

¡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 CUADERNO DE ACTIVIDADES	5
Estructura de las páginas del cuaderno	5
ESTRUCTURA DE LA GUÍA DIDÁCTICA	7
RECURSOS DIGITALES.....	8
Aplicación PleIQ.....	9
Uso de los marcadores PleIQ.....	11
Papel Digital.....	13
ANEXOS.....	15
Triángulo de las vocales	16
Escalera de la metacognición.....	17
Tabla registro de aprendizajes.....	18



Ámbito: Desarrollo Personal y Social ... 19

Concepto: Partes del cuerpo 21

Página 6 y 7.....	22
Página 17.....	23

Concepto: Emociones..... 24

Página 18.....	25
----------------	----

Concepto: Higiene personal..... 26

Página 42.....	27
Página 99.....	28
Marcador página 99.....	29
Página 101.....	30

Concepto: Seguridad y riesgo..... 32

Página 35.....	33
Página 71.....	34

Concepto: Cuidado ambiental 35

Página 56.....	37
Página 57.....	38
Marcador página 57.....	39

Concepto: Juegos tradicionales..... 40

Página 86.....	41
----------------	----

Concepto: Cuerpo humano 43

Página 16.....	44
Página 36 y 37.....	45
Página 38.....	46
Página 39.....	47

Concepto: Rostro 48

Página 41.....	49
----------------	----

Concepto: Los sentidos..... 50

Página 43.....	51
Página 44.....	52
Página 45.....	53
Marcador página 45.....	54

Concepto: Motricidad fina 55

Página 8.....	57
Página 9.....	58
Marcador página 9.....	59
Página 11.....	60
Página 14.....	61
Marcador página 14.....	62
Página 70.....	63

Concepto: Trazos libres..... 64

Página 13.....	65
Página 29.....	66

Concepto: Trazos rectos 67

Página 32.....	68
Página 48.....	69
Página 61.....	70
Página 63.....	71
Página 74.....	72
Página 75.....	73
Página 89.....	74

Concepto: Trazos curvos..... 75

Página 47.....	76
Página 76.....	77
Marcador página 76.....	78
Página 88.....	79
Página 90.....	80
Página 91.....	81
Página 100.....	82

Ámbito: Comunicación integral	83
Concepto: Descomposición silábica	86
Página 27	87
Página 50	88
Página 72	89
Concepto: Comprender instrucciones	90
Página 19	91
Página 49	92
Página 82	93
Concepto: Vocales	94
Página 104	97
Marcador página 104	98
Página 105	99
Página 106	100
Marcador página 106	101
Página 107	102
Página 108	103
Marcador página 108	104
Página 109	105
Página 110	106
Marcador página 110	107
Página 111	108
Página 112	109
Marcador página 112	110
Página 113	111
Concepto: Acciones cotidianas	112
Página 28	113
Concepto: Interés lector	114
Página 73	115
Concepto: Rima	116
Página 15	117
Concepto: Interés lector	118
Página 31	119
Página 62	120
Concepto: Textos recreativos	121
Página 30	122
Página 46	123
Concepto: Expresión artística	125
Página 87	126
Página 96	127
Página 26	128
Página 83	129

Ámbito: Interacción y Comprensión del Entorno	130
Concepto: Estaciones del año	132
Página 97	133
Página 98	134
Concepto: Día y noche	135
Página 51	136
Marcador página 51	137
Página 94 y 95	138
Concepto: Cuidados de una planta	139
Página 68 y 69	140
Concepto: Hábitats	141
Página 77	142
Concepto: Cuidado del medio ambiente ...	143
Página 67	144
Marcador página 67	145
Concepto: Profesiones y oficios	147
Página 54 y 55	148
Concepto: Medios de transporte	149
Página 60	150
Concepto: Familia	151
Página 22 y 23	152
Página 24	153
Concepto: Lugares y costumbres de Chile ..	154
Página 84 y 85	156
Concepto: Animales de campo	157
Página 58	158
Página 59	159
Concepto: Secuencias	162
Página 81	163
Concepto: Comparación	164
Página 20	165
Página 21	166
Página 25	167
Marcador página 25	168
Página 65	169
Página 66	170
Página 78	171
Página 79	172

Concepto: Orientación espacial	173
Página 33	174
Página 34	175
Página 53	176
Página 64	177
Marcador página 64	178
Concepto: Comparar y clasificar	179
Página 92	180
Página 93	181
Concepto: Números hasta 5	182
Página 114	183
Marcador página 114	184
Actividad complementaria	185
Actividad complementaria	186
Página 115	187
Marcador página 115	188
Actividad complementaria	189
Actividad complementaria	190
Página 116	191
Marcador página 116	192
Actividad complementaria	193
Actividad complementaria	194
Página 117	195
Página 118	196
Marcador página 118	197
Actividad complementaria	198
Actividad complementaria	199
Página 119	200
Marcador página 119	201
Actividad complementaria	202
Actividad complementaria	203
Página 120	204
Marcador página 120	205
Concepto: Figuras geométricas	206
Página 80	207
Página 103	208
Marcador página 103	209
Página 52	211
Actividad complementaria: Números hasta 9.	212

INTRODUCCIÓN

El cuaderno de actividades **Balancín®** es una propuesta didáctica diseñada para brindar experiencias de aprendizaje enriquecedoras a niñas y niños a partir de los 3 años. Siguiendo los ámbitos de aprendizaje establecidos en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia para el Nivel Medio, este material busca acompañarlos en su descubrimiento del mundo de manera cercana y significativa.

Está organizado en siete unidades temáticas, cada una elaborada para ofrecer oportunidades de aprendizaje a través de actividades lúdicas y contextualizadas, las cuales han sido diseñadas considerando las necesidades, intereses y características propias de esta etapa, asegurando que cada experiencia sea motivadora y estimulante para los más pequeños.

Las experiencias, en su diseño y planificación, han respetado los criterios pedagógicos de lo simple a lo complejo, desde lo cercano a lo lejano, secuenciando y graduando los niveles de dificultad, con el propósito que los estudiantes desarrollen una actitud positiva frente al aprendizaje, por lo significativo y relevante de cada actividad. De esta manera la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades se produce a través de oportunidades de comunicación, interacción, indagación y exploración de los espacios físicos, sociales y culturales, para que los y las estudiantes se relacionen con el mundo que les rodea, siendo los principales actores en el proceso de su desarrollo afectivo, social, motriz y cognitivo.

La guía didáctica que acompaña este cuaderno propone experiencias alineadas con estos criterios, destacando la importancia del aprendizaje en familia y comunidad. Se fomenta el trabajo colaborativo entre los distintos actores educativos, fortaleciendo el lazo entre el hogar y la escuela. Asimismo, se incluyen sugerencias prácticas para la planificación y evaluación, ofreciendo apoyo a los educadores en su labor diaria.

**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 del texto, 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 CUADERNO DE ACTIVIDADES

El cuaderno de actividades **Balancín®** está organizado en siete unidades temáticas, que orientan el trabajo en ámbitos y núcleos de aprendizajes, considerando temáticas significativas y de acuerdo a la etapa de desarrollo de los y las estudiantes.

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. En algunas actividades se proponen experiencias más desafiantes, donde la educadora desempeñará un rol clave como guía y acompañante. Su labor será apoyar a los y las estudiantes, rescatando sus conocimientos y habilidades previas para ayudarlos a avanzar en su aprendizaje. A través de estrategias de andamiaje y experiencias estimulantes, la educadora motivará a explorar, descubrir y participar activamente, impulsando a alcanzar nuevos aprendizajes dentro de su zona de desarrollo próximo. De esta manera, cada desafío se convertirá en una oportunidad para crecer y aprender de forma significativa.

Estructura de las páginas del cuaderno

Para facilitar el proceso de planificación y evaluación, en cada página del texto se señala el Objetivo de Aprendizaje (OA) y su número establecido en las Bases curriculares. Es importante destacar que algunos Objetivos de Aprendizaje no aparecen explícitos, pero están correlacionados con objetivos que se presentan en cada actividad, estableciendo la gradualidad de los aprendizajes.

Finalmente, el color representado en el número de página corresponde al color de la unidad temática:

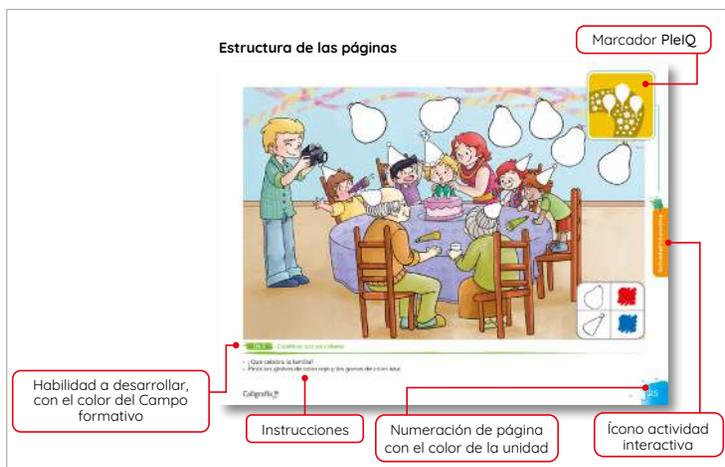
	Desarrollo Personal y Social
	Comunicación Integral
	Interacción y Comprensión del Entorno

Cada inicio de unidad está compuesto por:

- 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: permiten conectar la temática de la unidad con las experiencias previas.



Las páginas de actividades presentan los siguientes detalles:



ESTRUCTURA DE LA GUÍA DIDÁCTICA

La guía didáctica es un apoyo para la planificación y evaluación de los aprendizajes que se favorecen en el trabajo con el cuaderno de actividades **Balancín®**, está organizada de acuerdo a los ámbitos y los núcleos de aprendizaje.

Al inicio de cada ámbito y núcleo se establece una reseña del mismo. Luego, se ofrecen sugerencias de experiencias movilizadoras previas mediante dinámicas lúdicas y concretas relacionadas con las actividades del cuaderno.

Posterior a esto, se presenta la descripción de las páginas con los siguientes elementos:

- **Objetivo de Aprendizaje:** Establece el aspecto central que se trabajará en la actividad, en concordancia con el contenido de aprendizaje.
- **Habilidades de Aprendizaje:** Capacidades cognitivas y motrices que se fomentan en la actividad.
- **Preguntas de inicio:** Permiten activar conocimientos previos, emociones e ideas, a través de la observación e indagación de la imagen, favoreciendo la activación del pensamiento crítico.
- **Preguntas de cierre:** Invitan a autoevaluar la experiencia de aprendizaje, profundizar y extender sus conocimientos y habilidades en otros contextos, fomentando 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 **Caligrafix Papel Digital**. 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 niñas y niños y promueve el 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 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 realizando 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 las niñas y los 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 objetivos de aprendizaje propuestos en las Bases curriculares de la Educación Parvularia.

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

Las experiencias interactivas con realidad aumentada tienen como objetivo motivar a niños en sus aprendizajes y despertar su imaginación y creatividad, a partir de experiencias educativas con diferentes grados de dificultad adaptadas a las posibilidades de cada uno, 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 objetivos de aprendizaje propuestos en las Bases curriculares de la Educación Parvularia. En esta guía se describen brevemente los marcadores y se incluyen habilidades que dan cuenta de los niveles cognitivos que pueden desarrollar niñas y niños con el uso de este recurso digital.

- Marcadores de motivación

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

Este tipo de marcadores puede ser utilizado en el inicio de la actividad para contextualizar la temática y dar a las niñas y los 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 utilizando la App PleIQ, con retroalimentación instantánea para validar el conocimiento o habilidad, generando la trazabilidad de los aprendizajes.

Este tipo de marcador puede ser utilizado al iniciar o finalizar la actividad del cuaderno para ejercitar la habilidad que se desarrolla en cada página. La experiencia interactiva favorece la capacidad de la y el niño de tomar conciencia acerca de su propio pensamiento, rehaciendo mentalmente los pasos y el proceso utilizado en la resolución del ejercicio. También les permite planificar y predecir las estrategias que aplicarán, 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.

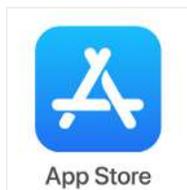


Papel Digital

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

¿Cómo acceder a este recurso?

1) Descarga la aplicación Caligrafix Papel Digital.



2) Crea tu cuenta.



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 otros cuadernos que adquieras. 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 seguir los pasos dados a continuación.



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.

ANEXOS

La planificación y la evaluación son fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que impulsan la mejora continua de las prácticas educativas. En este contexto, la guía incluye actividades complementarias basadas en el modelo fonético denominado 'El triángulo de las vocales', una representación visual que facilita la comprensión de cómo se relacionan los sonidos de las vocales dentro del sistema fonológico.

Mediante el constante intercambio de información entre docentes y estudiantes se logra un enfoque más efectivo y adaptado a las necesidades, enriqueciendo así la experiencia educativa. Una de las estrategias recomendadas para apoyar la evaluación de este proceso es la Escalera de la Metacognición, la cual puede complementar el cierre de cada actividad o experiencia.

A continuación, se presenta la información detallada sobre el triángulo de las vocales, el esquema de la Escalera de la Metacognición y una plantilla de ejemplo para el registro de evaluación, con los Objetivos de Aprendizaje establecidos por las Bases Curriculares, organizados por ámbitos y núcleos, para facilitar el seguimiento de los niveles de logro de los estudiantes y permitir una evaluación más clara y organizada.

Triángulo de las vocales

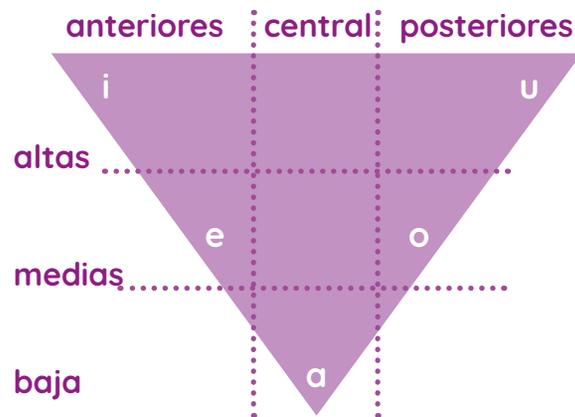
El triángulo de las vocales es un modelo fonético que organiza las vocales según la altura y la posición de la lengua dentro de la boca al pronunciarlas. Se basa en estudios de fonética articuladora y es ampliamente utilizado en la enseñanza de la pronunciación y la lectoescritura ya que permite internalizar los sonidos vocálicos de manera estructurada.

Es importante su conocimiento para la enseñanza de las vocales por las siguientes razones:

- Favorece la conciencia fonológica: Permite comprender cómo se forman los sonidos en la boca, lo que facilita el desarrollo de la lectura y escritura.
- La articulación y la fonética: Muestra cómo la lengua se mueve dentro de la boca al pronunciar cada vocal.
- La relación entre las vocales: Permite visualizar las diferencias entre vocales abiertas (como la /a/) y cerradas (como la /i/ y la /u/).
- El aprendizaje multisensorial: Al vincular la teoría con una representación visual, facilita el aprendizaje para los estudiantes con distintos estilos de aprendizaje.
- Mejora la pronunciación y dicción: Especialmente útil en la corrección de errores fonéticos o dificultades en la articulación al mostrar la ubicación exacta de la lengua en la boca.
- Ayuda en la educación inclusiva: Es un recurso valioso en la enseñanza de estudiantes con dificultades del habla o con necesidades educativas especiales.

El triángulo se organiza de la siguiente manera:

- Vocales según altura de la lengua
 - Baja: /a/ (baja la lengua)
 - Medias: /e/, /o/ (lengua en posición media)
 - Altas: /i/, /u/ (sube la lengua)
- Vocales según posición de la lengua
 - Anteriores: /i/ y /e/ (la lengua se acerca a los dientes frontales)
 - Central: /a/ (la lengua está en posición media)
 - Posteriores: /o/ y /u/ (la lengua se acerca al velo del paladar)



Escalera de la metacognición

La metacognición es el proceso mediante el cual cada estudiante se hace consciente de su propio aprendizaje, identificando el nivel de desarrollo de sus habilidades y conocimientos, así como sus progresos y prácticas. Para desarrollarla, es fundamental aplicar estrategias de autoconocimiento que faciliten entender la tarea y los objetivos, hacer un seguimiento y realizar una autoevaluación.

Este proceso se resume en lo que Robert J. Swartz y otros llaman la 'Escalera de la metacognición'. Se trata de una técnica evaluativa en la que cada estudiante responde, en cuatro peldaños, a las siguientes preguntas: ¿Qué he aprendido?, ¿cómo lo he aprendido?, ¿para qué me ha servido? y ¿en qué otras situaciones puedo aplicar lo aprendido? Al reflexionar sobre su forma de pensar, el estudiante obtiene información valiosa para dominar y transformar su proceso de aprendizaje, logrando así un aprendizaje más consciente y eficaz.

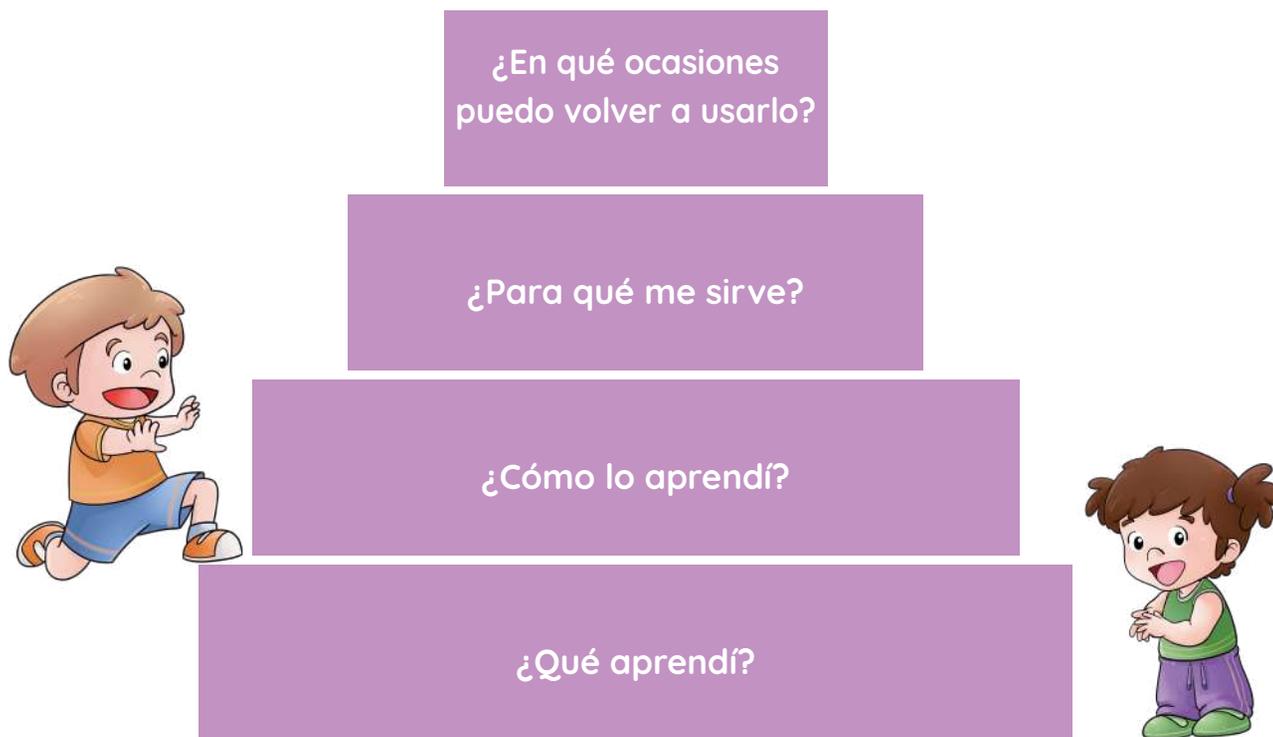


Tabla registro de aprendizajes

Para realizar un seguimiento detallado del aprendizaje de cada estudiante, se recomienda mantener un registro actualizado de los resultados alcanzados, de acuerdo a los indicadores establecidos por las Bases Curriculares de Educación Parvularia para el Nivel Medio. Este registro permitirá identificar las fortalezas y áreas de mejora, facilitando la planificación de estrategias pedagógicas individualizadas y la realización ajustes que potencien el desarrollo integral de los estudiantes.

A continuación, se presenta un modelo de tabla diseñado para registrar estos avances de manera organizada, conforme a los objetivos de aprendizaje establecidos por los Ámbitos y Núcleos curriculares.

Archivo para descargar:

Registro de evaluación



Ámbito: Desarrollo Personal y Social



Las experiencias y actividades propuestas en el cuaderno Balancín favorecen el desarrollo de habilidades, destrezas y aprendizajes que los y las estudiantes necesitan para desarrollar interacciones desde la confianza, seguridad y valoración positiva de sí mismos y de los demás. Se caracterizan por ser transversales e integrar los distintos objetivos de aprendizaje; de tal forma, la autonomía influye en el desarrollo de la corporalidad y el movimiento, así como en la exploración de sí mismo, descubriendo sus necesidades, características corporales, capacidades, emociones y fortalezas. Esto permitirá el desarrollo de su identidad y el conocimiento de los demás, desde su núcleo más íntimo hasta la comunidad.

La guía didáctica se ha organizado de acuerdo con la estructura propuesta en las Bases Curriculares de Educación Parvularia. Los núcleos de aprendizaje en este ámbito incluyen Identidad y Autonomía, Convivencia y Ciudadanía, y Corporalidad y Movimiento, en los cuales se fomenta la participación activa de los y las estudiantes en su desarrollo personal, de manera que se sientan protagonistas de su propio proceso de aprendizaje y crecimiento a través de experiencias lúdicas motivantes, que responden a sus intereses y necesidades.



Núcleo identidad y autonomía

El propósito de las actividades presentadas en esta sección es promover en los y las estudiantes habilidades, actitudes y conocimientos que les ayuden a construir su identidad como individuos únicos y valiosos. Estas actividades invitan a realizar acciones que fomenten su independencia, fortaleciendo su confianza, autovaloración y autorregulación. De este modo, se busca que desarrollen paulatinamente la conciencia de sí mismos, así como fortalecer su autoestima e iniciativa.

Objetivos de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje transversales correspondientes a este núcleo, para el segundo nivel (medio), que se desarrollan en el cuaderno de actividades, son los siguientes:

Objetivos de aprendizaje	Páginas del cuaderno
OA-3: Reconocer en sí mismo, en otras personas y en personajes de cuentos, emociones tales como: tristeza, miedo, alegría, pena y rabia.	18.
OA-7: Comunicar algunos rasgos de su identidad, como su nombre, sus características corporales, género y otros.	6, 7, 17.
OA-9: Manifestar progresivamente independencia en sus prácticas de alimentación, vigilia y sueño, vestimenta, higiene corporal, bucal y evacuación.	42, 99, 101.

Concepto: Partes del cuerpo

Objetivo de aprendizaje

OA-7: Comunicar algunos rasgos de su identidad, como su nombre, sus características corporales, género y otros.

Páginas del libro: 6, 7, 17.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Armando nuestro cuerpo.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: pliegos de papel kraft, lápices de cera, pinceles, plumón de punta gruesa, cinta adhesiva.

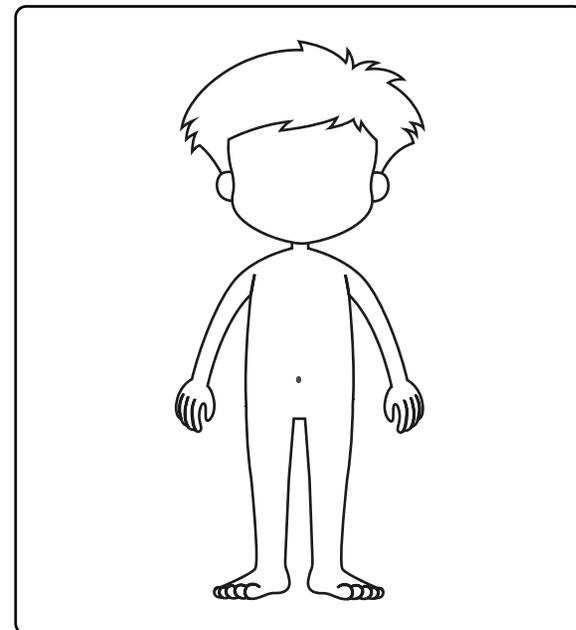
Lugar: Aula.

Invite al grupo a ubicarse en semicírculo, proponga a los estudiantes a activar su cuerpo con alguna canción que mencione sus partes. Luego, organice el curso en equipos de 3 a 5 estudiantes. Pídales extender el papel sobre el piso y fijarlo con cinta adhesiva para evitar que se mueva. Después, cada equipo elegirá a un integrante, para marcar con un plumón su silueta sobre el papel kraft. Cuando hayan dibujado la silueta y puedan identificar sus diferencias cada integrante del equipo dibujará detalles de una parte del cuerpo, hasta completarlo. También podrán ubicar un cartel con el nombre de cada parte para identificarlos con más facilidad. Pida que consideren todas las características físicas, como lunares, tono de piel, color de ojos y de cabello, e invite a representarlos pintando con lápices de cera.

Pegue las imágenes en un muro o pizarrón e invite a comentar sus características, similitudes y diferencias, destacando la importancia de éstas.

Variantes de la actividad:

- Pegue las siluetas en una pared, a la altura de las y los estudiantes. Entregue hojas blancas y lápices para que dibujen de manera aislada cada parte, como ojos, nariz, boca, orejas, cabello, manos, rodillas, pies. Una vez listos los dibujos, ayude colocando un trozo de cinta adhesiva para que los estudiantes los peguen en el lugar que corresponda.
- Recortar la silueta en partes y jugar al puzzle con ella.



Página 6 y 7

Objetivo de aprendizaje

Expresar conocimientos, vivencias e intereses.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué están haciendo las y los niños? ¿Qué juegos hay?, ¿cómo son? ¿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 ves en la imagen? ¿Cuántos globos hay? ¿Todos los globos son del mismo color? ¿Cuál es tu globo favorito? ¿Cómo se sienten las y los niños de la escena?

Preguntas de cierre

¿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? ¿Por qué crees que es bueno jugar? ¿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? ¿Crees que un adulto está cuidando a los niños y niñas? ¿Quién los acompañó hasta ese lugar? ¿Dónde te imaginas que están sus casas? ¿Cómo regresarán a su casa? ¿Con quiénes crees que viven? ¿Crees que los niños y niñas asisten al jardín infantil? ¿Cómo se llamará el jardín infantil? ¿Qué te pareció esta actividad?

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?
- Pinta los globos de Eli con tus colores favoritos.

Solución



Página 17

Objetivo de aprendizaje

Identificar características corporales.

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 se diferencian? ¿Qué stickers elegirías para vestir al niño?, ¿cuáles para vestir a la niña?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

¿Te identificaste con alguna de las imágenes de la actividad? ¿Con qué características te identificas? ¿Qué stickers 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 te pareció esta actividad? ¿Cómo te puede servir lo que hoy aprendiste?

Instrucciones

- Observa al niño y a la niña. ¿Cuál de los dos se parece más a ti?, ¿por qué?
- Despega los stickers de la página 121 y viste al niño y a la niña.

Solución



Concepto: Emociones

Objetivo de aprendizaje:

OA-3: Reconocer en sí mismo, en otras personas y en personajes de cuentos, emociones tales como: tristeza, miedo, alegría, pena y rabia.

Páginas del libro: 18.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Descubriendo emociones

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: imágenes de personas expresando diversas emociones, del tamaño de un block de dibujo, divididas en dos partes (como un rompecabezas). Asegúrese de que las emociones sean significativas, como alegría, tristeza, miedo, enojo y sorpresa. Considere una parte de cada imagen por estudiante.

Lugar: Aula o exterior.

Invite a los y las estudiantes a ubicarse en círculo (interior o exterior del aula) y ubique las imágenes ordenadas al centro. Inicie un diálogo con preguntas como: *¿Cómo piensan que se sienten las personas de la imagen?, ¿por qué? ¿Alguna vez te has sentido como esas personas? ¿en qué situación? ¿Qué cosas te hacen sentir alegre? ¿Qué situaciones te ponen triste? ¿Qué cosas te hacen enojar?*

Reúna y mezcle las imágenes. Luego, explique que el reto consiste en que cada persona recibirá la mitad de una imagen. Todos deberán caminar mostrando su mitad e intentando encontrar la otra mitad entre las imágenes de los demás. Cuando encuentren la parte que complete el puzzle, se sentarán juntos para unir las imágenes y comentar lo que observan.

Una vez que todos estén en parejas y hayan comentado la imagen, invite a cada pareja, por turnos, a realizar el gesto o mímica que representa esa emoción para que sus compañeros adivinen cuál es. Oriente el descubrimiento de la emoción a través de preguntas: *¿Es agradable o molesta esa emoción? ¿En qué situaciones se sienten así?, ¿por qué?*

La pareja que crea haberla descubierto, levantará su mano y dará la respuesta. La que acierte puede ser la siguiente en representar su emoción o podrá escoger a otra pareja. Todas y todos deben tener la oportunidad de hacer una mímica.

Cuando todas las parejas hayan presentado su imagen, realice el cierre con un diálogo sobre la importancia de reconocer las emociones. Puede guiarlos a través de preguntas como: *¿En qué lugar te sientes alegre? ¿A qué lugar no te gusta ir? ¿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? ¿Cómo se manifiestan en nuestro cuerpo esas emociones?*

Variantes de la actividad:

Disponga de un set con imágenes de lugares o situaciones diversas que puedan generar distintas emociones en los y las estudiantes. Algunos ejemplos: colegio, casa, familia, un parque de juegos, la celebración de un cumpleaños, abuelos, una niña o un niño solo, uno con una mascota, leyendo un libro, jugando con otros niños, con una herida, enfermo, entre otras. Por turnos, cada estudiante saca una imagen al azar, la muestra a sus compañeros y realiza una expresión facial o corporal para representar la emoción que les provoca.

Página 18

Objetivo de aprendizaje

Distinguir emociones y sentimientos.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • asociar.

Preguntas de inicio

¿Cómo crees que se sienten Eli y Mateo? ¿Qué información hay en el recuadro? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿En qué debes fijarte para realizarla? ¿En qué situaciones se presentan estas emociones en ti?

Preguntas de cierre

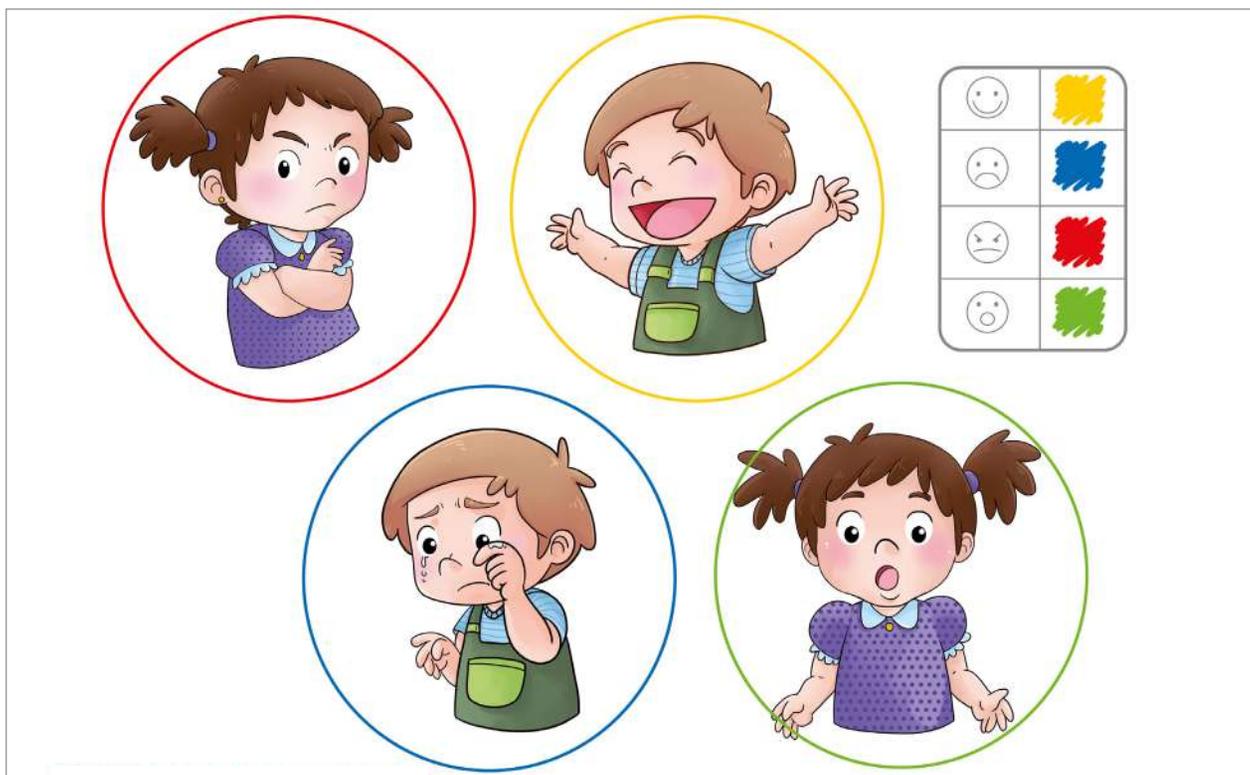
¿En qué te fijaste para identificar las expresiones de Eli y Mateo? ¿Cómo pudiste reconocer la expresión de alegría y tristeza? ¿Cómo reconociste la expresión de enojo y la de sorpresa? ¿Qué color representa la alegría? ¿Quién expresa esa emoción? El color

verde ¿qué emoción representa?, ¿quién expresa esa emoción? ¿Qué emociones representan 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?

Instrucciones

- Observa las expresiones de Eli y Mateo.
- ¿Por qué motivo 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



Concepto: Higiene personal

Objetivo de aprendizaje:

OA-9: Manifestar progresivamente independencia en sus prácticas de alimentación, vigilia y sueño, vestimenta, higiene corporal, bucal y evacuación.

Páginas del libro: 42, 99, 101.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Cómo cuido mi cuerpo.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: caja cerrada con un orificio del tamaño que quepa una mano, artículos de higiene personal, dos pliegos de papel kraft, marcadores, cinta adhesiva y recortes de imágenes solicitados previamente: jabón, esponja, shampoo, acondicionador, peineta, pasta dental, hilo dental, cortauñas, protector solar, toalla, espejo, cepillo de pelo y de dientes.

Lugar: Aula o exterior.

Invite al grupo a ubicarse en semicírculo, muestre la caja, explique que deberán descubrir el objeto de higiene personal que está dentro de la caja solo tocándolo con su mano. Al finalizar el turno de cada uno, se muestra el objeto para ser nombrado.

Luego, sobre el papel kraft dibuje el contorno del cuerpo de un estudiante y fijelo en una pared o superficie. Forme dos equipos y proporcione los recortes de elementos de aseo personal (previamente solicitados). Explique que deben tomar acuerdos para ubicarlos en la silueta, asociando el beneficio del artículo al cuidado personal de las diferentes partes del cuerpo humano.

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 comentarios 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 los y las estudiantes para que cada uno exprese una idea. Tome notas para concluir la actividad con la reflexión final sobre la importancia de contribuir al cuidado personal.



Página 42

Objetivo de aprendizaje

Identificar elementos de aseo personal.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • explicar.

Preguntas de inicio

¿Qué crees que está haciendo Eli? ¿cómo podría solucionarlo? ¿Por qué Mateo está en el baño? ¿Cómo podrías saber qué dice cada uno? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

¿Qué stickers usaste para Eli? ¿Cuáles usaste para Mateo? ¿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 te pareció esta actividad? ¿Cómo te puede servir lo que hoy aprendiste?

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 los stickers de la página 121 y pégalos en los círculos blancos.

Solución



Página 99

Objetivo de aprendizaje

Identificar 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? ¿Qué piensas que siente Mateo? ¿Cómo podrías ayudarlo? ¿Cuáles son las prendas que debería usar Mateo?

Preguntas de cierre

¿Qué ropa pintaste?, ¿por qué? ¿Cuál es la ropa que se usa en el invierno? ¿Cuál es la que tú usas? ¿En qué estación del año usarías las sandalias y el short? ¿En qué estación del año estamos? ¿Cómo estás vestido

hoy? ¿Cuándo has sentido calor o frío? ¿Te sientes identificado con el niño? ¿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? Pinta la ropa que debe usar en invierno.

Solución



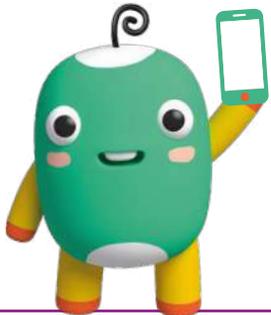
Marcador página 99

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

Objetivo de aprendizaje

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

Preguntas de cierre

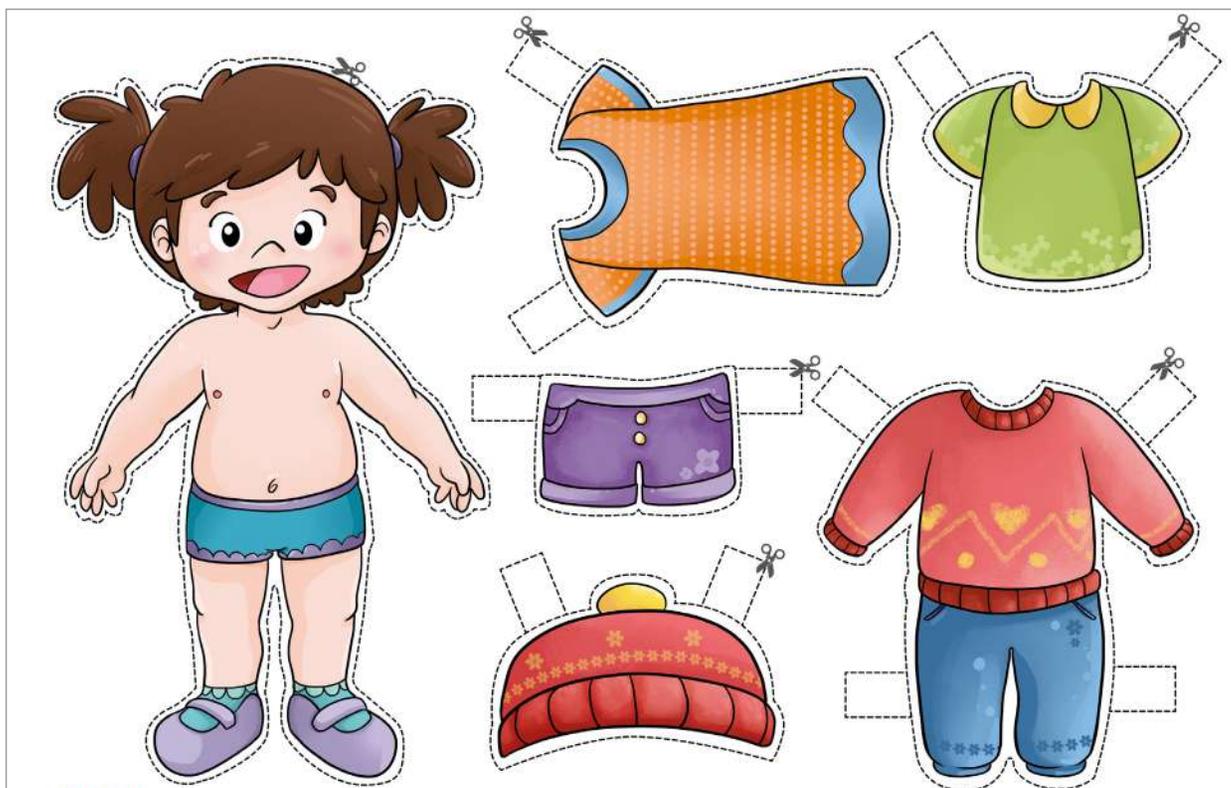
¿Cómo elegiste la vestimenta de Eli? ¿En qué te fijaste al vestirla para el invierno? ¿Qué sabes sobre

las temporadas o estaciones del año? ¿Eso te sirvió para vestir a Eli? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Cómo te puede servir lo que aprendiste?

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



Núcleo convivencia y ciudadanía

Las actividades presentadas en esta sección tienen como objetivo principal fomentar y desarrollar un conjunto de habilidades, actitudes y conocimientos emocionales y sociales que son fundamentales para una convivencia armoniosa y respetuosa. A través de estas actividades, se busca que las y los estudiantes descubran y ejerzan su ciudadanía de forma progresiva, fortaleciendo su sentido de pertenencia e identidad con la comunidad, promoviendo el ejercicio de una ciudadanía activa, donde la participación, la colaboración y el respeto mutuo son pilares fundamentales.

Objetivos de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje transversales correspondientes a este núcleo, para el segundo nivel (medio), que se desarrollan en el cuaderno de actividades, son los siguientes:

Objetivos de aprendizaje	Páginas del cuaderno
OA-4: Colaborar en actividades, conmemoraciones o celebraciones culturales de su familia y comunidad.	86.
OA-7: Identificar objetos, comportamientos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su seguridad, bienestar y el de los demás.	35, 71.
OA-8: Reconocer acciones correctas e incorrectas para la convivencia armónica del grupo, que se presentan en diferentes situaciones cotidianas y juegos.	56, 57.

Concepto: Seguridad y riesgo

Objetivo de aprendizaje:

OA-7: Identificar objetos, comportamientos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su seguridad, bienestar y el de los demás.

Páginas del libro: 35, 71.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Memorice “Cuidate para cuidarnos todos”.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: 10 tarjetas con imágenes o símbolos relacionados a situaciones de riesgo y 10 con imágenes o símbolos de conductas seguras (se deben elaborar previamente con recortes o dibujos). En la pizarra o en una cartulina grande, dibujar una tabla de 10 filas y 2 columnas, una con encabezado de cara de miedo y la otra con una cara sonriente.

Lugar: Aula o exterior.

Invite al grupo a ubicarse en semicírculo, indague en los aprendizajes o experiencias previas que tienen sobre los riesgos que existen en su casa o en su comunidad, mostrando algunas imágenes de acciones de riesgo. Por ejemplo: estudiantes cruzando solos la calle, habitación con objetos tirados en el suelo y una persona resbalando, niños o niñas jugando en la cocina cerca del fuego u ollas con alimentos calientes, etc.

Ubique las tarjetas boca abajo y revuélvalas. Explique que cada estudiante, a través de turnos, sacará una tarjeta, la mostrará a sus compañeros y la ubicará en la tabla, en la columna que corresponda según sea una situación de riesgo o una conducta segura.

Guíe esta parte de la actividad y oriente la reflexión grupal a través de las siguientes preguntas: *¿Qué situación observaste en esta imagen? ¿Es segura o peligrosa? ¿por qué?*

Una vez pegadas todas las tarjetas, finalice con preguntas como: *¿Qué acciones en tu entorno (sala de clases, patio, calle, hogar) crees que pueden ser de riesgo?, ¿qué harías para evitarlas? ¿Qué acciones en tu entorno te parecen seguras? ¿Por qué crees que es importante mantener acciones seguras?*

Ejemplo de imágenes:



Página 35

Objetivo de aprendizaje

Identificar situaciones de riesgo en el hogar.

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

¿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? ¿Cómo te puede servir lo que hoy 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> 

Página 71

Habilidad a desarrollar

Identificar acciones para el cuidado de plantas y animales.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

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

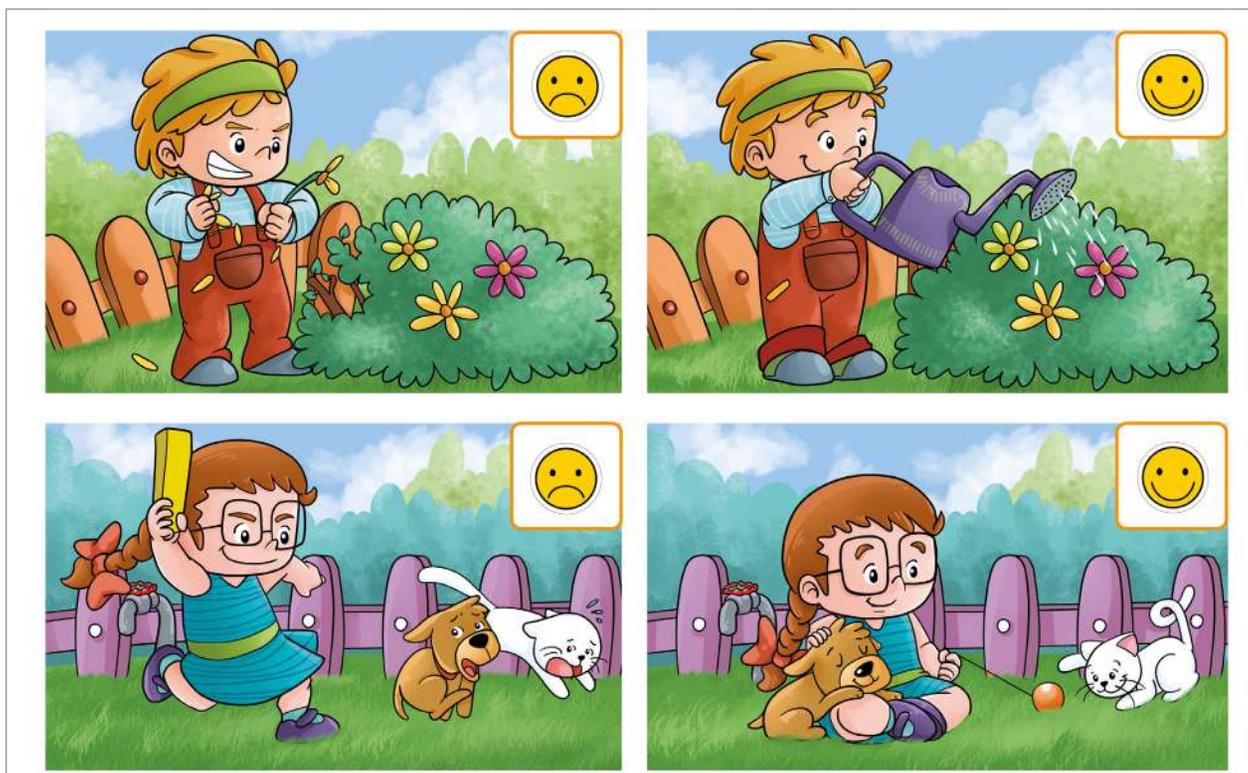
¿En qué te fijaste para identificar a las y los niños que cuidan las plantas y los animales? ¿Qué acciones observas de falta de cuidado y respeto hacia las plantas y los animales? ¿Qué actividades realizas tú para cuidar plantas y animales? ¿De qué otra forma

podemos cuidar a las plantas y a los animales? ¿Qué te pareció esta actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿qué no te gustó? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Observa las imágenes y comenta cada una.
- Utiliza los stickers 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



Concepto: Cuidado ambiental

Objetivo de aprendizaje

OA-8: Reconocer acciones correctas e incorrectas para la convivencia armónica del grupo, que se presentan en diferentes situaciones cotidianas y juegos.

Páginas del libro: 56, 57.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Veo, veo y reconozco mi entorno.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: Solicitar previamente a cada estudiante 2 imágenes de acciones correctas y 2 de acciones incorrectas hacia el medio ambiente y la naturaleza (ejemplos: botar basuras al suelo, agua corriendo mientras al cepillar los dientes, vehículo expulsando humo gris, romper o quemar plantas). Pegamento en barra, 2 pliego de papel kraft con dibujo del planeta Tierra de encabezado, uno con cara feliz y el otro con cara triste.

Lugar: Aula o exterior.

Invite a los y las estudiantes a sentarse formando un semicírculo hacia la pared o pizarrón en donde pegue los pliegos de papel kraft y en el centro del suelo ubique las imágenes. Pida que observen los dibujos del planeta y pregunte: *¿Qué dibujo hay en los recuadros de papel? ¿Qué diferencias observan entre ellos? ¿Por qué creen que el planeta Tierra podría estar triste? ¿Por qué en este recuadro está feliz? ¿Qué creen que hacen las personas para que el planeta esté feliz o triste?*

Solicite que observen las imágenes que se encuentran en el centro. Invite a un estudiante a elegir una y pregúntele: *¿Qué muestra la imagen? Esa acción, ¿es buena o mala para el medioambiente? ¿En qué recuadro lo ubicarías, en el del planeta triste o del feliz?, ¿por qué?* Luego, invítelos a seleccionar una imagen de efecto contrario y pida que las pegue en el recuadro que corresponda según la expresión del planeta Tierra.

Invite uno a uno a seleccionar dos imágenes, una que muestre una acción de cuidado hacia el medio ambiente y otra que represente lo contrario, para que las peguen en el recuadro que corresponda.

Una vez que todas y todos han 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.

Ejemplo de imágenes:



Concepto: Cuidado ambiental

Objetivo de aprendizaje

OA-8: Reconocer acciones correctas e incorrectas para la convivencia armónica del grupo, que se presentan en diferentes situaciones cotidianas y juegos.

Páginas del libro: 56, 57.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Comparsa amigos del medio ambiente.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: afiches sobre el cuidado del medio natural, dibujos de animales en extinción, cartulinas, plumones, silbatos y sonajas.

Lugar: comunidad educativa o cercana.

Realice con los y las estudiantes afiches con mensajes significativos sobre el cuidado del medioambiente, con dibujos de animales en peligro de extinción, plantas y árboles autóctonos, etc. Invítelos a representar sus ideas a través de dibujos, colores, símbolos y mensajes con los que motiven a la comunidad a cuidar y mantener nuestro entorno. Creen en conjunto una canción o frase para expresarlas el día del desfile, de modo que se sienta la alegría y la fuerza en el mensaje que se quiere entregar.

Invite al grupo a realizar un desfile para concientizar a su comunidad sobre el respeto y cuidado del medioambiente.

Una vez finalizada la experiencia realice preguntas *¿Qué te pareció la actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Cómo lo lograste aprender? ¿Cómo te sirve lo que hoy aprendiste?*



Página 56

Objetivo de aprendizaje

Identificar un ambiente agradable.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • comparar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Cuáles son las semejanzas que puedes encontrar en las dos salas de clase? ¿Cuáles serían sus diferencias? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿En qué te fijarías para realizarla? ¿Qué objetos pueden haber en un salón para mantenerlo limpio?

Preguntas de cierre

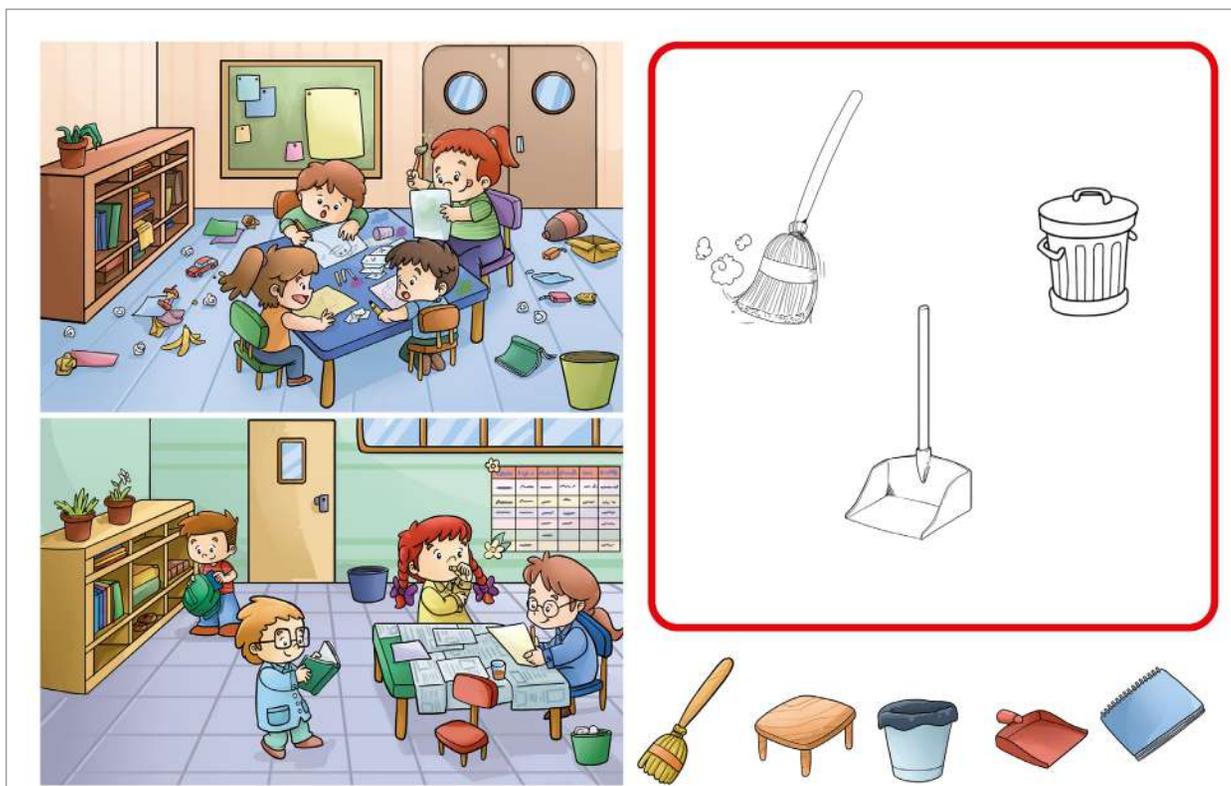
¿Qué pudiste observar en las imágenes de las salas de clase? ¿Cuáles son los elementos que contribuyen a mantener limpio un salón de clase? ¿Qué dibujaste? ¿Cuál de estos dos salones es más parecido al tuyo?

¿Por qué piensas que es importante cuidar la limpieza y el orden de la sala de clases? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te puede servir?

Instrucciones

- Comenta lo que observas en las dos salas de clases. ¿En qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?
- Dibuja dos elementos que podrían utilizar los niños y niñas para mantener la sala limpia. Observa las pistas que están debajo del recuadro.

Solución



Página 57

Objetivo de aprendizaje

Reconocer acciones positivas.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • comparar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Qué semejanzas y diferencias observas en las imágenes? ¿Por qué crees que está llorando la niña y el niño de la imagen izquierda? ¿Por qué crees que todos están felices en la imagen de la derecha? ¿Cuál de estas imágenes muestra actitudes amables? ¿Qué actitudes de respeto reconoces en estas imágenes?

Preguntas de cierre

¿Cuál de estos dos salones es más parecido al tuyo? ¿Qué dibujo pintaste?, ¿por qué? ¿Qué actitudes contribuyen a mantener buenas relaciones en el salón?

de clases? ¿Qué harías si te quitan un juguete? ¿Qué harías si un compañero de clases te golpea? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te puede servir?

Instrucciones

- Observa ambas escenas y comenta.
- Pinta 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.



Concepto: Juegos tradicionales

Objetivo de aprendizaje

OA-4: Colaborar en actividades, conmemoraciones o celebraciones culturales de su familia y comunidad.

Páginas del libro: 86.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Emboque reciclado.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: solicitar previamente un envase de yogurt (limpio y sin etiquetas), papel lustre blanco, azul y rojo, pegamento en barra, lana y palos de helado.

Lugar: aula o exterior.

Previamente, convierta los envases de yogurt en un emboque para cada estudiante, haciendo un pequeño orificio en el fondo del envase, para fijar la lana con un nudo por el interior del envase. En el otro extremo de la lana, amarre el palo de helado con un nudo firme.

Al comenzar la actividad, muestre tres papeles lustre de colores blanco, azul y rojo. Comente que estos colores son muy especiales porque se encuentran en distintos símbolos patrios y decoraciones de nuestras festividades, como en la bandera, el escudo y adornos típicos.

Después, inicie una conversación sobre los juegos tradicionales chilenos y sus características. Pregunte si conocen algunos y mencione la rayuela, el volantín y el emboque. Luego, entregue el emboque reciclado para que lo exploren libremente. Para incentivar el diálogo, realice preguntas como: *¿Has visto este objeto antes? ¿Dónde lo viste? ¿Sabes cómo se llama y para qué sirve? ¿Cómo crees que se juega?*

Una vez que han tenido tiempo de manipular el emboque, entregue a cada estudiante papeles lustre en los tres colores representativos de Chile. Pida que los rasguen en trozos pequeños para decorar su emboque. Cuando todos han terminado, invítelos a que jueguen libremente con su emboque, experimentando con movimientos y descubriendo cómo encestar el envase.

Para cerrar la actividad, reúnalos en círculo con los emboques en la mano y reflexionen juntos con preguntas como: *¿Por qué elegiste esos colores para decorar tu emboque? ¿Pudiste jugar con el emboque? ¿Descubriste alguna estrategia para lograr embocar?*



Página 86

Objetivo de aprendizaje

Reconocer actividades de nuestra tradición.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué representa cada dibujo? ¿Qué sabes de cada tradición que se presenta en la actividad? ¿Cómo celebran con tu familia las fiestas patrias?, ¿qué actividades realizan?

Preguntas de cierre

¿Qué marco pintaste? ¿A qué tradición corresponde? ¿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?
- Pinta el marco de las actividades de fiestas patrias que más te gustan.

Solución



Núcleo corporalidad y movimiento

Las actividades y experiencias propuestas en esta sección buscan favorecer en los y las estudiantes habilidades y actitudes que les permitan reconocer sus cuerpos, explorar sus capacidades motrices y avanzar en su autonomía, promoviendo el desarrollo de su pensamiento, satisfaciendo su curiosidad, fortaleciendo su identidad, resolviendo problemas y expresando su creatividad, impulsando así su bienestar, confianza y seguridad en el entorno.

Objetivos de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje transversales correspondientes a este núcleo, para el segundo nivel (medio), que se desarrollan en el cuaderno de actividades, son los siguientes:

Objetivos de aprendizaje	Páginas del cuaderno
OA-2: Reconocer las principales partes, características físicas de su cuerpo y sus funciones en situaciones cotidianas y de juego.	16, 36, 37, 38, 39, 41, 43, 44, 45.
OA-5: Perfeccionar su coordinación visomotriz fina, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios.	9, 11, 14, 8, 70, 13, 29, 32, 47, 48, 61, 63, 74, 75, 47, 76, 88, 89, 90, 91, 100.

Concepto: Cuerpo humano

Objetivo de aprendizaje

OA-2: Reconocer las principales partes, características físicas de su cuerpo y sus funciones en situaciones cotidianas y de juego.

Páginas del libro: 16, 36, 37, 38, 39.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Las esculturas.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: imágenes de esculturas famosas (se pueden presentar en láminas de formato grande o proyectar).

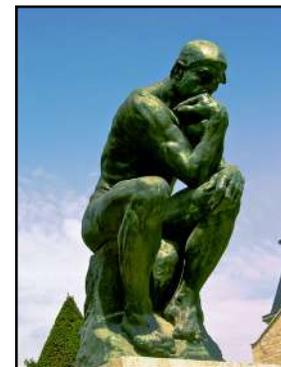
Lugar: Aula o exterior.

Invite a observar algunas fotografías de esculturas e indague en los aprendizajes previos respecto a cómo se esculpen, qué materiales se utilizan para realizar las esculturas. Luego, proponga a los y las estudiantes a formar parejas y explique que la actividad consiste en que uno será el escultor y el otro la escultura; el escultor irá esculpiendo y el o la modelo mantendrá alguna posición corporal o expresión facial a su gusto. 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, de 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, muestre la 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, entre ellas: *¿Qué les pareció la actividad? ¿Cómo identificaron y moldearon las partes de su escultura? ¿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 de la actividad:

Muestre las imágenes de diferentes esculturas famosas e invite a representarlas corporalmente, imitando la escultura que están viendo.

Ejemplo de imágenes:



Página 16

Objetivo de aprendizaje

Reconocer características físicas.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Cómo son las y los niños de la fila de arriba? ¿Qué representan los dibujos de la fila de abajo? ¿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

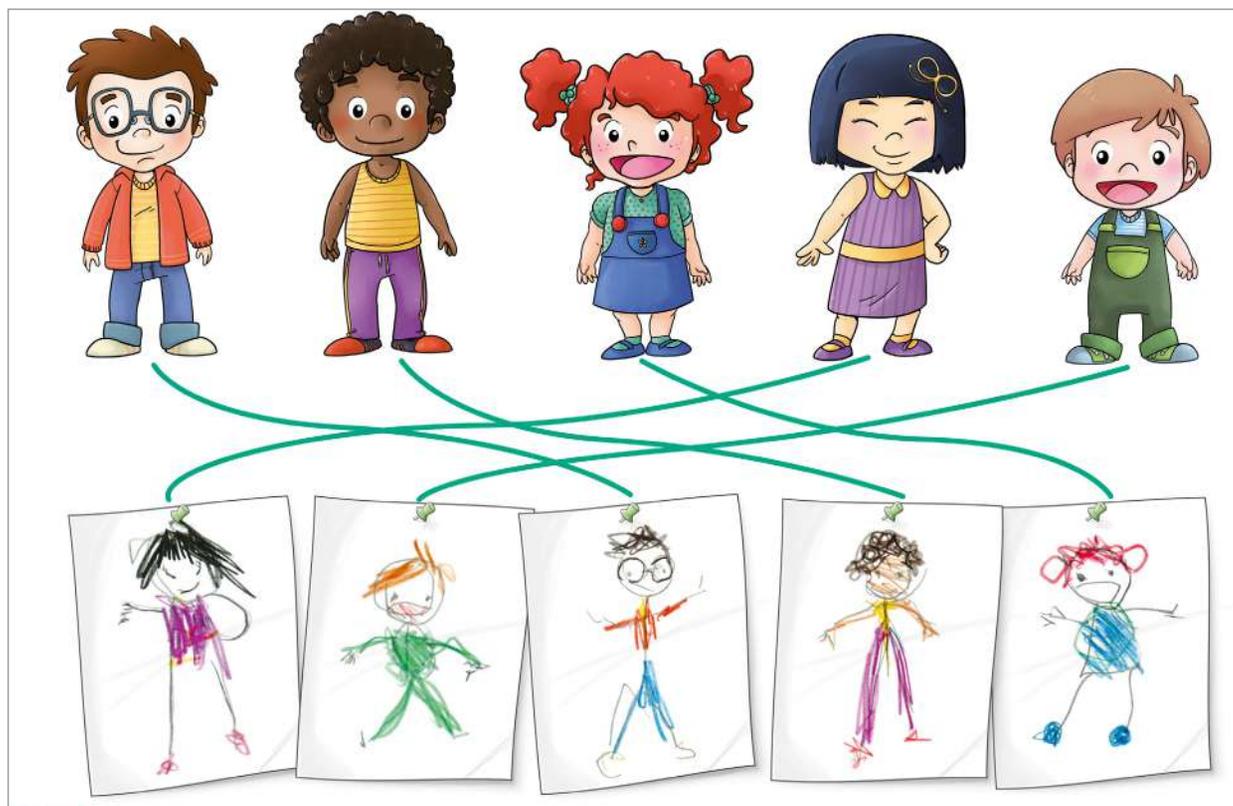
¿¿En qué te fijaste para relacionar a las y los niños con los dibujos? Si tuvieras que realizar tu propio dibujo, ¿cómo lo harías? ¿Cómo son las y los niños de tu

curso?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué son diferentes? ¿Qué 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 representa a cada niño y niña?

Solución



Página 36 y 37

Objetivo de aprendizaje

Expresar conocimientos de sus características corporales e intereses.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • identificar • relacionar • describir

Preguntas de inicio

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

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 educadoras y compañeros de clase? ¿Con qué niño o niña de la imagen

te identificas?, ¿por qué? ¿Practicas algún juego o deporte individual?, ¿cuál de esos también puede ser un juego o deporte colectivo? ¿Cuál es tu juego o deporte favorito? ¿Qué expresiones y actitudes pudiste reconocer en la escena? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?

Instrucciones

- Describe lo que hace cada niño y niña.
- De los juegos que realizan los niños y niñas en la imagen, encierra el o los que más te gustan.
- ¿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

Unidad 3
Cuerpo sano

TEMÁTICA DE LA UNIDAD

- Características corporales.
- Alimentos y actividades que mantienen el cuerpo sano.

OBSERVO Y COMENTO

- 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?

Página 38

Objetivo de aprendizaje

Identificar partes del cuerpo.

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? ¿Puedes identificar tus brazos, tus manos, tus piernas y tu cabeza? ¿Para qué acciones usas cada una de estas partes de tu cuerpo? ¿Qué movimientos puedes 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?

¿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.
- Pinta los brazos de color verde, las manos de color azul, las piernas de color rojo y la cabeza de color amarillo.

Solución



Página 39

Objetivo de aprendizaje

Identificar partes del cuerpo.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • coordinar • relacionar

Preguntas de inicio

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

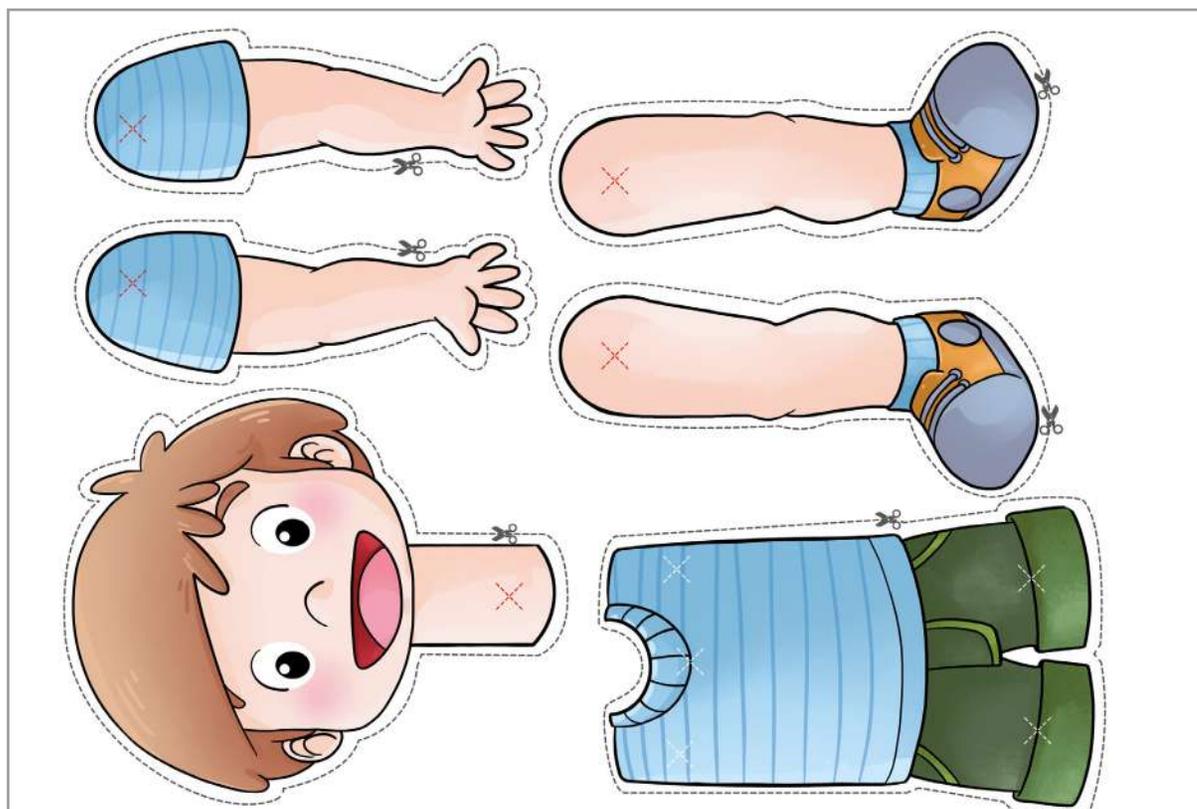
Preguntas de cierre

¿Cómo uniste el cuerpo de Mateo? ¿En qué centras 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 articulado 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, etc.

Solución



Concepto: Rostro

Objetivo de aprendizaje

OA-2: Reconocer las principales partes, características físicas de su cuerpo y sus funciones en situaciones cotidianas y de juego.

Páginas del libro: 41.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Autorretratos.

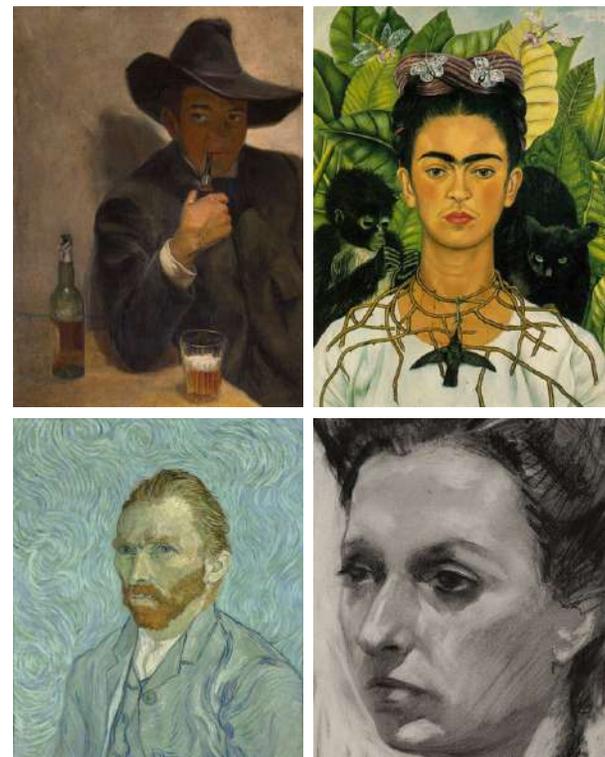
Tiempo estimado: 30 minutos.

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

Lugar: Aula.

Muestre a los y las estudiantes algunos autorretratos de pintores famosos e invite 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 autorretrato, con todos los detalles que observen y darle color con los materiales que elijan. Al finalizar, podrán montar una galería de autorretratos para que los y las compañeros aprecien sus obras.

Ejemplo de imágenes:



Página 41

Objetivo de aprendizaje

Identificar partes del 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? ¿Para qué utilizas los ojos? ¿Cuándo utilizas la

nariz? ¿Para qué utilizas la boca? ¿Cómo es tu rostro?

¿Todos los rostros son iguales?, ¿en qué se diferencian?

¿Qué te pareció la actividad? ¿Qué fue lo que más te

gustó? ¿Cómo te puede servir lo que aprendiste en esta

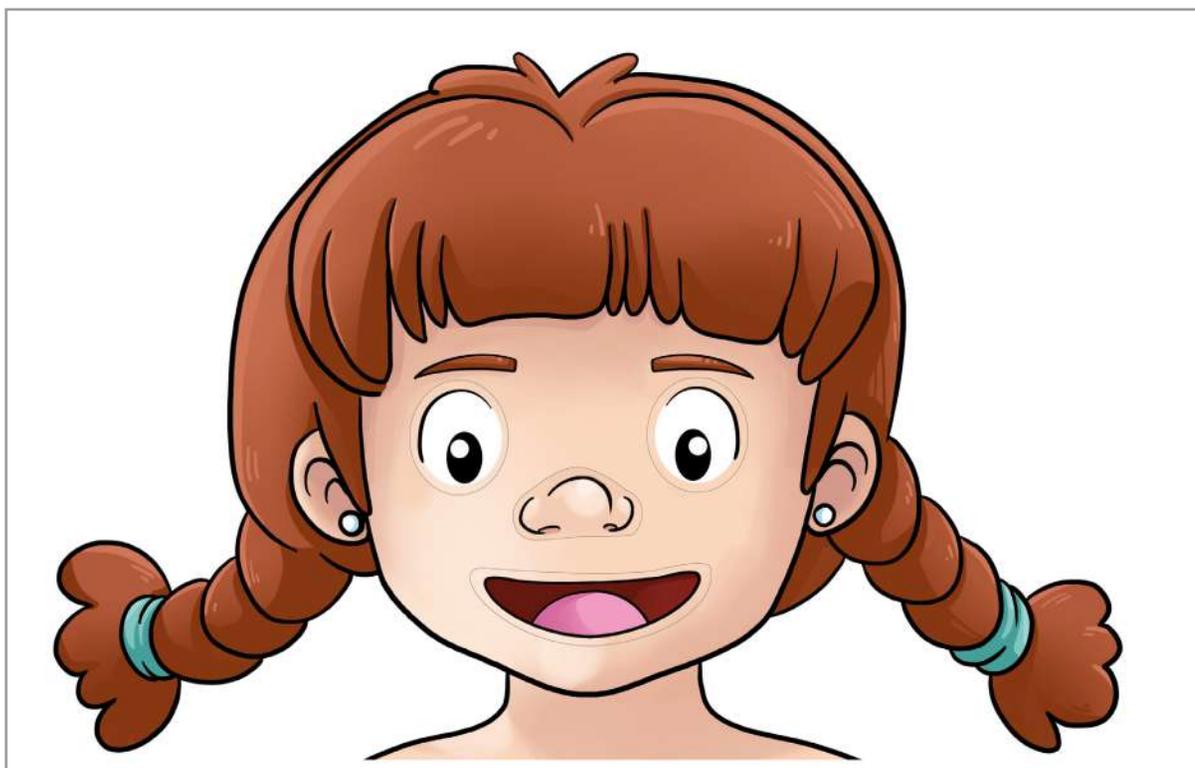
actividad?

Instrucciones

• Observa a la niña. ¿Qué le falta?

• Despega los stickers de la página 121 y pega las partes que le faltan al rostro.

Solución



Concepto: Los sentidos

Objetivo de aprendizaje

OA-2: Reconocer las principales partes, características físicas de su cuerpo y sus funciones en situaciones cotidianas y de juego.

Páginas del libro: 43, 44, 45.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Rally de los cinco sentidos.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: 5 grupos de imágenes de elementos que se perciban con un sentido (ver ejemplos)

Para cada equipo, un set de 5 tarjetas tamaño carta con la imagen de un sentido en cada una.

Ejemplos de imágenes para cada estación:

- Oído: campana, flauta, pandero, cascabel.
- Vista: manchas de diferentes colores, ampolleta, gafas.
- Olfato: flor, perfume, incienso, jengibre.
- Gusto: limón, frutilla, aceituna, salero.
- Tacto: algodón, virutilla, cartón, esponja, lija.

Lugar: Aula o patio.

Organice cinco estaciones, una para cada sentido, forme cinco equipos y entregue un set de tarjetas de los sentidos.

Explique que en cada estación, encontrarán imágenes de elementos relacionados a un sentido y, por turnos, cada equipo pasará por cada una para observarlos. Deberán identificar a cuál sentido se relacionan las imágenes, y colocar la tarjeta correspondiente (visión, olfato, gusto, audición o tacto) boca abajo para que no la vean los demás equipos.

Una vez que todos hayan completado la ronda, invítelos a pasar juntos por cada estación y de vuelta las tarjetas. Si todas corresponden al sentido correcto, felicítelos y comenten sobre los elementos que observaron y el sentido que sirve para identificarlos. Si hay tarjetas

que no correspondan, realice preguntas para guiar la respuesta correcta: *¿Qué elementos hay? ¿Cómo podemos identificarlos? ¿Qué características tienen?*

Finalice preguntando: *¿Cuántos sentidos tenemos los seres humanos? ¿Cuáles son? ¿Con qué órganos del cuerpo se relacionan? ¿Para qué nos sirven? ¿Cuál es el sentido que más te llama la atención?, ¿por qué? ¿Cuál sentido te gustaría tener como superpoder?, ¿por qué?*

*Para este tipo de actividades, se recomienda mantener a la vista un cartel que ilustre los cinco sentidos. Ejemplo:



Página 43

Objetivo de aprendizaje

Identificar el sentido del olfato y del gusto.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • explicar • ejemplificar.

Preguntas de inicio

Si tuvieras que reconocer olores y aromas, ¿cuál es el sentido que usarías? ¿Qué parte del cuerpo te ayuda a descubrir los aromas? ¿Con qué parte del cuerpo puedes probar y descubrir 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

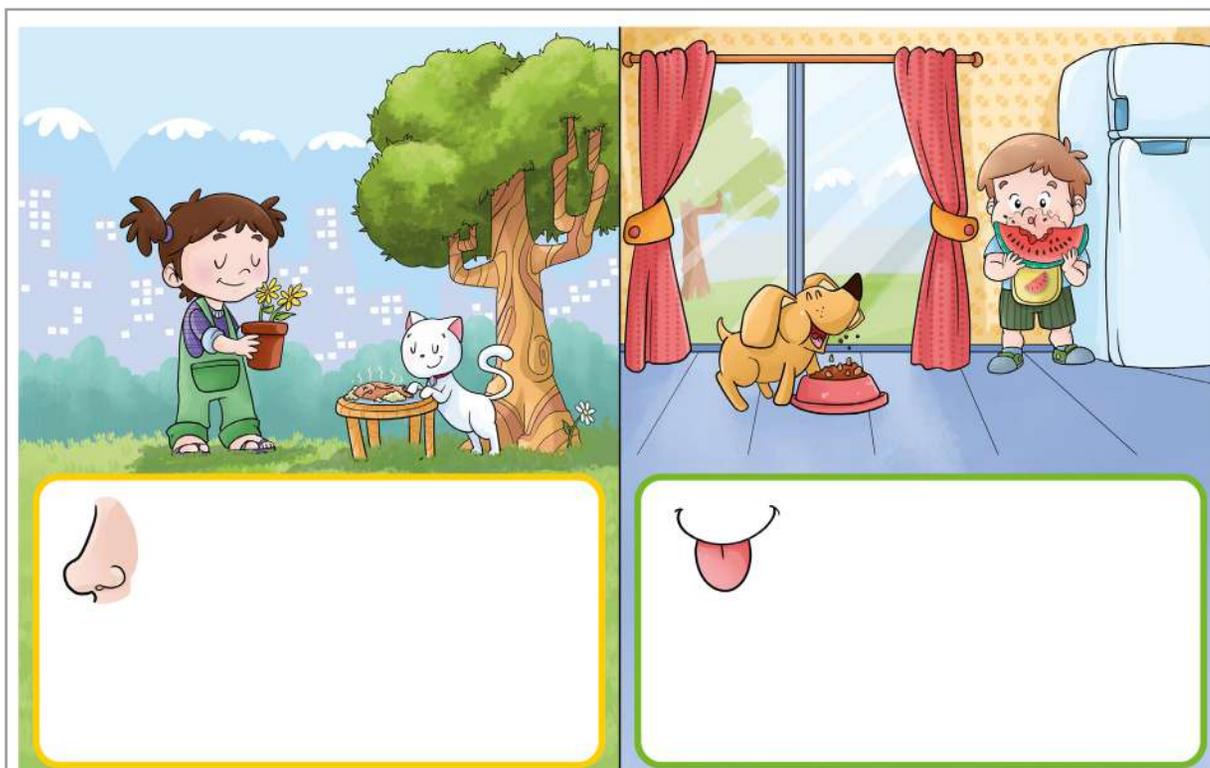
¿Qué sentidos estaban usando Eli y Mateo? ¿Qué dibujaste en el cuadro amarillo?, ¿por qué? ¿Qué dibujaste que se pueda comer y saborear? ¿Qué gusto

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 perro 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

Objetivo de aprendizaje

Identificar el sentido de la vista y del tacto.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • explicar • ejemplificar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en las imágenes? ¿Con qué parte del cuerpo puedes ver? ¿Con qué parte del cuerpo puedes tocar? ¿Qué piensas que podrías dibujar en el recuadro rojo?, ¿por qué? ¿Qué dibujarías en el recuadro azul?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

¿Qué órgano de tu cuerpo se ocupa de la visión? ¿Qué sentido 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 Eli y su gatita Pelusa?
- ¿Qué parte del cuerpo utiliza Eli para leer el libro?
- ¿Qué hacen Mateo y su perro Milo?
- ¿Qué parte del cuerpo utiliza Mateo para tocar al conejito?
- En el recuadro rojo dibuja algo que te gusta ver y en el recuadro azul, algo que te gusta tocar.

Solución



Página 45

Objetivo de aprendizaje

Identificar el sentido de la audición.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • explicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué sentido crees que están usando? Si tuvieras que percibir sonidos, ¿cuál es el sentido que usarías?, ¿Qué parte del cuerpo te permite oír? ¿Qué sonidos te gusta escuchar? ¿Conoces la diferencia entre ruido y sonido? ¿qué ruidos no te gustan? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

¿Qué sentido se ejemplifica en la imagen? ¿Qué elementos del cuadro naranja coloreaste?, ¿dejaste

alguno sin colorear?, ¿por qué? ¿Qué te gusta escuchar?, ¿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, pinta las cosas que te gusta oír.

Solución



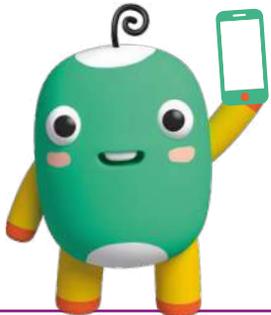
Marcador página 45

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.



Concepto: Motricidad fina

Objetivo de aprendizaje:

OA-5: Perfeccionar su coordinación visomotriz fina, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios.

Páginas del libro: 9, 11, 14.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Collares de cuentas.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: cuentas de colores, botones con diferentes tamaños de orificios, bombillas en trozos, hilo grueso o lana, aguja de punta roma (plástica) y tijeras.

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

Lugar: Aula.

Invite a los y las estudiantes a observar los materiales que se dispondrán sobre un tapete o paño en el centro del aula. Guíe el diálogo con preguntas como: *¿Qué ves? ¿Para qué crees que sirven?* Luego, explique que el desafío consiste en crear un collar o pulsera de regalo para alguien especial de su familia, amigos o comunidad. Modele la forma de realizarlo y, finalmente, invite a los estudiantes a iniciar su desafío.

Disponga en cada mesa la cantidad suficiente de materiales para que los estudiantes realicen su obra. Puede sugerirles que realicen secuencias de colores, formas o tamaños, o bien dejar que fluya libremente la imaginación de los y las estudiantes. Cuando hayan terminado, invite a los estudiantes a 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.



Concepto: Motricidad fina

Objetivo de aprendizaje:

OA-5: Perfeccionar su coordinación visomotriz fina, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios.

Páginas del libro: 8, 70.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Decorado de lapiceros.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: un recipiente reciclado (tarro de papas fritas, caja pequeña de jugo o leche, etc.), hojas de revistas o periódicos, papel lustre, hojas blancas, recortes de figuras 2d, pegamento, ojos locos, patitas de animales en cartulina o goma eva.

Lugar: Aula.

Invite al grupo a ubicarse en semicírculo y muestre lápices desordenados en el piso, planteando que esto es un problema. Proponga que piensen en alguna solución para mantener los lápices ordenados. Dirija el diálogo hasta llegar al desafío de crear un portalápices. Muestre los materiales indicados y formule las siguientes preguntas: *¿Cómo podemos usar estos materiales para realizar un portalápices? ¿Para qué podrían servir los ojos locos?, etc.* Luego, explique y modele la actividad de manera que identifiquen qué hacer para lograr el desafío, que consistirá en realizar un procedimiento con pasos secuenciales.

Indique que deben rasgar en tiras las hojas de periódico, revistas o papel lustre con sus dedos, enfatizando el uso del dedo pinza al sostener y rasgar el papel. Luego, aplique el pegamento por partes e irán pegando las tiras de papel al recipiente, cubriéndolo completamente. Finalmente, deberán pegar las patas, ojos u otra decoración que deseen.

Para cerrar la actividad, invítelos a presentar y exponer sus trabajos.



Página 8

Objetivo de aprendizaje

Coordinar habilidades motrices finas.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Cómo se siente Milo? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad? ¿De qué color te gustaría pintar a Milo? ¿Cómo puedes rasgar el papel? ¿De qué tamaño deben ser los trozos de papel que necesitarás para rellenar el hueso de Milo?

Preguntas de cierre

¿Cómo realizaste este desafío? ¿De qué color pintaste a Milo? ¿Cómo sería tu perro favorito? ¿Qué nombre le pondrías? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?

Instrucciones

- Pinta al perro Milo con lápices de cera.
- Rasga con tus manos pequeños pedazos de papel y pégalos en el hueso de Milo.

Solución



Página 9

Objetivo de aprendizaje

Coordinar habilidades motrices finas.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • coordinar.

Preguntas de inicio

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

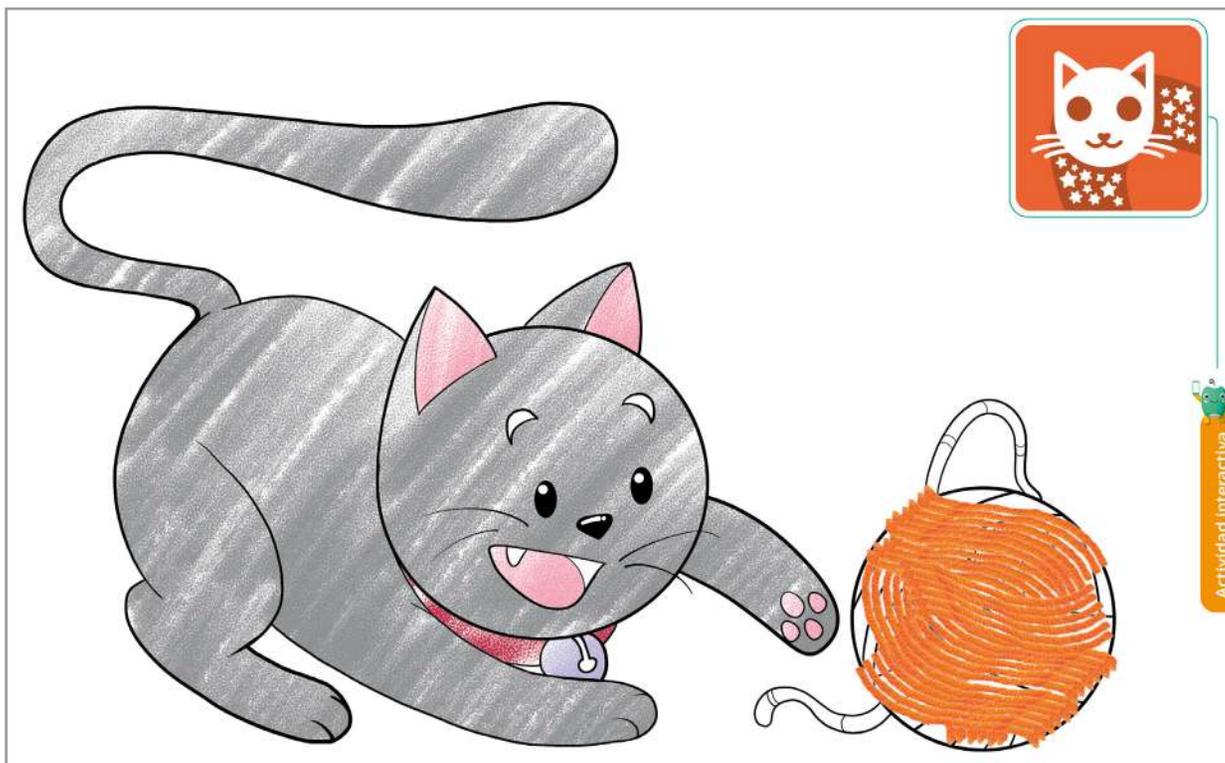
Preguntas de cierre

¿De qué color pintaste a la gata Pelusa? ¿Con qué material rellenaste el ovillo de lana? ¿Puedes decir cómo sería tu gato favorito? ¿Qué nombre le pondrías? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Algo te resultó difícil? ¿Qué puedes hacer para mejorar?

Instrucciones

- Pinta la gatita Pelusa con tu dedo índice y ténpera.
- Rellena el ovillo con lana del color que tú quieras.

Solución



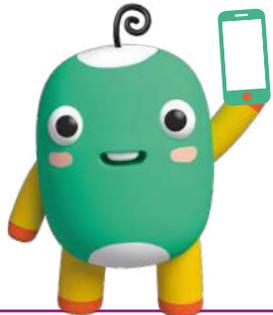
Marcador página 9

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar colores según la indicación dada.

Habilidades trabajadas

Identificar - seleccionar.



Página 11

Objetivo de aprendizaje

Coordinar habilidades motrices finas.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué crees que debes hacer sobre la muñeca? ¿Cuál color elegirás? ¿Qué crees que tienes que hacer con la pelota? ¿Qué color de plastilina usarías? ¿Cuál es tu juguete favorito?

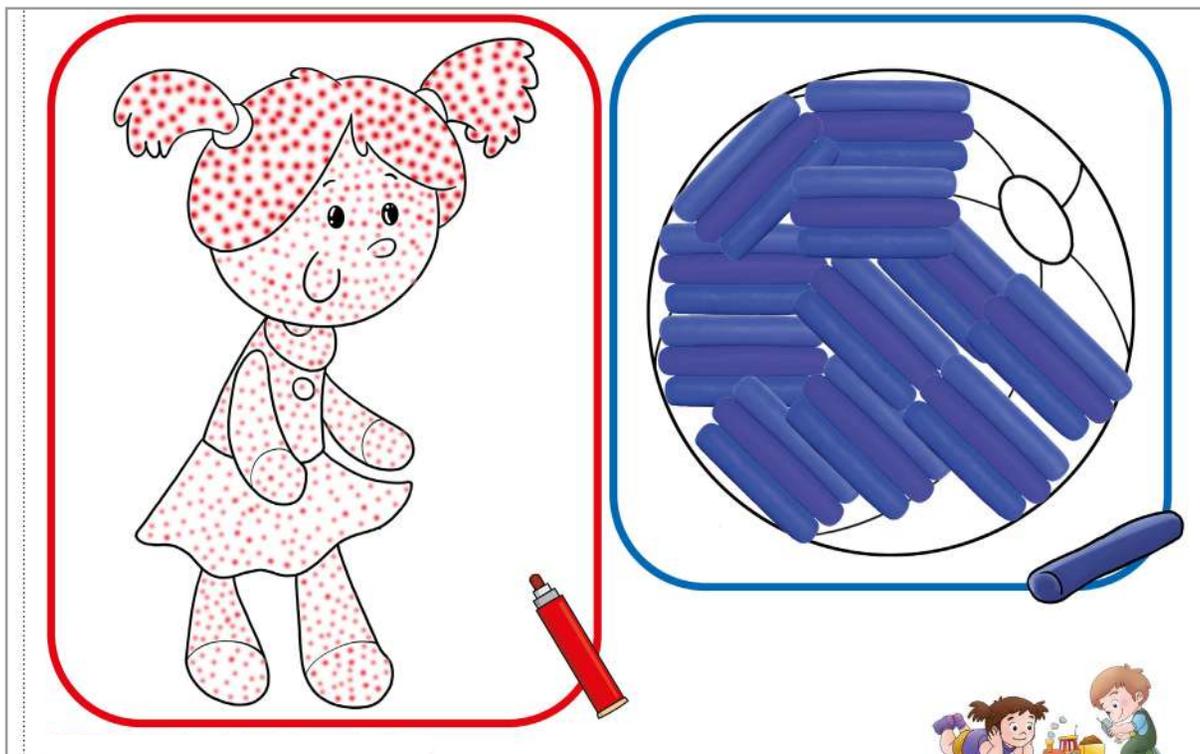
Preguntas de cierre

¿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? ¿Qué te pareció esta actividad?

Instrucciones

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

Solución



Página 14

Objetivo de aprendizaje

Coordinar habilidades motrices finas.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

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

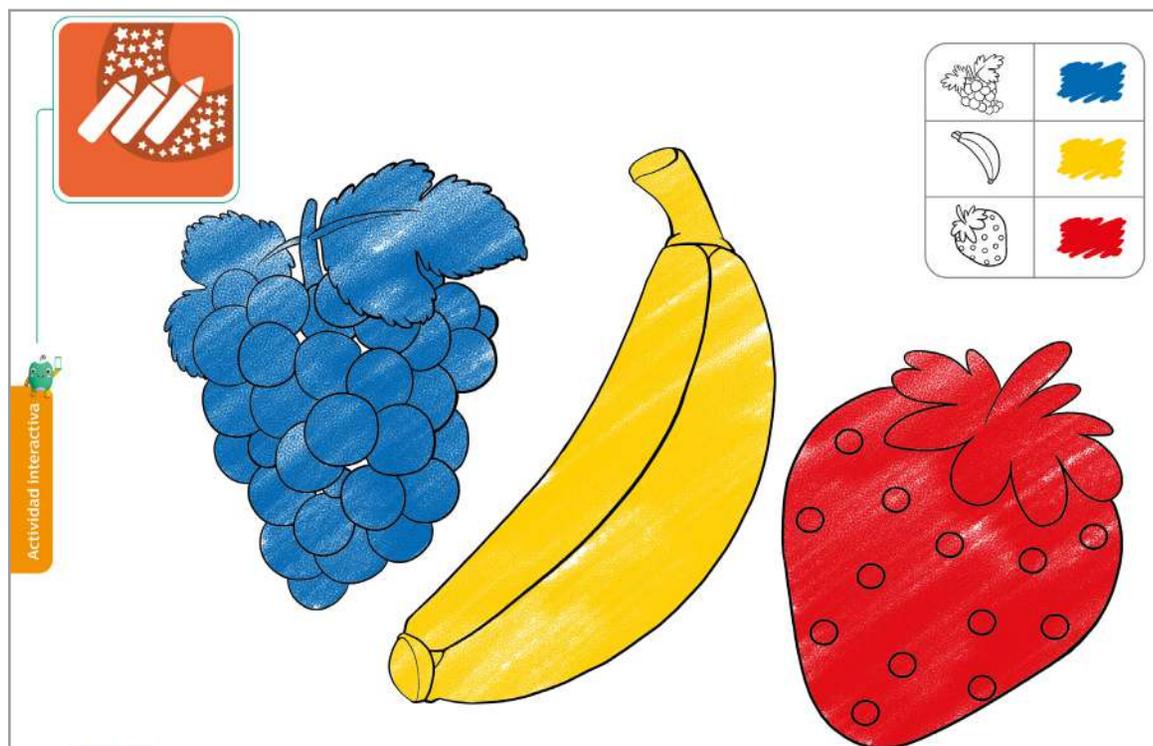
Instrucciones

- Observa los dibujos y píntalos según la clave de color.
- ¿De qué color pintaste la uva?, ¿de qué color pintaste la frutilla?, ¿de qué color pintaste el plátano?
- ¿Cuál es tu fruta preferida?

Preguntas de cierre

¿Qué otras frutas de otros colores conoces? ¿Cuál es tu fruta favorita? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿De qué forma puedes mejorar el resultado?

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

Objetivo de aprendizaje

Coordinar habilidades motrices finas.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • coordinar • colorear.

Preguntas de inicio

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

Preguntas de cierre

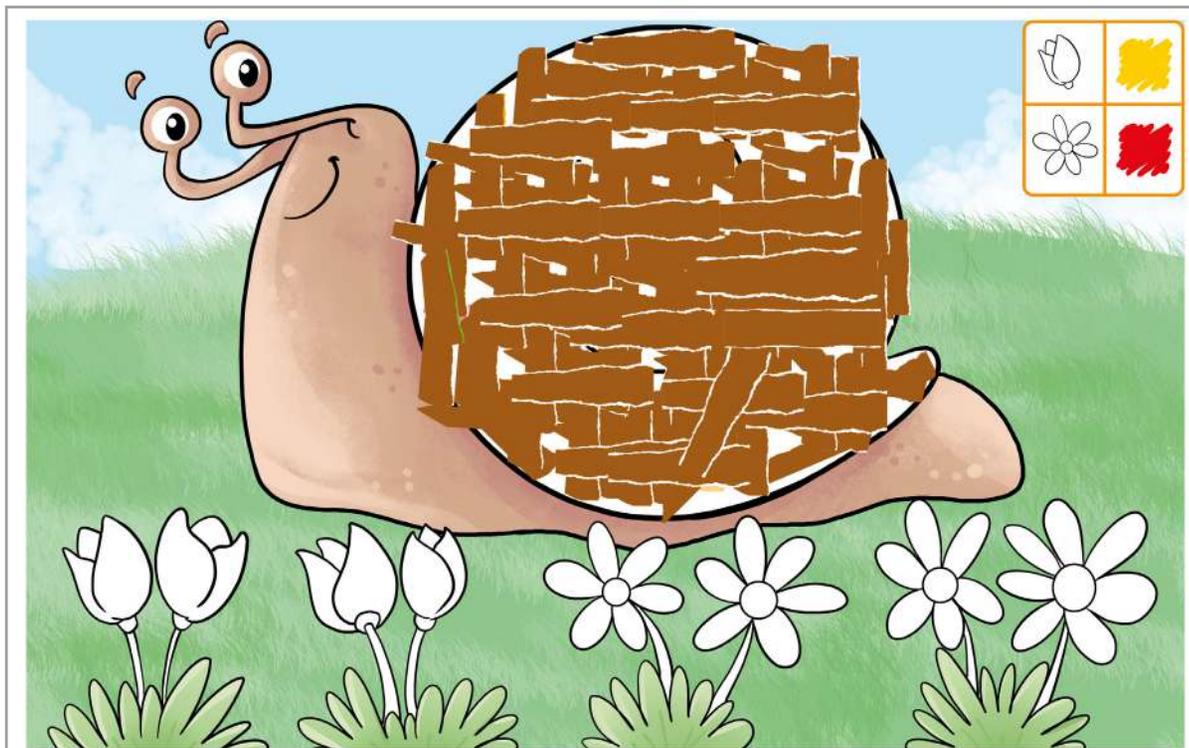
¿De qué color pintaste los tulipanes? ¿De qué color pintaste las margaritas? ¿Qué otras flores conoces?

¿Cuál es tu flor favorita y por qué? ¿Qué te pareció esta actividad?

Instrucciones

- Rasga pequeños pedazos de papel café y pégalos en la concha del caracol.
- Pinta las flores según la clave de color.

Solución



Concepto: Trazos libres

Objetivo de aprendizaje:

OA-5: Perfeccionar su coordinación visomotriz fina, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios.

Páginas del libro: 13, 29.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Trazamos libremente

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: pliegos de papel kraft, pinceles, témperas y un aparato para reproducir música.

Lugar: Aula o patio.

Invite a los y las estudiantes a ubicarse en semicírculo, ubique en el centro los materiales y establezca un diálogo para explorar en sus experiencias y conocimientos previos sobre las características de estos objetos y para qué se utilizan. Muestre la forma de tomar un pincel y los movimientos; con el hombro, brazo y muñeca, para realizar trazos rectos, curvos, zigzag o libres. Modele realizando en el aire cada tipo de trazo, imaginando que tiene un pincel, invite para que ellos también lo hagan. Posteriormente invítelos a realizar esos mismos trazos con los materiales siguiendo el compás de la música. Solo guíe en el uso correcto de los materiales.

Cuando hayan finalizado, comente la actividad y profundice formulando las siguientes preguntas:
*¿Qué te pareció la actividad? ¿Cómo la realizaste?
¿Recuerdas el nombre de los trazos que realizaste?
¿Qué colores usaste? ¿En qué ayudó la música durante la realización de los trazos? ¿Qué te gustó de esta actividad?*



Página 13

Habilidad a desarrollar

Realizar 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

¿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? ¿Cómo te puede servir lo que aprendiste?

Instrucciones

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

Solución



Página 29

Habilidad a desarrollar

Realizar trazos.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • ubicar.

Preguntas de inicio

¿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 en donde se encuentra? ¿En qué debes centrar tu atención?

Preguntas de cierre

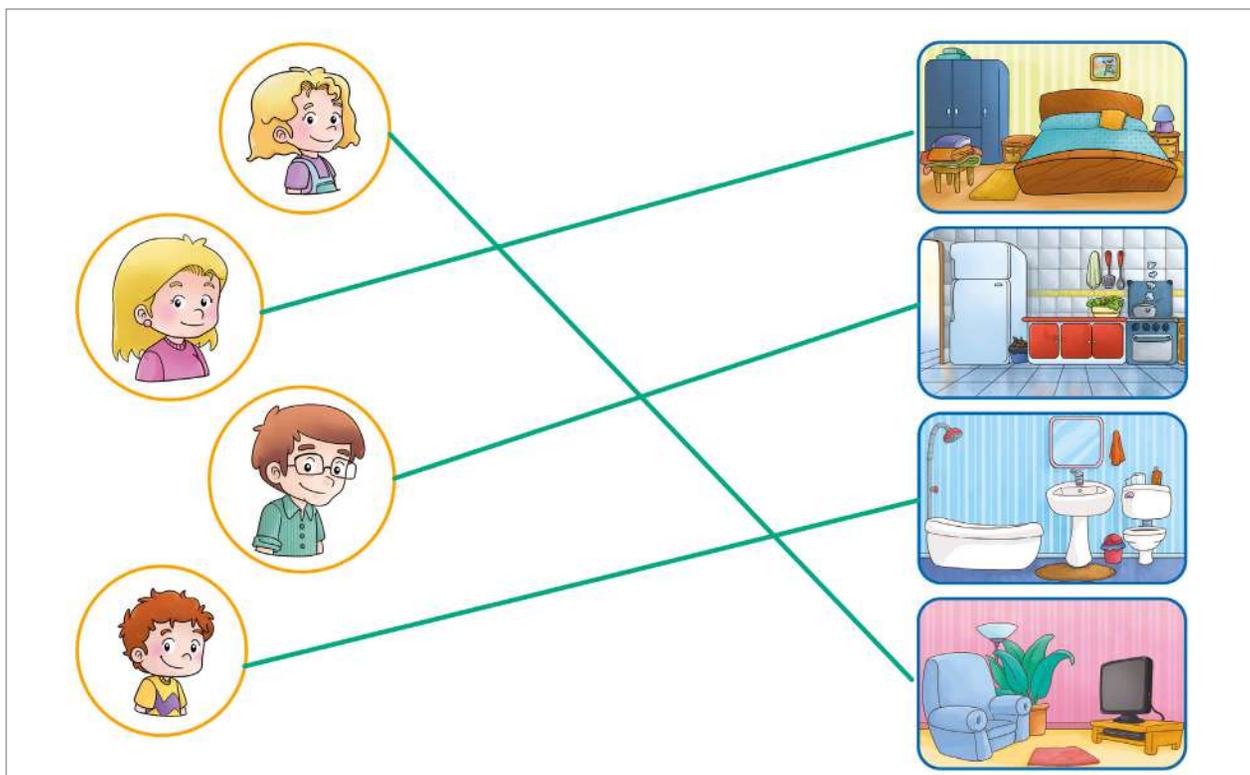
¿Dónde se encontraba cada integrante de la familia? ¿Qué hiciste para recordarlo? ¿Recuerdas lo que estaba

haciendo cada integrante de la familia? ¿Cómo son los trazos que realizaste? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué te pareció la actividad?

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



Concepto: Trazos rectos

Objetivo de aprendizaje:

OA-5: Perfeccionar su coordinación visomotriz fina, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios.

Páginas del libro: 32, 48, 61, 63, 74, 75, 89.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: La carretera.

Tiempo estimado: 25 minutos.

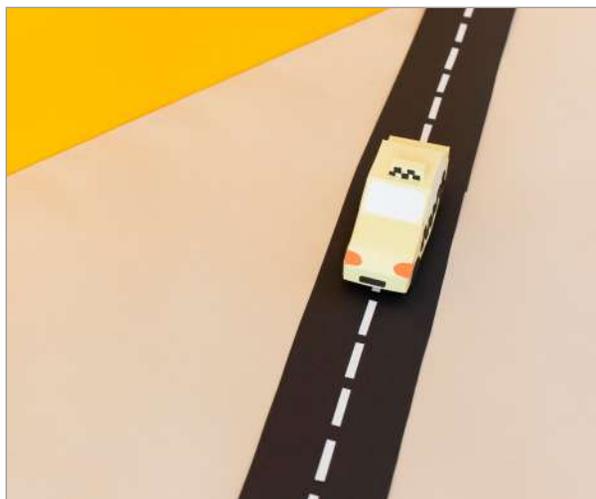
Materiales: tiza, cinta adhesiva y autos de juguete.

Lugar: Patio y aula.

Prepare dos estaciones de juego en el patio o aula. Organice al grupo en dos equipos, uno para cada estación.

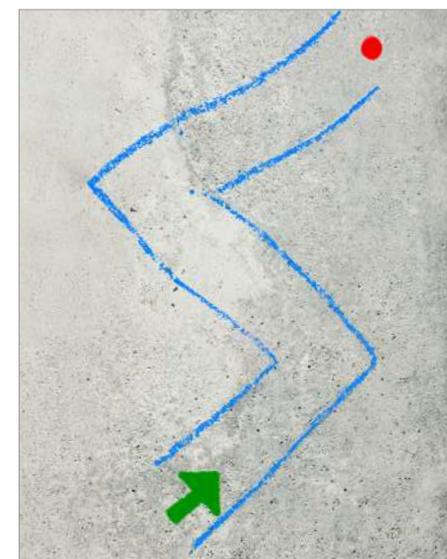
Explique la actividad de cada estación. Una vez que hayan concluido los recorridos, se intercambian para realizar la actividad de la otra estación.

Estación 1: Dibujar o trazar carreteras utilizando líneas rectas. Puede agregar señalizaciones. Entregue a cada estudiante un auto de juguete y explíqueles que deben hacer que el auto transite por la carretera, respetando las señalizaciones y la trayectoria del camino.



Estación 2: Debe contar con el trazado de diversos caminos de líneas rectas, cada uno con una flecha verde que indique el inicio del camino y un punto rojo que señale el final. Explique a los y las estudiantes que deberán transitar caminando por todos los caminos.

Al finalizar reúna al grupo en el aula para comentar la experiencia y plantee las siguientes preguntas: *¿Qué te pareció la actividad? ¿Cómo la realizaste? ¿Cómo eran las carreteras por las que transitaron los autos? ¿Cómo eran los caminos que recorrieron caminando? ¿Cuál camino fue más fácil de caminar?, ¿cuál fue más difícil? Cuando vas en auto, ¿cómo son las carreteras? ¿Para qué te puede servir haber realizado esta actividad?*



Página 32

Habilidad a desarrollar

Realizar trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • trazar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿De qué color es el pañal de cada bebé? ¿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? ¿Cómo piensas que es la línea que debes trazar?

Preguntas de cierre

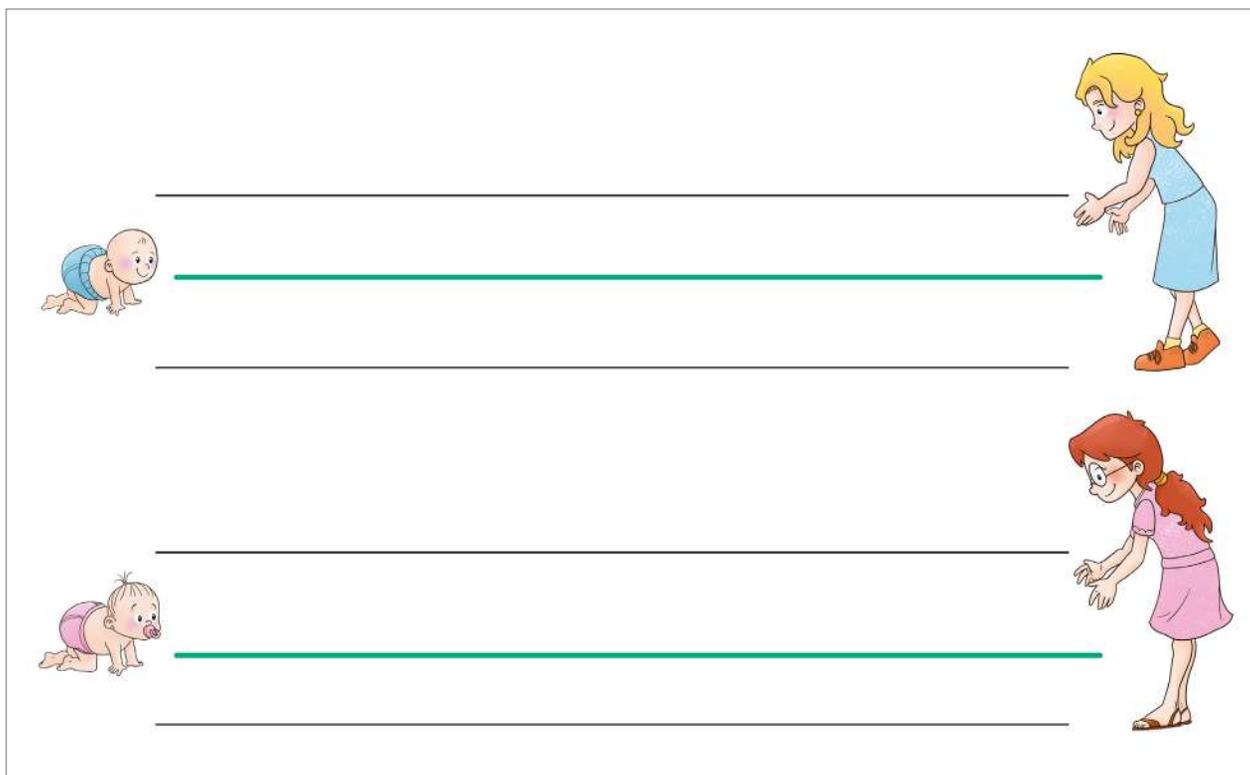
¿Qué hiciste para ayudar a los bebés a llegar hasta su mamá? ¿En qué te fijaste para identificar a la mamá de cada bebé? ¿Cuál es el color que usaste para pintar el vestido de cada mamá? ¿Cómo es la

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.
- Pinta el vestido de cada mamá del mismo color que el pañal de su bebé.

Solución



Página 48

Habilidad a desarrollar

Realizar trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • trazar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad?
 ¿Qué deporte está practicando cada personaje?
 ¿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 pintar el cartel de meta de cada deportista?

Preguntas de cierre

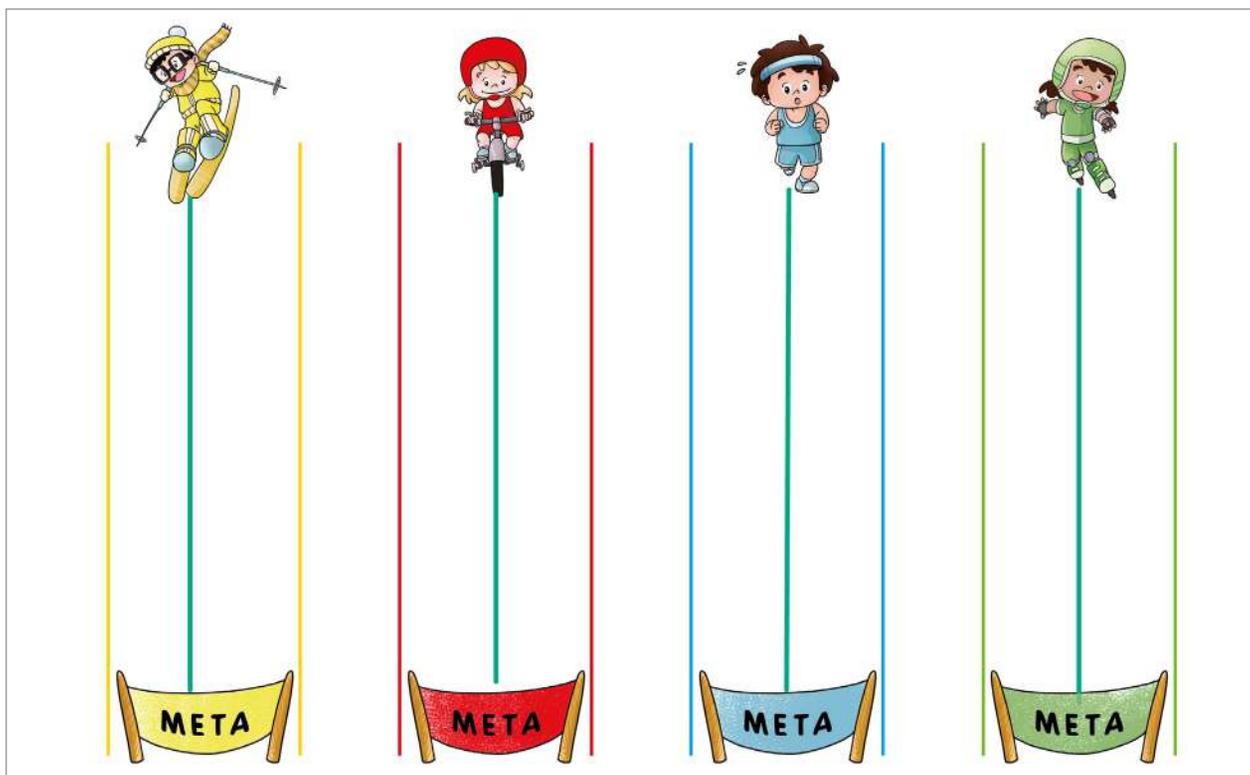
¿Qué hiciste para ayudar a los deportistas a llegar hasta la meta?, ¿en qué te fijaste para identificar la meta de cada deportista? ¿Cuál es el color que usaste

para pintar 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? ¿Cuál es tu deporte favorito? ¿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.
- Pinta el cartel de la meta de cada deportista del color de su ropa.

Solución



Página 61

Habilidad a desarrollar

Realizar trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

- Trazar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué deben lograr los niños y niñas? ¿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?

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

Instrucciones

- Ayuda a cada niño a llegar hasta su juego favorito.
- Traza el trayecto con tu lápiz.
- ¿En qué lugar del barrio podemos encontrar juegos?

Solución

The image shows a tracing activity for three children. Each child is on the left, and their favorite playground equipment is on the right. A green arrow points from the child to the equipment, indicating the path to be traced. The equipment are: a seesaw (top), a slide (middle), and a swing set (bottom).

Página 63

Habilidad a desarrollar

Realizar trazos quebrados.

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?

fijaste para identificar cada camino? ¿Qué línea hiciste para trazar los caminos? ¿Qué aprendiste? ¿Qué te pareció esta actividad?

Instrucciones

• Ayuda a cada trabajador a llegar a donde corresponde.

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste para ayudar a los trabajadores a llegar hasta el elemento que le correspondía? ¿En qué te

Solución



Página 74

Habilidad a desarrollar

Realizar trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad?
¿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

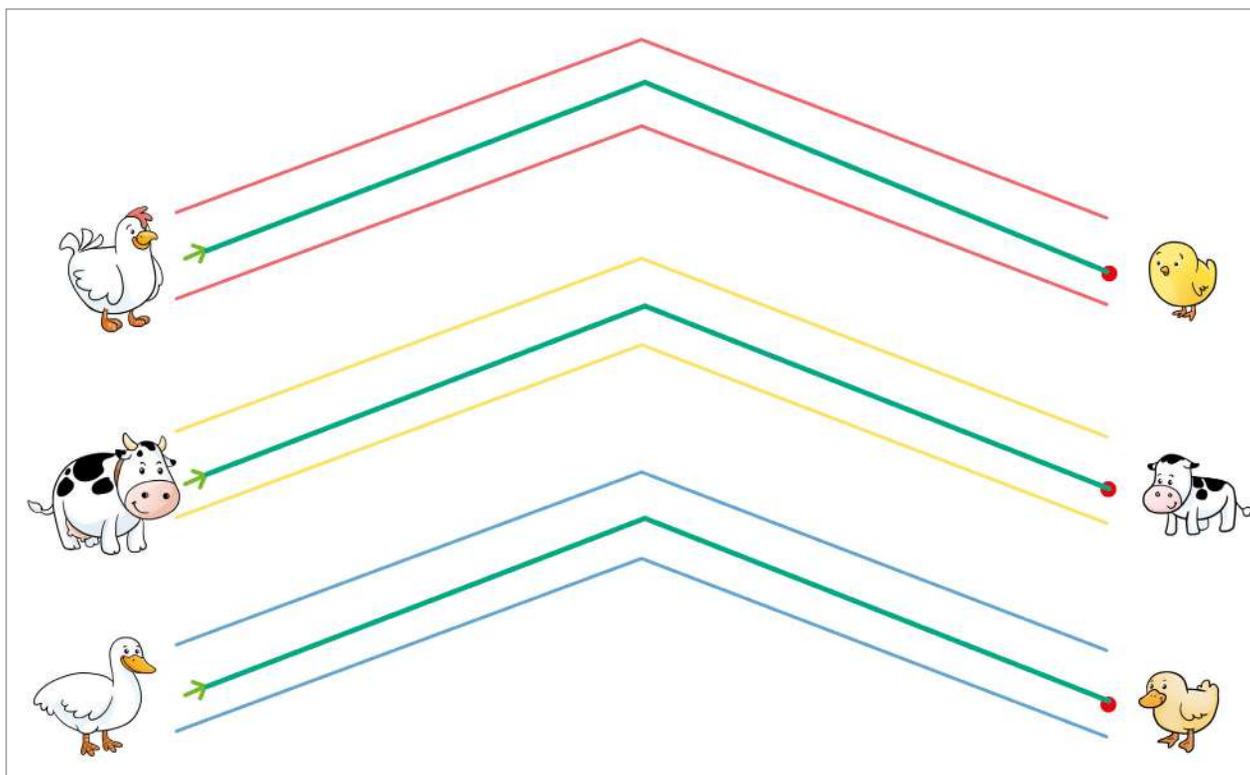
¿Qué hiciste para ayudar a los animales a llegar hasta su cría? ¿En qué te fijaste para identificar la cría de

cada animal? ¿Qué hiciste para trazar cada camino?
¿Cuál de estos animales te gusta más y por qué? ¿Qué te pareció la actividad? ¿Cómo podrías mejorar para una siguiente actividad como esta?

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

Realizar trazos quebrados.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

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

Preguntas de cierre

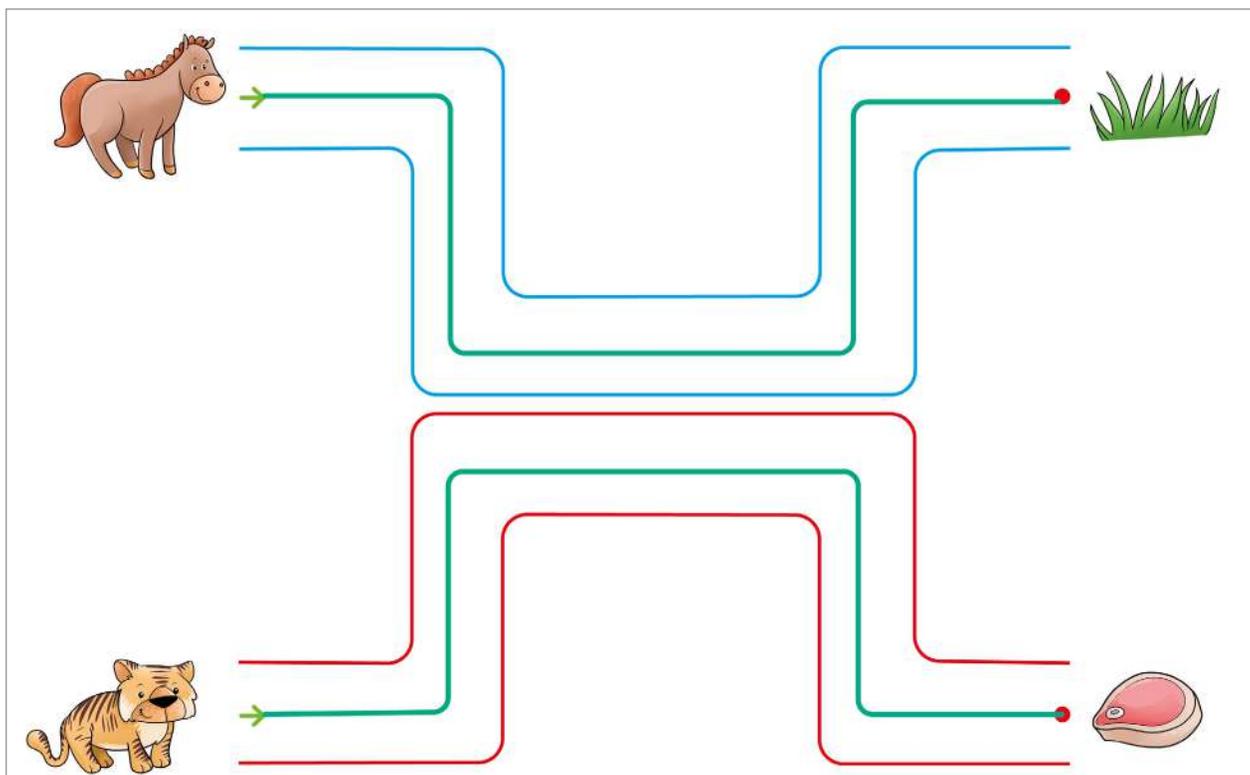
¿Qué hiciste para ayudar a los animales a llegar hasta su alimento? ¿En qué te fijaste para identificar el

alimento del caballo?, ¿y el del tigre? ¿Qué hiciste para trazar cada camino? ¿Qué te pareció esta actividad? ¿Cómo puedes mejorar?

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

Realizar trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿Reconoces a algún personaje popular?, ¿a qué se dedican? ¿A cuál personaje puedes encontrar en la plaza que frecuentas? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿Cómo ayudarías a cada personaje a llegar hasta la plaza? ¿Cuál es el trazo que tienes que hacer?, ¿qué colores usarías para trazar el camino de cada personaje?

Preguntas de cierre

¿De qué manera ayudaste a los personajes para llegar hasta la plaza? ¿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 te pareció esta actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Ayuda a cada personaje popular a llegar hasta la plaza. Repasa las líneas punteadas.
- Escucha y repite: El manicero vende maní. El organillero toca el organillo. El chinchinero toca el bombo y los platillos.

Solución

	<p style="text-align: center;">El manicero vende maní.</p> <hr/>  <hr/>	
	<p style="text-align: center;">El organillero toca el organillo.</p> <hr/>  <hr/>	
	<p style="text-align: center;">El chinchinero toca el bombo y los platillos.</p> <hr/>  <hr/>	

Concepto: Trazos curvos

Objetivo de aprendizaje:

OA-5: Perfeccionar su coordinación visomotriz fina, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios.

Páginas del libro: 47, 76, 88, 90, 91, 100.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Modelando formas curvas.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: plastilina de diferentes colores, canasta o caja con tapa o tela que la cubra, objetos pequeños como pelota, globo, ampollita, frutas de plástico, goma, lápices, etc.

Lugar: Aula.

Invite a los y las estudiantes a sentarse en el suelo formando un círculo. En el centro, ubique una canasta tapada con un trozo de tela y pídale que imaginen lo que hay escondido. Luego, muestre los objetos y realice preguntas como: *¿Qué ves? ¿En qué se parecen? ¿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 que piensen en algo curvo que quieran representar y entregue la plastilina que elijan. Se sugiere modelar el uso correcto de 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 y comentar: *¿Qué realizaste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué aprendiste con esta actividad?*



Página 47

Habilidad a desarrollar

Realizar trazos curvos.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿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

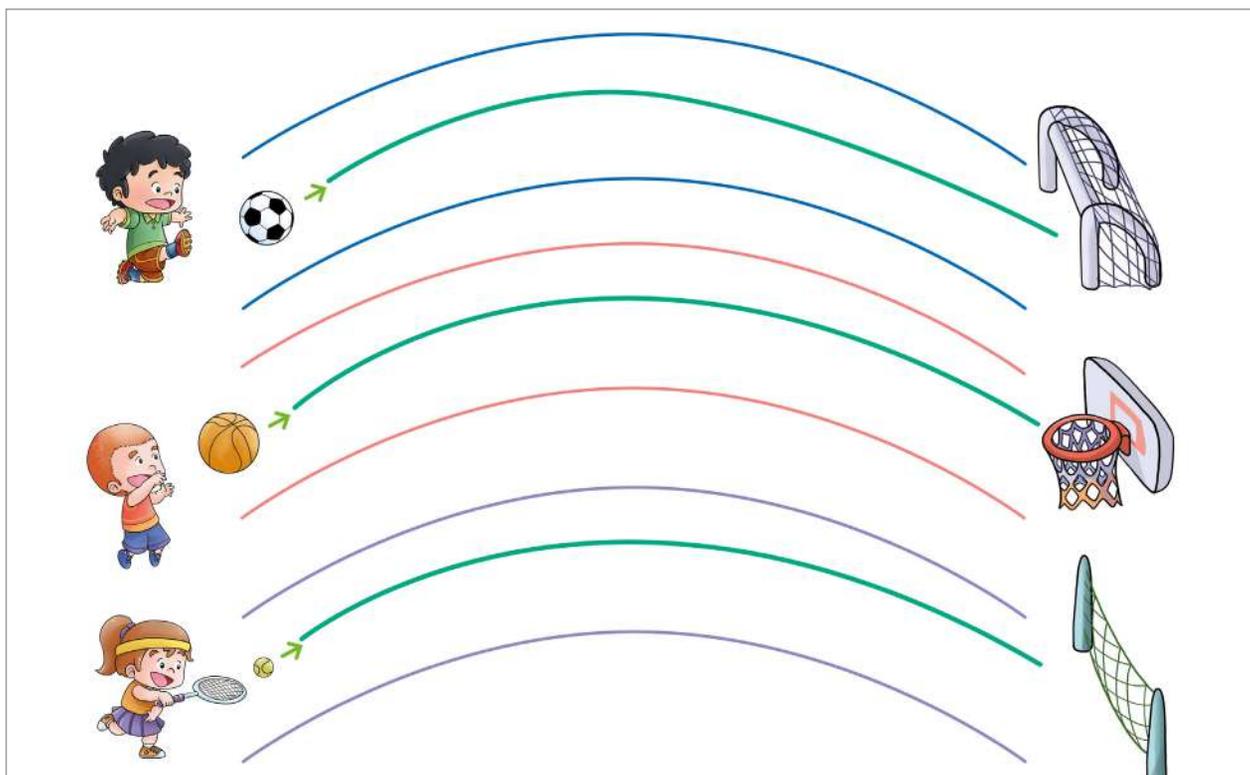
¿Qué hiciste para ayudar a cada deportista a lanzar su pelota y lograr su objetivo? ¿Cómo es la línea que trazaste en cada caso? ¿Cuál es el color que usaste para trazar el camino de la pelota de cada jugador? ¿Qué

otros deportes que se juegan con balón conoces? ¿Cuál es tu deporte favorito? ¿Practicas algún deporte? ¿Qué te pareció esta actividad? ¿Qué puedes hacer para mejorar en este tipo de actividad?

Instrucciones

- ¿Has visto o practicado algún deporte?
- Ayuda al futbolista a lanzar al arco, al basquetbolista a lanzar al aro 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

Realizar trazos curvos.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • identificar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿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 animales? ¿Qué dice del pájaro Guido?, ¿qué dice de la gallina Avelina?, ¿y de la chinita Margarita? ¿Qué indica la flecha verde y el punto rojo?

que pensar en otros nombres para Guido, Avelina y Margarita, ¿cuáles serían? ¿Qué te pareció esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

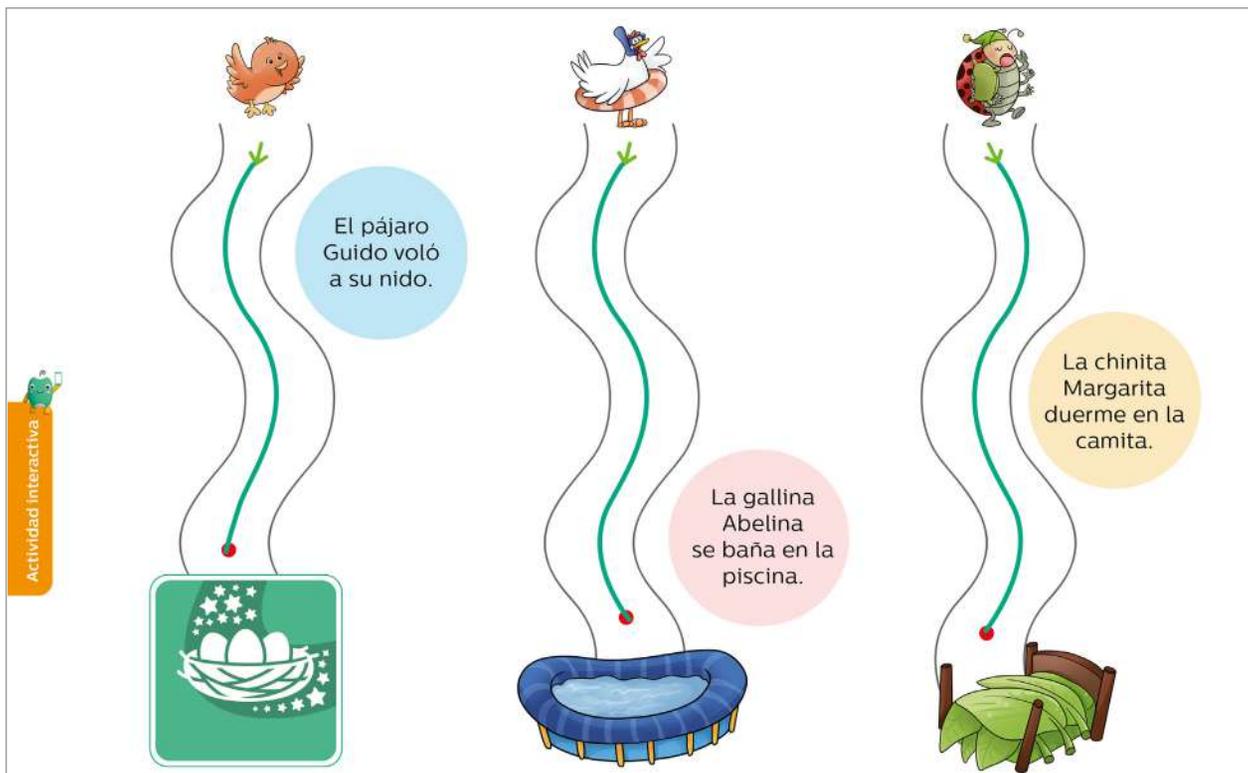
Instrucciones

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

Preguntas de cierre

¿En qué te fijaste para identificar el camino de cada animal? ¿Cómo son las líneas que trazaste? Si tuvieras

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

Realizar trazos curvos.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿Hacia dónde se dirigen los niños? ¿Cómo ayudarías a cada niño a llegar a su hogar? ¿Cómo puedes saber cuál es la casa de cada uno? ¿Crees que te pareces a alguno de estos niños?, ¿a cuál de ellos y por qué? ¿Cuál de esas casas se parece más a la tuya? ¿por qué? ¿En qué te fijarías para repasar el camino que deben seguir? ¿Cómo son las líneas que tienes que trazar?

Preguntas de cierre

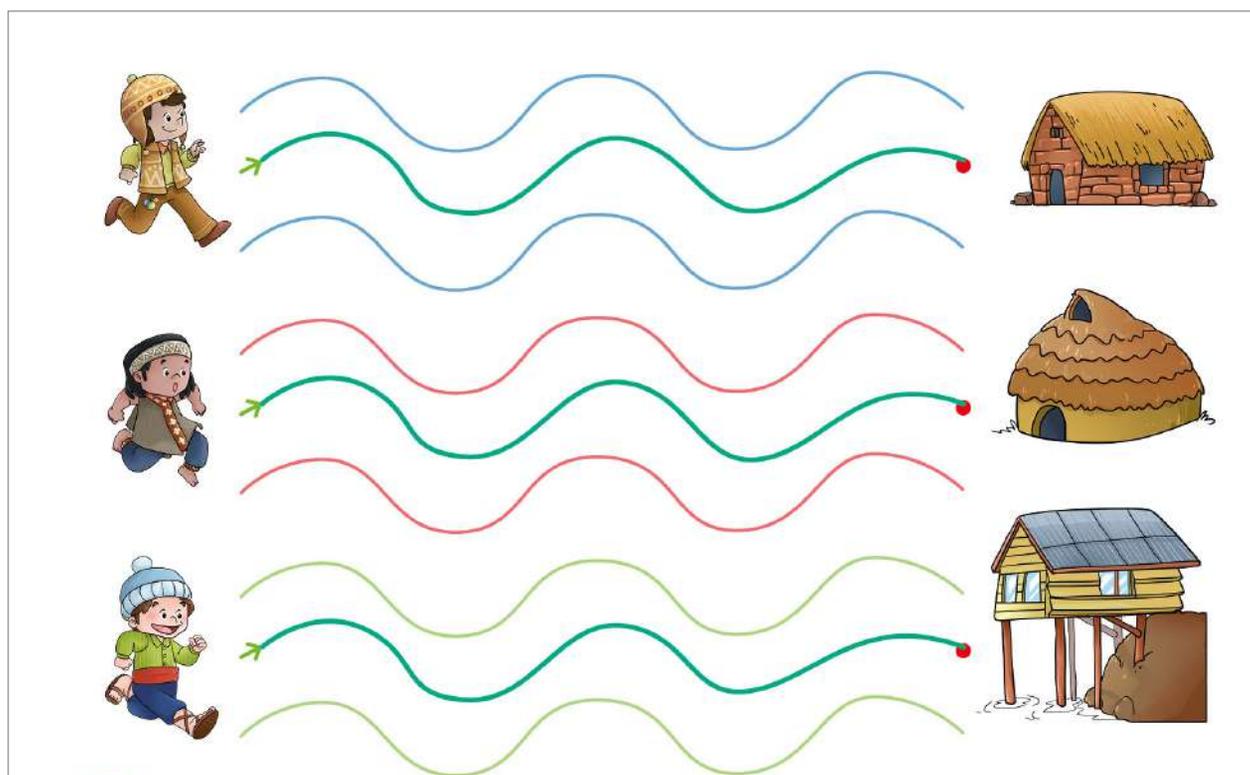
¿Qué hiciste para ayudar a los niños a llegar a su casa? ¿En qué te fijaste para identificar la casa de cada uno?

¿Cómo son las líneas que hiciste? ¿Dónde iniciaste el trazo y dónde lo terminaste? ¿Qué te pareció esta actividad? ¿Qué puedes hacer para mejorar en este tipo de actividad?

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 90

Habilidad a desarrollar

Realizar trazos rectos y curvos.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar
- relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la ilustración? ¿Cuáles de estos elementos son para jugar? ¿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? ¿Cuáles son las líneas que debes repasar? ¿Qué te indica la flecha verde y el punto rojo?

Preguntas de cierre

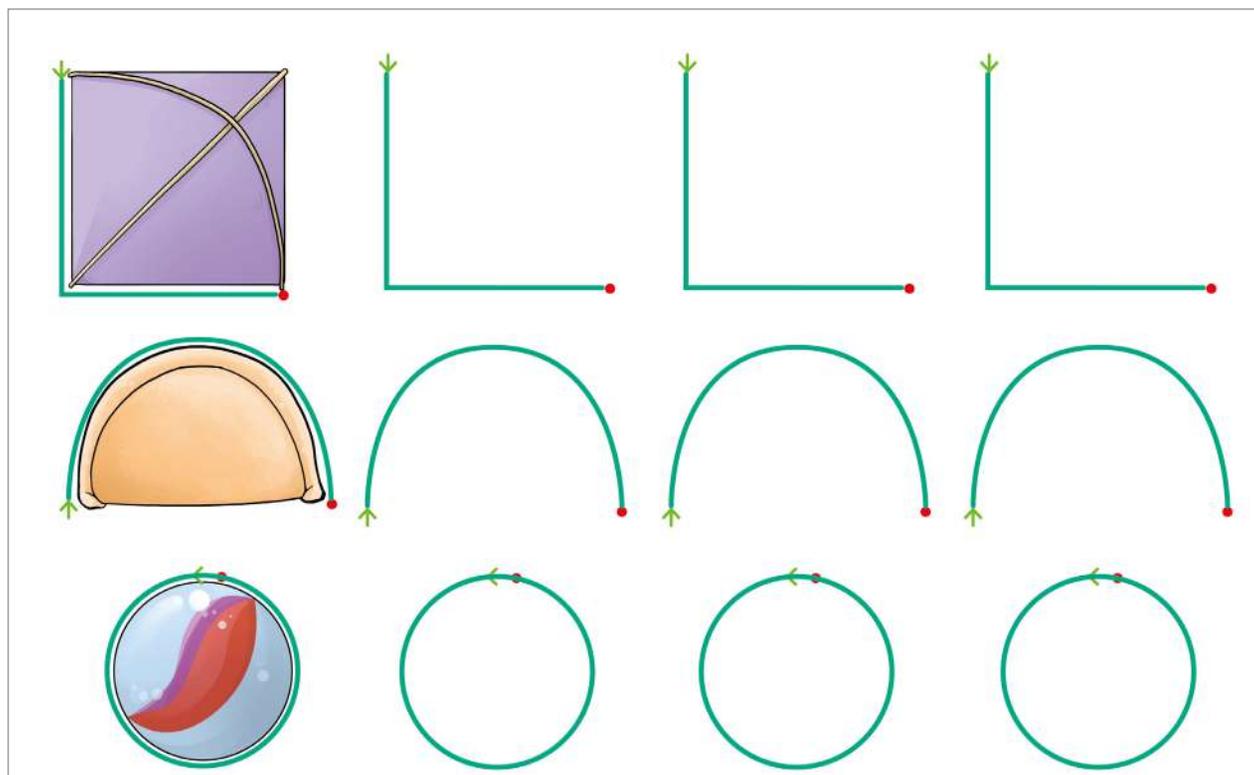
¿Qué hiciste para repasar los trazos del volantín/cometa, empanada, bolita/canica? ¿Cómo son las líneas que hiciste? ¿Cuál fue más fácil de trazar?, ¿cuál

fue más difícil? ¿Qué te pareció esta actividad? ¿Cómo puedes mejorar en este tipo de actividad?

Instrucciones

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

Solución



Página 91

Habilidad a desarrollar

Realizar trazos curvos.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • remarcar.

Preguntas de inicio

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

Preguntas de cierre

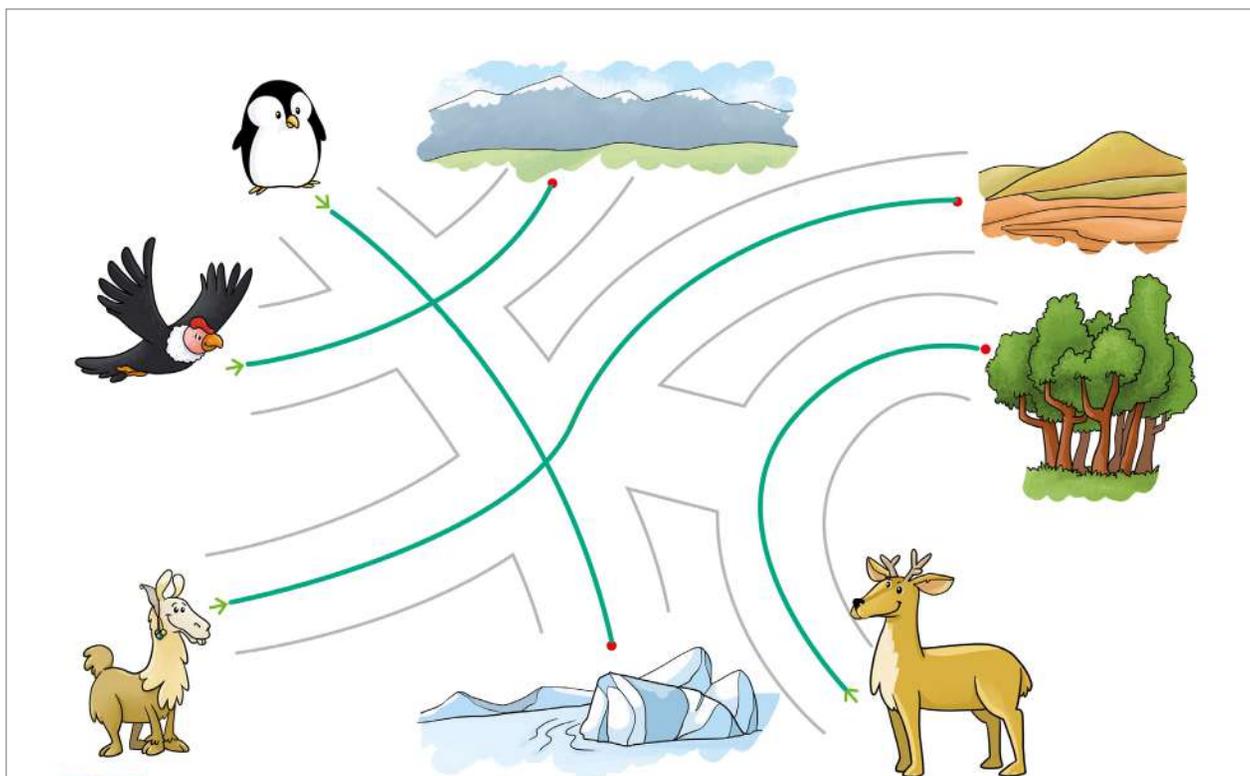
¿Dónde vive cada animal? ¿Qué hiciste para ayudarlos a llegar? ¿Qué hiciste con las líneas punteadas? ¿Cómo son las líneas que trazaste? ¿Cuál es tu animal favorito? ¿Cuál es tu lugar favorito? ¿Qué otros animales conoces

que viven en los lugares que muestran las imágenes? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué puedes hacer para seguir aprendiendo en este tipo de actividad?

Instrucciones

- Observa los animales. ¿Dónde vive el cóndor? ¿Dónde vive el pingüino? ¿Dónde vive la llama? ¿Dónde vive el huemul?
- Ayuda a cada animal a llegar al lugar donde vive.
- Repasa las líneas punteadas.

Solución



Página 100

Habilidad a desarrollar

Trazar líneas curvas.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿Qué visten Eli y Mateo? ¿Por qué Eli y Mateo visten esas ropas? ¿Cómo está el tiempo atmosférico? ¿En qué estación del año crees que se encuentran? ¿Qué usas cuando llueve? ¿Qué crees que debes hacer para remarcar al muñeco de nieve, la nube y el paraguas? ¿Cómo te gustaría pintar el dibujo?

Preguntas de cierre

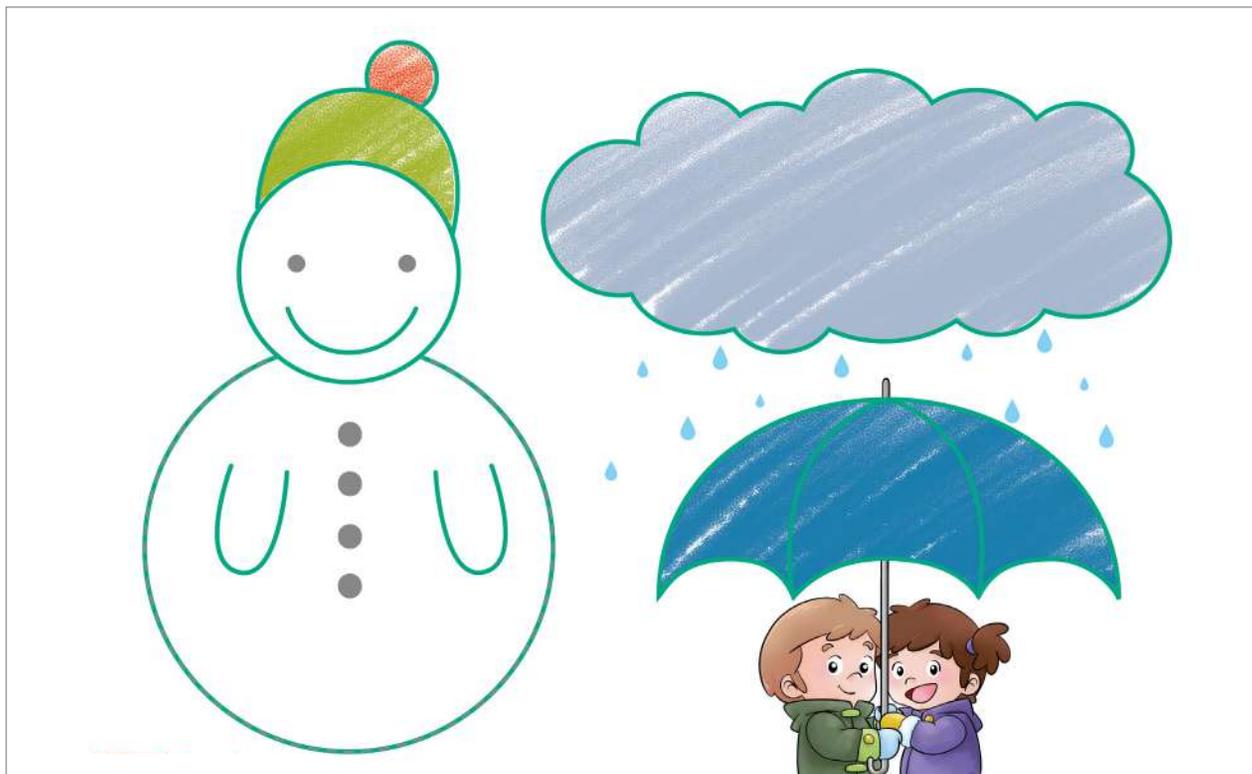
¿Qué colores usaste para pintar tu dibujo? ¿Cómo es el invierno en el lugar dónde vives? ¿Qué te gusta más la

lluvia o la nieve? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué puedes hacer para mejorar en este tipo de actividad?

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.
- Pinta el dibujo con tus lápices de colores.

Solución



Ámbito: Comunicación integral



El proceso de comunicación es fundamental para los y las estudiantes de tres años, ya que en esta etapa amplían de manera significativa sus habilidades comunicativas. Esto les permite construir significados con los demás, expresar sus vivencias, acceder a la cultura y comprender mensajes cada vez más complejos, lo que enriquece sus relaciones consigo mismos, con los demás y con su entorno. En este contexto, los lenguajes que constituyen el Ámbito de la Comunicación Integral, son el Lenguaje Verbal y los Lenguajes Artísticos los cuales constituyen la base para todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo ambos integrales y dependientes entre sí.



Atendiendo a lo anterior, el texto **Balancín®** propone actividades que favorecen los procesos comunicativos tanto en el lenguaje verbal como en el artístico, promoviendo experiencias que fomentan el desarrollo del pensamiento, la expresión y la comunicación de sus gustos, intereses, emociones, necesidades, aprendizajes y vivencias, lo cual les permite descubrirse a sí mismos en relación con su contexto. Asimismo, se incluyen instancias de aprendizaje que desarrollan habilidades y destrezas previas al inicio formal de la escritura y lectura.



Núcleo: Lenguaje verbal

Las actividades propuestas en esta sesión tienen como propósito fomentar en las y los estudiantes el desarrollo de un conjunto de competencias comunicativas, tanto verbales como no verbales, y habilidades prácticas que les permitan interactuar efectivamente con los demás, mediante actividades que estimulen su capacidad de pensamiento y comprensión del mundo que les rodea. Esto incluye el desarrollo de un vocabulario rico y variado, así como la capacidad de utilizar adecuadamente el lenguaje corporal y otros elementos no verbales de la comunicación. Al lograr esto, se establecen las bases necesarias para que los estudiantes puedan construir aprendizajes significativos en el futuro.

Objetivos de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje transversales correspondientes a este núcleo, para el segundo nivel (medio), que se desarrollan en el cuaderno de actividades, son los siguientes:

Objetivos de aprendizaje	Páginas del cuaderno
OA-1: Expresarse oralmente, empleando estructuras oracionales simples y respetando patrones gramaticales básicos, en distintas situaciones cotidianas y juegos.	27, 50, 72.
OA-2: Comprender mensajes simples como instrucciones explícitas, explicaciones y preguntas relativas a objetos, personas, acciones, tiempo y lugar, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.	19, 49, 82.

Objetivos de aprendizaje	Páginas del cuaderno
OA-3: Identificar algunos atributos de los sonidos de diferentes fuentes sonoras como intensidad (fuerte/suave), velocidad (rápido/lento).	104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113.
OA-4: Incorporar progresivamente nuevas palabras, al comunicar oralmente temas variados de su interés e información básica, en distintas situaciones cotidianas.	28.
OA-5: Manifestar interés por descubrir el contenido de textos de diferentes formatos, a través de la manipulación, la exploración, la escucha atenta y la formulación de preguntas.	73.
OA-6: Comprender a partir de la escucha atenta, contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, reconociendo ideas centrales, señalando preferencias, realizando sencillas descripciones, preguntando sobre el contenido.	15, 31, 62.
OA-7: Reconocer progresivamente el significado de diversas imágenes, logos, símbolos de su entorno cotidiano, en diversos soportes (incluye uso de TICs).	30, 46.

Concepto: Descomposición silábica

Objetivo de aprendizaje:

OA-1: Expresarse oralmente, empleando estructuras oracionales simples y respetando patrones gramaticales básicos, en distintas situaciones cotidianas y juegos.

Páginas del libro: 27, 50, 72.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: A contar sílabas.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: carteles con los nombres de algunos estudiantes, tijeras, fichas de conteo o palitos de helado, objetos encontrados en el aula o tarjetas, tamaño carta o 1/2 carta, con imágenes de elementos relacionados con la unidad temática que se esté trabajando, con palabras de una, dos y tres sílabas.

Lugar: Aula o exterior.

Invite a los estudiantes a sentarse formando un círculo e indague en sus conocimientos previos sobre la descomposición silábica formulando preguntas como: *¿Qué son las palabras? ¿Cómo crees que se pueden separar?* Muestre carteles con los nombres de algunos de ellos y explique que el desafío de esta experiencia es separar esos nombres en sílabas. Modele la forma de hacerlo, por ejemplo, aplaudiendo o saltando en cada sílaba, o tocando cabeza, cintura, rodillas o pies. Después, recorte los nombres por sílabas y, finalmente, invite a contar las partes en las que se dividieron. Muestre un palito de helado por cada sílaba del nombre e invite a contarlos. Realice el mismo procedimiento con otros objetos.

Posteriormente, entregue tres palitos de helado o fichas a cada estudiante. Muestre el objeto o tarjeta e invite a descubrir y representar la cantidad de sílabas que forma cada palabra, utilizando algunas de las estrategias que halla modelado.

Pida que cada estudiante ubique la cantidad de palitos que corresponda. Recuerde que al nombrar

cada palabra debe marcar las pausas y hacerlo lentamente para que los estudiantes puedan distinguir las sílabas. En conjunto, revisen cada desafío para que los estudiantes puedan realizar una coevaluación, permitiendo que aprendan de sus compañeros.

Finalmente, establezca un diálogo con preguntas como: *¿Qué te pareció el juego? ¿Qué aprendiste? ¿Qué hiciste para aprenderlo? ¿Qué puedes hacer para mejorar en este aprendizaje?*

Ejemplo de tarjetas:



Página 27

Habilidad a desarrollar

Segmentación silábica.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar
- razonar
- reproducir.

Preguntas de inicio

¿Quiénes conforman la familia de Mateo? ¿Cuáles son sus nombres? ¿Por qué crees que hay manos debajo de cada nombre? ¿Cómo puedes averiguar cuántas sílabas tiene cada nombre?

Preguntas de cierre

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

podrías seguir practicando la habilidad para separar las palabras?

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? Pinta las manos.

Solución



Página 50

Habilidad a desarrollar

Segmentación silábica.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • razonar • reproducir.

Preguntas de inicio

¿Qué está haciendo Eli? ¿Por qué crees que las palabras están separadas por líneas? ¿Cómo podrías dividir cada palabra en sílabas?

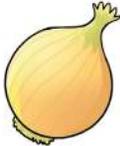
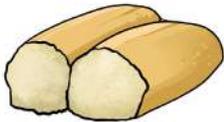
Preguntas de cierre

¿Cuántas sílabas tiene cada palabra? ¿Cuántos círculos coloreaste en cada cuadro? ¿Qué palabra tiene más sílabas? ¿Cuál tiene menos? ¿Cómo hiciste para contar las sílabas de cada palabra? ¿Puedes nombrar otras palabras que tengan una sílaba? ¿Y con dos y tres sílabas?

Instrucciones

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

Solución

<p>CE - RE - ZA</p>  <p>Three green circles representing syllables.</p>	<p>CE - BO - LLA</p>  <p>Three red circles representing syllables.</p>
<p>LE - CHE</p>  <p>Three yellow circles representing syllables.</p>	<p>PAN</p>  <p>Three circles representing syllables: one purple and two yellow.</p>



Página 72

Habilidad a desarrollar

Segmentación silábica.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • razonar • reproducir.

Preguntas de inicio

¿Qué animales ves en la imagen? ¿Por qué crees que hay círculos en cada cuadro? ¿Cómo separarías en sílabas los nombres de cada animal? ¿En qué lugares viven estos animales?

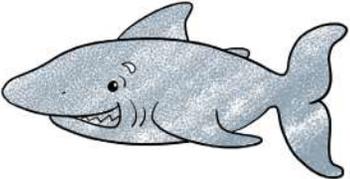
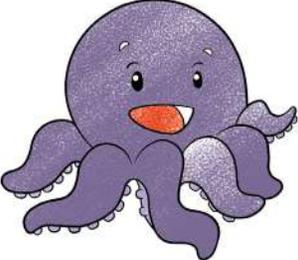
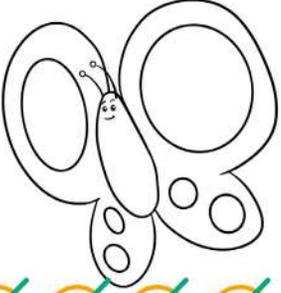
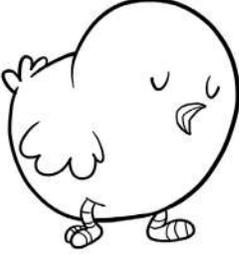
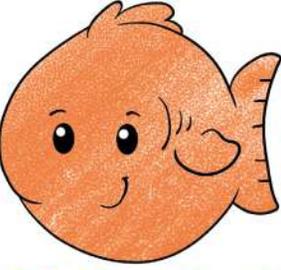
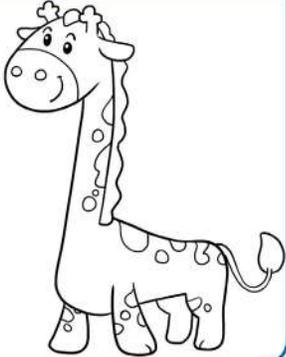
Preguntas de cierre

¿Cuántas sílabas tiene cada nombre? ¿Cuál tiene más y cuál tiene menos sílabas? ¿Qué hiciste para averiguarlo? ¿Qué animales pintaste y cuáles no? ¿Por qué? ¿Te resultó fácil o difícil esta actividad? ¿Qué aprendiste y cómo puedes seguir aprendiendo?

Instrucciones

- Marca, mediante la percusión de palmas, las sílabas de cada palabra (tiburón, pulpo, mariposa, pollo, pez, jirafa).
- Pinta los animales que viven en el mar.

Solución

Concepto: Comprender instrucciones

Objetivo de aprendizaje:

OA-2: Comprender mensajes simples como instrucciones explícitas, explicaciones y preguntas relativas a objetos, personas, acciones, tiempo y lugar, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

Páginas del libro: 19, 49, 82

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Escucha y encuentra.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: objetos cercanos como cuadernos, estuches, lápices de colores, pegamentos en barra, gomas de borrar, pelotas pequeñas.

Lugar: Aula.

Invite a observar diferentes objetos en la sala de clases, mencionando su ubicación, forma, color y uso. Luego, explique que usted dará instrucciones en voz alta y ellos deberán seguirlas, ya sea encontrando el objeto correcto o realizando la acción indicada.

Ejemplos de instrucciones:

- *Tomar una goma de borrar y levantarla en alto.*
- *Encontrar un objeto para colorear y compararlo con el de un compañero.*
- *Poner un cuaderno sobre su cabeza y contar hasta 5.*
- *Pararse frente a la pizarra y salta tres veces como un conejo.*
- *Hacer una fila en la puerta y tocar dos veces por turnos.*
- *Da una vuelta con tus manos sobre los hombros.*

Puede repetir la indicación si es necesario, ayudando con gestos o demostraciones.

Finalmente, se formule preguntas como: *¿Qué acción les gustó más? ¿Les gustó escuchar y seguir las instrucciones?*

Variantes

- Usar música: cuando la música pare, se dará una nueva instrucción.
- Dar dos instrucciones seguidas: *Toma la pelota azul y luego toca tu nariz.*

Juego grupal: Retahílas.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: imagen de un zapato blanco y un zapato azul (en cartulina grande o proyectada).

Lugar: Aula.

Reúna a las y los estudiantes en círculo y comente que realizarán una actividad en la que conocerán una expresión literaria llamada Retahíla*. Presente las imágenes de zapato blanco y zapato azul y pregunte: *¿Qué objetos son? ¿De qué colores son?* Luego, pida que escuchen atentamente la siguiente retahíla.

“Zapatito blanco, zapatito azul,
dime cuántos años tienes tú”.

Luego, invítelos a repetir juntos la retahíla y al terminarla, indique a algún estudiante para que responda diciendo su edad. Comenten la actividad con preguntas como: *¿De qué trataba la retahíla? ¿Te resultó fácil o difícil aprenderla? ¿Cuál fue tu parte favorita?*

Repita la actividad con la retahíla:

“Corre el gato, nada el pez,
tú das saltos al revés.
Todos juegan otra vez,
saltan y cuentan hasta tres:
¡Uno, dos y tres!”

Invítelos a dar los tres saltos al decir la frase “¡Uno, dos y tres!”

* Una retahíla es una composición poética breve que presenta un conjunto de palabras ordenadas en secuencias con el propósito de jugar con los sonidos, los ritmos y las palabras mismas.

Página 19

Habilidad a desarrollar

Comprender información explícita.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • interpretar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué ves en cada recuadro? ¿Cómo crees que se siente la y el niño en cada cuadro? ¿De qué manera nos puede ayudar la frase de cada recuadro? ¿Cómo podrías relacionar la imagen con lo que dice cada frase?

Preguntas de cierre

¿Qué imagen encerraste en cada recuadro? ¿Por qué? ¿Qué frase usarías para representar las imágenes que no encerraste? ¿Cómo te sientes en alguna de estas situaciones? ¿Qué sientes cuando se te rompe un juguete y 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?

Instrucciones

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

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. Ella usa un sombrero.</p>

Página 49

Habilidad a desarrollar

Comprender textos.

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 alguna vez a las adivinanzas? ¿Cómo se juega? ¿Qué crees que debes 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 otra fruta/verdura? Si tuvieras que

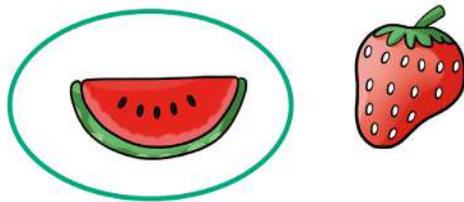
crear una adivinanza para alguna fruta/verdura que no encerraste, ¿cómo sería? ¿Cuáles de estas frutas y verduras te gustan? ¿Qué fue lo que más disfrutaste de la actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

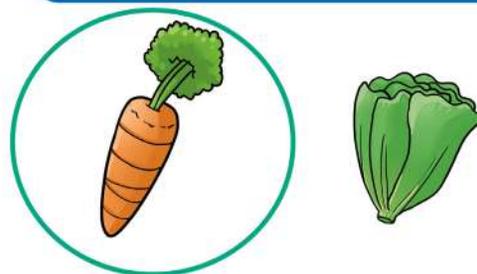
- Observa cada alimento y nómbralo.
- Escucha las adivinanzas y encierra la respuesta correcta de cada una.

Solución

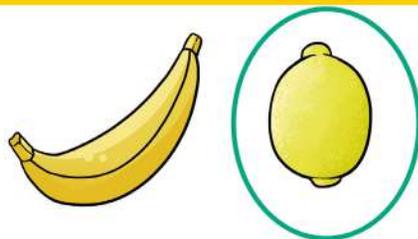
Verde por fuera, roja por dentro y con bailarinas negras en el centro.



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 frie y con pan se come.



Página 82

Habilidad a desarrollar

Reproducir retahílas y asociarlas a una imagen.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • razonar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en los cuadros de colores? ¿Qué animales hay junto a ellos? ¿Sabes qué es una retahíla? ¿Has escuchado o recitado alguna retahíla? ¿Cuál o cuáles recuerdas? ¿De qué crees que se tratan estas retahílas?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

¿A qué animal uniste cada cuadro?, ¿por qué? ¿Qué retahíla te gustó más?, ¿por qué? ¿En qué se parecen estos animales? ¿Y en qué se diferencian? ¿Qué juegos conoces que se digan retahílas? ¿Qué aprendiste de la

actividad? ¿Qué te gustó más y por qué? ¿Cómo puedes seguir aprendiendo?

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

Concepto: Vocales

ESTRATEGIAS

Se recomiendan las siguientes estrategias para el trabajo de las vocales:

- Aprender una canción dedicada a las vocales.
- Descubrir adivinanzas relacionadas con las vocales.
- Representar la letra corporalmente.
- Asociar la letra o vocal con algún elemento que se le asemeje.
- Graficar la letra en el suelo y caminar sobre ella.
- Ejercitar el trazado de la letra en bandejas con sémola o harina.
- Disponer de moldes de letras en mayúscula y minúscula, en diferentes texturas (lija, algodón, semillas) para que los estudiantes puedan pasar sus dedos siguiendo la trayectoria del trazado.
- Colocar las vocales en una pared del aula e ir agregando palabras ilustradas que vayan aprendiendo según su respectivo sonido inicial.
- Modelar la forma de las vocales con plastilina, limpiapiipas, lanas, etc.

Actividades complementarias

Gestos de fonemas con las manos

Los gestos con las manos para representar los fonemas es un método innovador para la introducción, asimilación e interiorización de los fonemas. Estos gestos ayudan a los y las estudiantes a discriminar visualmente los sonidos de las vocales.

Objetivo de aprendizaje: Reconocer fonemas y grafemas.

Habilidades: identificar, asociar, coordinar.

Material: Láminas grandes con cada vocal escrita, acompañadas del gesto correspondiente.

Comience la actividad con preguntas de inicio como: *¿Qué es un gesto? ¿Te has comunicado usando solo gestos? ¿Crees que las vocales pueden representarse con gestos?*

Realice gestos de uso común (saludo, despedida, pulgar hacia arriba o abajo, representar números y cantidades) y pida identificar el mensaje que representan.

Invite a los y las estudiantes a responder, utilizando solo sus manos, preguntas como: *¿Cuántos años tienes? ¿Te gusta el chocolate? ¿Te gusta la cebolla? ¿Qué tan alto es un árbol? ¿De qué tamaño es una hormiga? ¿Cómo se mueve la tijera al cortar?*

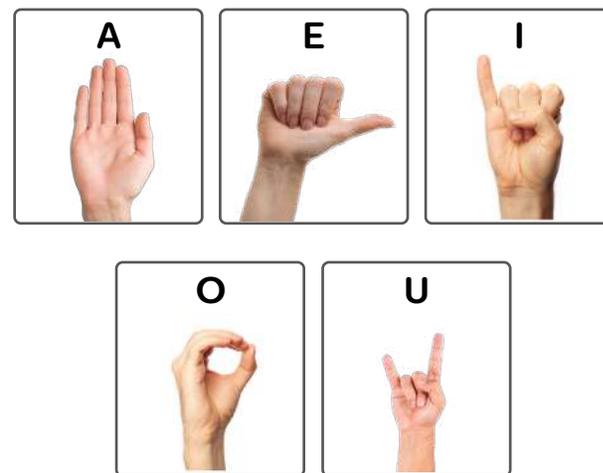
Muestre láminas grandes con cada vocal escrita, acompañadas del gesto correspondiente, y verbalice el sonido de cada fonema.

Ejemplo:

Al finalizar, realice preguntas como: *¿Qué gestos realizaste? ¿Qué vocal representa cada gesto?*

¿Reconoces alguna vocal en tu nombre? ¿Con cuál gesto se representa?

Mantenga las imágenes de las vocales en la sala durante el tiempo que considere necesario para que los y las estudiantes puedan familiarizarse con ellas. Realice estas actividades periódicamente, siempre que lo considere oportuno.



Gestos de fonemas con la boca

En la enseñanza de las vocales, es fundamental considerar los gestos de la boca, los cuales revelan diferencias de acuerdo a la posición de la lengua y los labios. Estos gestos clasifican las vocales según el grado de abertura bucal y el lugar de articulación, donde comienza el sonido.

Objetivo de aprendizaje: Reconocer fonemas y grafemas.

Habilidades: identificar, asociar, coordinar.

Materiales: pliego de cartulina con imágenes de bocas representando cada vocal.

Para comenzar estas actividades, puede realizar preguntas como: *¿Qué gestos puede realizar con la boca? ¿Para qué los utilizas?*

Algunas actividades para desarrollar la pronunciación y el reconocimiento de fonemas y grafemas, son:

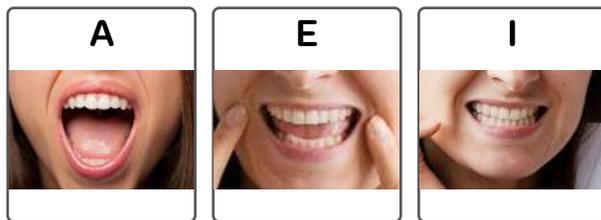
- Movimientos bucales: Realizar gestos con la boca, como sonreír, sacar la lengua, mostrar los dientes, lanzar un beso, fruncir los labios, etc., invitando a las y los estudiantes a identificar el mensaje que representan.
- Incorporar juego con espejos: Observar su boca al pronunciar cada vocal y apreciar el movimiento de la lengua.
- Proponer dinámicas con gestos: Crear movimientos que representen la apertura y cierre de la boca con cada vocal.
- Proporcionar tarjetas con dibujos y posiciones: Relacionar imágenes de la boca con cada vocal ayuda a visualizar el concepto.
- Practicar cantos y rimas: Asociar sonidos con melodías para reforzar la memoria fonética.

- Representar la expresión de cada vocal: Mostrar las imágenes de cada gesto que hace la boca al decir las vocales y pedir a los y las estudiantes que la realicen, haciendo el sonido y luego sin emitirlo, exagerando y destacando la expresión de la boca al pronunciar cada vocal. Ejemplo:

Mantenga la imagen de bocas representando vocales en la sala durante el tiempo que considere necesario para que los y las estudiantes puedan familiarizarse con ellas.

Considere el modelo fonético del triángulo vocálico para el desarrollo de estas actividades (Anexo pág. 16)

Para finalizar las actividades, puede realizar preguntas como: *¿Qué gestos de la boca representa la vocal __? ¿Qué vocales tiene la palabra _____? ¿Qué vocales se deben decir con las mandíbulas abiertas? ¿Qué vocales se deben decir con las mandíbulas cerradas?*



Juego grupal: Cazando vocales.
Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: matamosca plástico con un orificio en el 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 imprenta y contar con imágenes que faciliten su lectura ideográfica.

Invite a los y las estudiantes a sentarse en semicírculo frente al texto. Explique que jugarán a leer este texto, y después de su primera lectura guiada con el puntero, lo leerán nuevamente con la misión de “cazar vocales A/a”. Para ello, muestre el objeto especial para cazar o atrapar vocales. Comience con la vocal A y de un ejemplo con el título del cuento, léalo y destaque el sonido de la vocal, ubique el orificio del matamoscas sobre ella y luego enciérrela. Para continuar cazando las vocales A/a, invite uno a uno a buscarlas, por turnos en cada línea del texto.

Repita la actividad con las demás vocales. Si no han participado todos los estudiantes, puede continuar cazando la vocal en otras palabras que se encuentren en el aula. 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.

Juego grupal: Carrera de vocales.
Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: recortes de vocales en formato grande, cordel pegado al reverso de cada vocal en posición vertical, un silbato, tarjetas (igual a la cantidad del número de estudiantes) con imagen de elementos con sonidos iniciales vocálicos pegadas a una pinza de ropa.

Ejemplo:



Lugar: Aula o exterior.

Coloque las vocales pegadas en el pizarrón y al centro del aula ubique un recipiente grande con todas las tarjetas de imágenes. Luego, forme cinco equipos, asigne una vocal a cada grupo, y ubíquelos en filas al fondo del salón (se sugiere realizar la actividad en el exterior si la sala es muy pequeña). Explique el juego, haciendo énfasis en que cuando escuche el silbato debe salir el primero de la fila hacia el recipiente que tiene las tarjetas, y buscar un elemento que comience con el sonido inicial de su equipo. Cuando encuentre uno, debe ir rápidamente a colgarlo en la vocal

correspondiente y regresar a la fila de su equipo para pasar el turno al siguiente compañero (en relevo) quien podrá buscar, encontrar y colgar un nuevo elemento. Gana el equipo que tenga más tarjetas 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 algún error.

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

Al finalizar el juego, inicie un diálogo realizando preguntas como: *¿Qué te pareció este juego?* *¿Cómo fue el trabajo en equipo?* *¿Qué podemos mejorar para trabajar en equipo?*



Página 104

Habilidad a desarrollar

Reconocer fonema y grafema A.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Por qué crees que hay una abeja y una abuelita en la imagen? ¿Cuál es el sonido inicial de estas palabras? ¿Conoces esa letra? ¿Cómo suena? ¿Qué forma tiene tu boca cuando dices el sonido A? ¿Cuántas letras "A" hay en la imagen? ¿Hay algo a tu alrededor que comience con la letra A?, ¿qué es?

Preguntas de cierre

¿Qué vocal se trabajó en esta actividad? ¿Con qué puedes relacionar la forma de esta letra? ¿Cuál es el nombre de la abuela? ¿Cuántas A tiene la palabra abeja

y la palabra abuela? ¿Qué otras palabras comienzan con este sonido? ¿Tu nombre tiene esta vocal? ¿Alguien de tu grupo tiene un nombre que comience con esta vocal? ¿La actividad fue fácil o difícil?

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



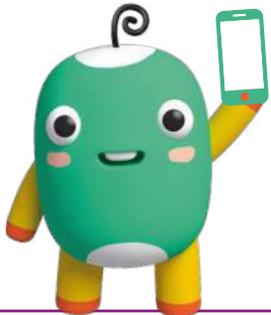
Marcador página 104

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

Reconocer sonido inicial A.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? Nombra cada elemento que hay en la telaraña. ¿Qué tienen en común? ¿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? ¿Qué elementos pegaste? Si tuvieras que pensar en un nombre diferente para la araña, pero con el mismo sonido inicial, ¿cuál sería? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?

¿Qué aprendiste? ¿Qué puedes hacer para continuar aprendiendo a reconocer la vocal A?

Instrucciones

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

Solución



Página 106

Habilidad a desarrollar

Reconocer fonema y grafema E.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué le sucede al esquimal?, ¿cómo lo sabes? ¿Por qué piensas que hay un esquimal en la imagen? ¿Cuál es el sonido inicial de esta palabra? ¿Conoces esa letra?, ¿cómo suena? ¿Qué forma tiene tu boca cuando dices el sonido E? ¿Qué crees que puedes hacer con la vocal E? ¿Cuántas "E" encuentras en la imagen?

Preguntas de cierre

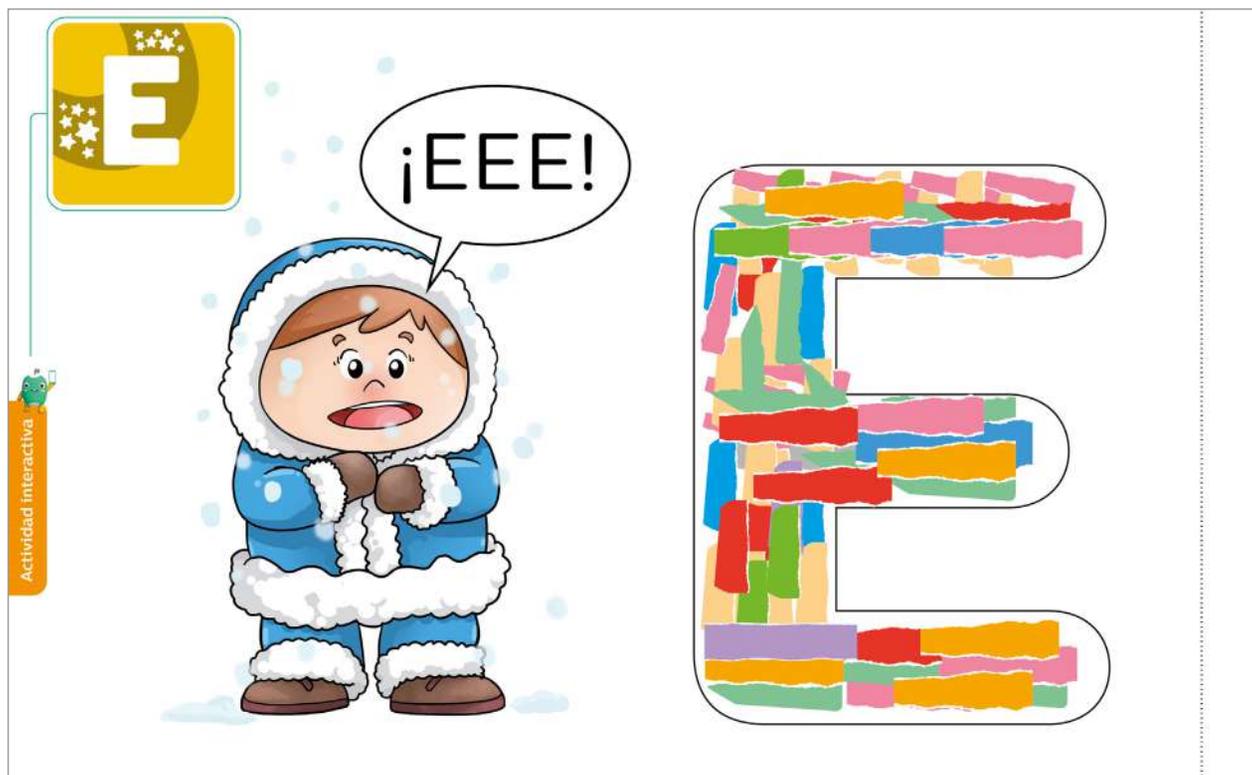
¿Qué vocal trabajaste en esta actividad? ¿Cuál es su sonido? ¿Dónde está la "E" en la palabra esquimal?, ¿al inicio o al final? Si tuvieras que recordar la forma de

esta letra, ¿con qué la podrías relacionar? ¿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?

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



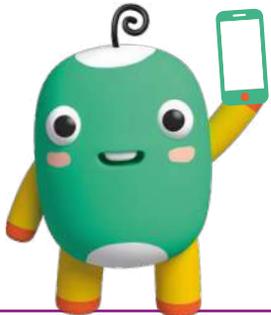
Marcador página 106

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

Reconocer sonido inicial E.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Que elementos 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?

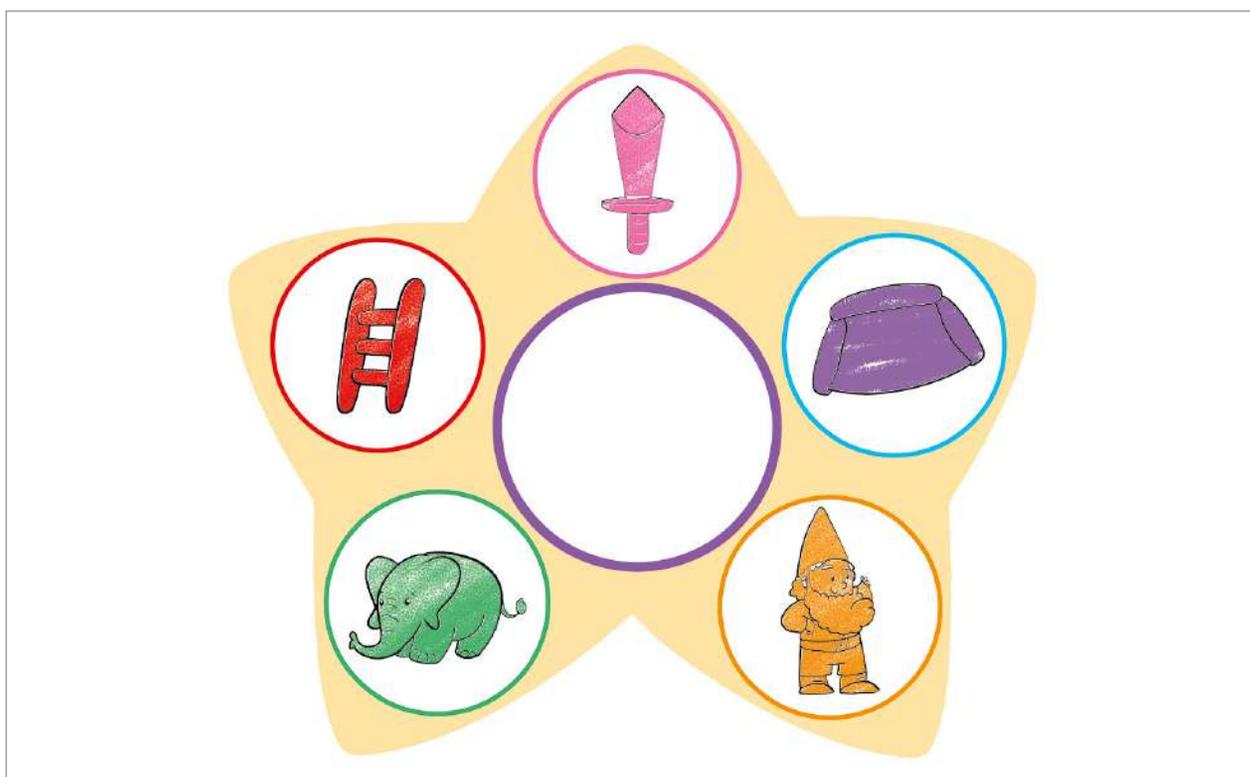
Preguntas de cierre

¿De qué color pintaste cada elemento? ¿Qué dibujaste en el círculo morado? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Cómo puedes continuar aprendiendo?

Instrucciones

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

Solución



Página 108

Habilidad a desarrollar

Reconocer fonema y grafema O.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué está haciendo el oso? ¿Cómo crees que se siente? ¿Por qué piensas que hay un oso en la imagen? ¿Conoces esa letra?, ¿cómo suena? ¿Qué forma tiene tu boca cuando dices el sonido O? ¿Cuántas "O" ves en la imagen? ¿Qué piensas que puedes hacer con la vocal O?

Preguntas de cierre

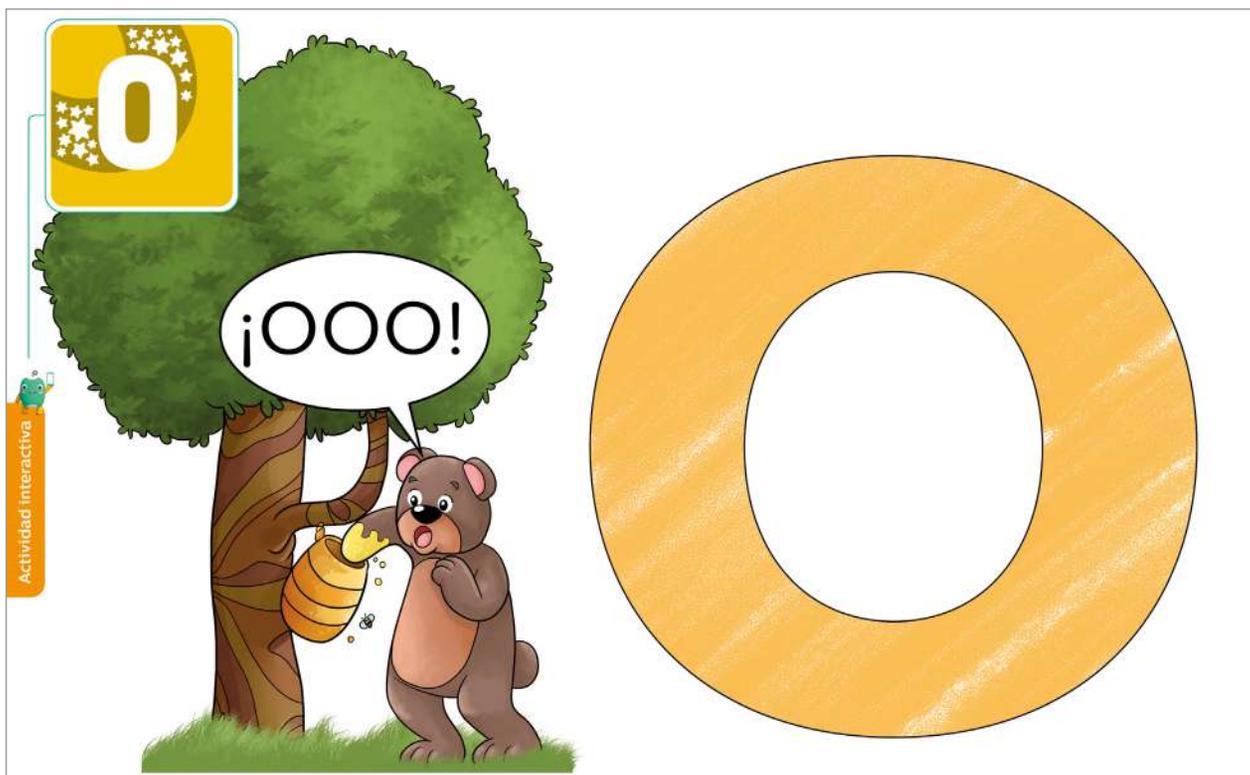
¿Qué vocal aprendiste en esta actividad? ¿Cuál es su sonido? ¿Con qué puedes relacionar la forma de esta letra? ¿Cuál es el nombre del oso? ¿Cuántas

O tiene la palabra oso? ¿Qué nombre le pondrías tú manteniendo el sonido inicial? ¿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!
- Pinta la vocal O con tu color favorito.

Solución



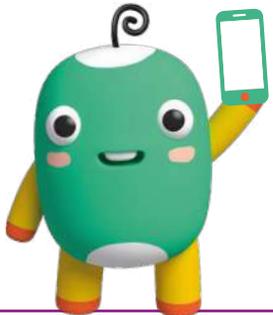
Marcador página 108

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

Reconocer sonido inicial O.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué elementos hay en la imagen? ¿Qué tipos de elementos son? ¿En qué lugar están? ¿Qué están haciendo en la ola? ¿Con qué sonido comienzan los nombres de esos elementos? ¿Son todos iguales o hay alguno diferente?, ¿cuál? ¿Qué otros elementos que comiencen con el sonido "o" agregarías?

Preguntas de cierre

¿Qué elemento marcaste con una X?, ¿por qué? ¿Qué elementos encerraste con rojo? ¿Cuáles encerraste con azul? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿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



Página 110

Habilidad a desarrollar

Reconocer fonema y grafema l.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué animal aparece en la imagen? ¿Cómo crees que se siente? ¿Qué piensas que le sucedió? ¿Conoces esa letra? ¿Cómo suena? ¿Qué forma tiene tu boca cuando dices el sonido l? ¿Qué crees que puedes hacer con la vocal “l”? ¿Cuántas “l” ves en la imagen? ¿Qué otros elementos que comiencen con el sonido “l” agregarías?

Preguntas de cierre

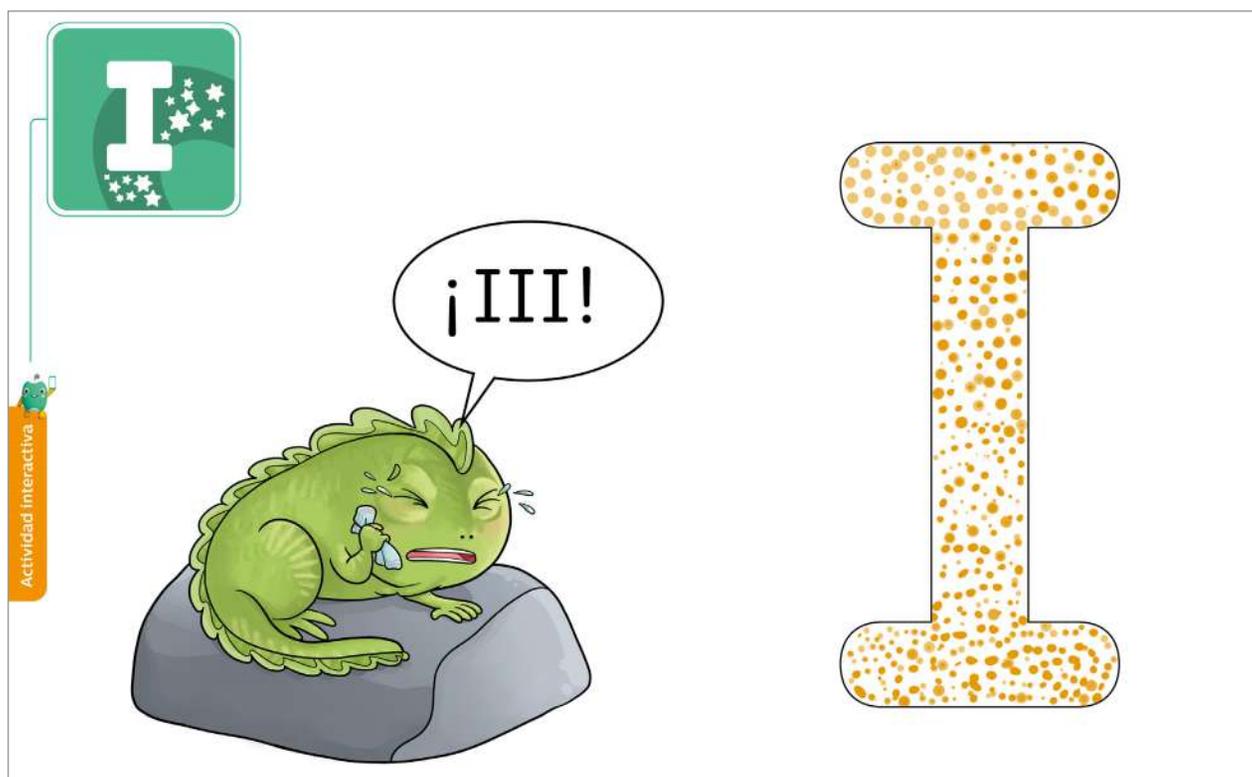
¿Qué vocal trabajamos en esta actividad? ¿Cuál es su sonido? Para recordar la forma de esta letra, ¿con qué la puedes relacionar? ¿Cuál es el nombre de la iguana?

¿Dónde está la l 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 ¡llll!
- Repite el sonido que hace la iguana Isabel: ¡llll!
- Pinta la vocal con muchos puntitos.

Solución



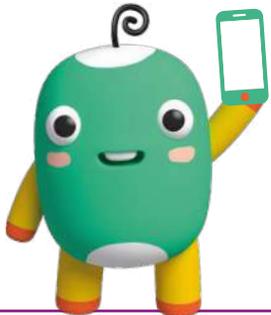
Marcador página 110

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

Reconocer sonido inicial l.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿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 debes pintar las palabras de dos sílabas?, ¿y las de tres sílabas?

Preguntas de cierre

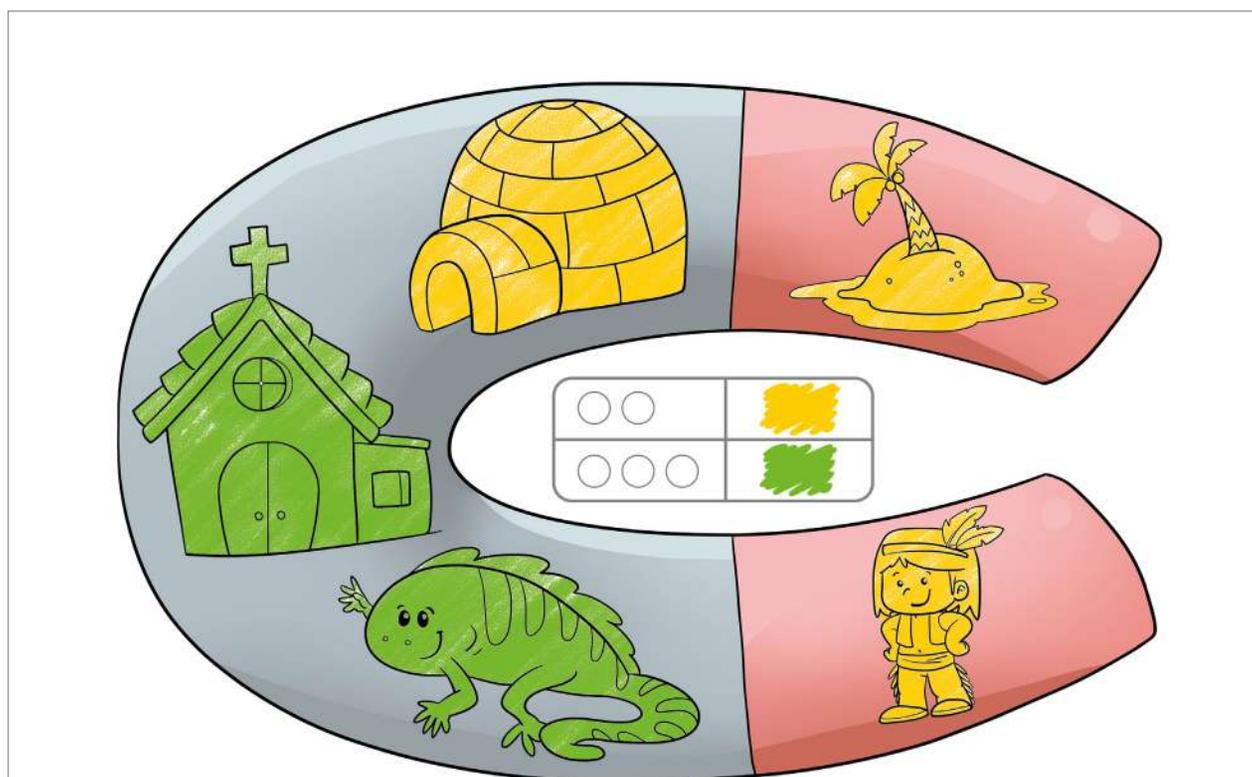
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué palabras tienen dos sílabas? ¿Qué palabras tienen tres sílabas? ¿Qué otras palabras de dos sílabas conoces? ¿Qué otras palabras

de tres sílabas conoces? ¿Cuántas sílabas tiene tu nombre? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

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

Solución



Página 112

Habilidad a desarrollar

Reconocer fonema y grafema U.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué animal ves en la imagen? ¿Qué sonido hace al aullar? ¿Cuál es el sonido inicial del nombre Ubelina? ¿Conoces esa letra?, ¿cómo suena? ¿Qué forma tiene tu boca cuando dices el sonido U? ¿Qué piensas que puedes hacer con la vocal U? ¿Cuántas "U" ves en la imagen?

Preguntas de cierre

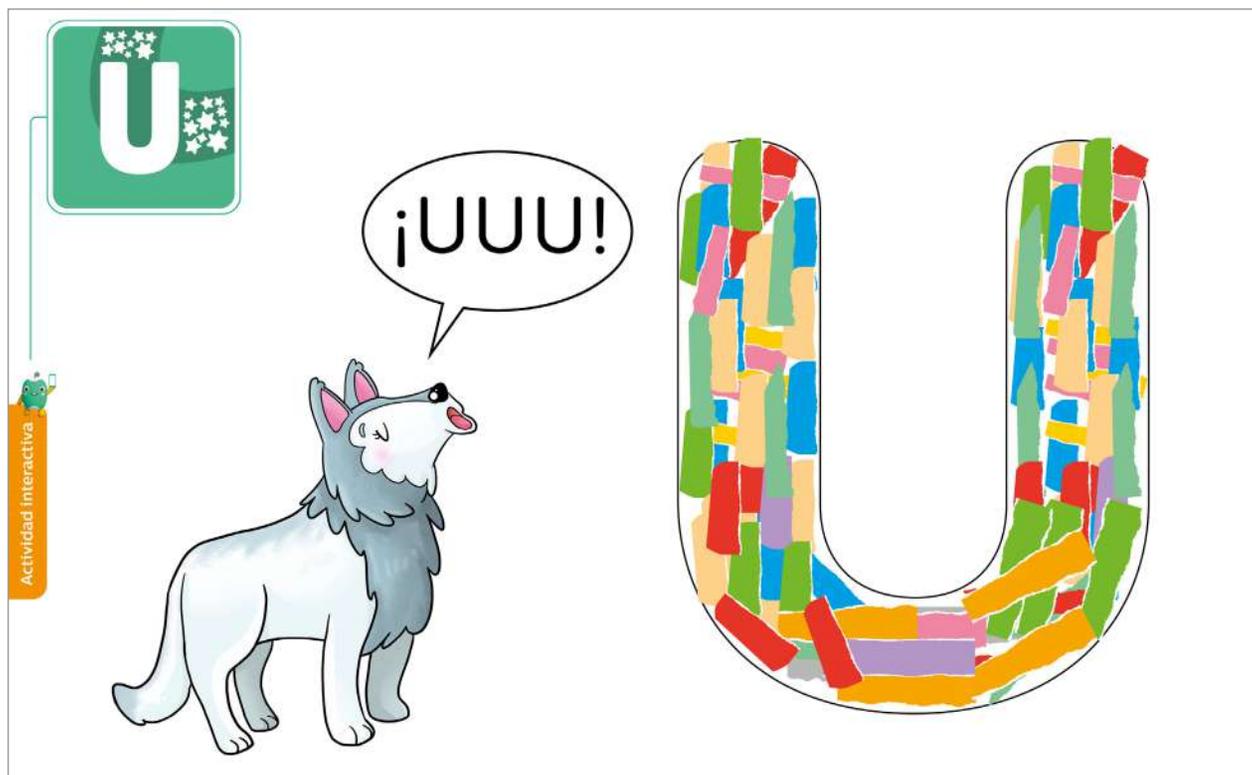
¿Qué vocal aprendiste en esta actividad?, ¿cuál es su sonido? Si tuvieras que recordar la forma de esta letra, ¿con qué la puedes relacionar? ¿Cuál era el nombre de

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!
- Rasgar 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

Reconocer sonido inicial U.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿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

¿Cuál es el sonido inicial de los elementos que están en los planetas? ¿Cuál es la respuesta a la adivinanza? ¿qué dibujaste en el planeta vacío? ¿Qué otras palabras que comienzan con "u" conoces? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa el universo y comenta los elementos que ves. Nombra los elementos que están en cada planeta y píntalos.
- ¿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



Concepto: Acciones cotidianas

Objetivo de aprendizaje:

OA-4: Incorporar progresivamente nuevas palabras, al comunicar oralmente temas variados de su interés e información básica, en distintas situaciones cotidianas.

Páginas del libro: 28.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Mi casa.

Tiempo estimado: 45 minutos.

Materiales: cinta adhesiva, un pliego de cartulina o papelógrafo, pegamento en barra. Solicite a cada apoderado(a) que saque e imprima una fotografía de la familia en un espacio específico de su casa realizando acciones relacionadas a dicho lugar (cocina, comedor, dormitorio, sala de estar o baño). El lugar debe asignarlo usted, ya que los equipos de trabajo serán según el espacio seleccionado. Cada estudiante debe traer esta fotografía y un par de objetos que se utilizan en ese lugar.

Lugar: Aula.

Antes de comenzar la actividad, prepare el aula delimitando los espacios con cinta adhesiva sobre el piso para representar las distintas habitaciones de una casa y distribuya las mesas con los objetos y accesorios disponibles de acuerdo a su lugar de uso.

Organice el grupo en semicírculo y, por turnos, cada estudiante se ubicará enfrente para presentar su foto. Puede guiar con preguntas como: *¿Quiénes aparecen en la foto? ¿En qué lugar de la casa están? ¿Qué acciones realizan en ese lugar? ¿Qué es lo que más te gusta de ese lugar?*

Si es necesario, organice el grupo en dos equipos para que todos tengan la oportunidad de mostrar y compartir su experiencia.

Reúna todas las fotografías para ser utilizadas al final de la experiencia.

Luego, organice el curso en tantos equipos como habitaciones haya, y explique que jugarán a representar

las diferentes actividades que se realizan en el hogar. Establezca un tiempo de juego y vaya rotando para que cada equipo pueda jugar en todas las habitaciones. Permita que los y las estudiantes usen los accesorios libremente, respetando sus gustos e intereses.

Para finalizar, pídeles que se reúnan en el centro del aula y entregue la fotografía familiar a cada uno. Ubique el pliego de cartulina e invítelos a realizar un collage con todas las fotografías, agrupándolas según el lugar de la casa en donde fueron tomadas.

Motive el diálogo de cierre mediante preguntas como: *¿Qué te pareció este juego? ¿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?, ¿y qué no te gustó?, ¿por qué?*

Página 28

Habilidad a desarrollar

Describir escenas.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la ilustración? ¿Vives en una casa o en un departamento? ¿Cuál es el lugar favorito de tu hogar?, ¿por qué?, ¿qué haces en ese lugar? ¿Ayudas a limpiar tu casa o departamento? ¿Qué labores de casa haces tú y cada uno de los miembros de tu familia?

Preguntas de cierre

¿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?

¿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?

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



Concepto: Interés lector

Objetivo de aprendizaje:

OA-5: Manifestar interés por descubrir el contenido de textos de diferentes formatos, a través de la manipulación, la exploración, la escucha atenta y la formulación de preguntas.

Páginas del libro: 73.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Momento de Cuento.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: invitar a un abuelo o abuela a participar en una actividad llamada “Momento de Cuento”, cuyo objetivo es resaltar la importancia de la lectura, y en la que podrán leer un cuento y compartir la magia de las historias. Un cuento para relatar.

Lugar: Aula.

Invite a los y las estudiantes a sentarse en círculo. Presente la portada del libro que se leerá e invite a anticipar 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 sobre el autor y el ilustrador de este cuento; invítelos a observar las guardas y activar el pensamiento. Es aconsejable que, cada vez que se dé una instancia como la lectura de libros, exista una señal que anticipe y prepare a los y las estudiantes para la experiencia. Por ejemplo, encender una vela, tocar un instrumento (campanilla, palo de agua, clave) o acompañar con música que relaje al grupo.

Presente al abuelo o abuela invitado que leerá el cuento. El invitado puede ir realizando preguntas relacionadas con la historia y haciéndoles partícipes del relato. Una vez finalizada la lectura, invítelos a expresar sus ideas y opiniones acerca del cuento. Recuerde el relato y guíe a los y las estudiantes a que logren parafrasear la historia.



Página 73

Habilidad a desarrollar

Jugar a leer.

Habilidades de aprendizaje

• Escuchar • observar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué animales ves en cada oración? ¿Qué observas en las imágenes que están en los semicírculos rojo, amarillo y verde? ¿Qué piensas que podrías dibujar en cada cuadro?

Preguntas de cierre

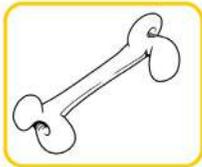
¿En qué tuviste que fijar tu atención para saber la respuesta? ¿Qué dibujaste en cada recuadro? ¿Quién enterró el hueso? ¿Cómo se llamaba la gata? ¿Quién come lechuga? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil

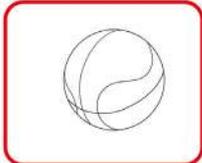
para ti? ¿Qué aprendiste? ¿Cómo podrías continuar jugando a leer?

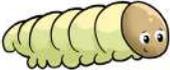
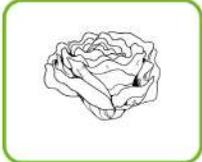
Instrucciones

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

Solución

El  travieso entierra un  .

La  Carlota juega con la  .

La  come una  .

Concepto: Rima

Objetivo de aprendizaje:

OA-6: Comprender a partir de la escucha atenta, contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, reconociendo ideas centrales, señalando preferencias, realizando sencillas descripciones, preguntando sobre el contenido.

Páginas del libro: 15, 31, 62.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Jugando a las rimas.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: pares de tarjetas, de tamaño carta, con imágenes de objetos que rimen entre sí, como camión-león, pato-zapato, oruga-lechuga, perro-cerro, cuna-luna, manzana-cama, (al menos 1 par por estudiante).

Lugar: Aula o exterior.

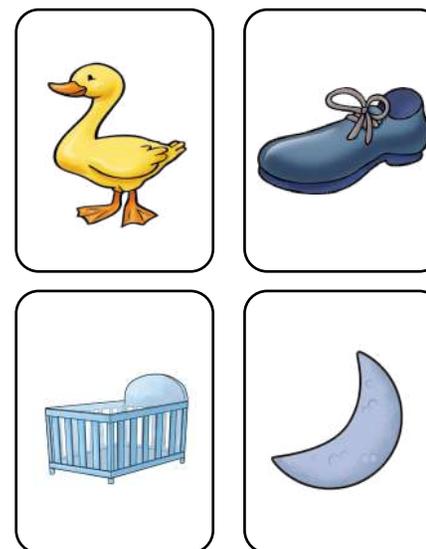
Invite a los y las estudiantes a formar un círculo sentados en el suelo y coloque las imágenes en el centro. Indague en sus aprendizajes previos sobre las palabras que rimen. Formule preguntas como: *¿En qué se parecen las palabras LOBO y GLOBO? ¿Qué son las rimas? ¿Puedes dar un ejemplo? ¿Cómo podemos descubrir que dos palabras riman?* Explique el concepto cantando y aplaudiendo mientras dice un verso. Por ejemplo: "Las palabras que rimen terminan con sonidos iguales, por ejemplo, MARTÍN y CALCETÍN". Otra forma de presentar el aprendizaje es invitándolos a jugar al eco, alargando los sonidos en la última sílaba de una palabra.

Después de haber explicado estas estrategias, explique el juego indicando que el objetivo es descubrir las palabras que rimen.

Se cantará una canción que permita detenerse aleatoriamente en alguno de los y las estudiantes. El participante seleccionado pasará al centro y deberá seleccionar dos tarjetas con palabras que rimen. Al tomar la primera tarjeta, dirá la palabra en voz alta y hará eco en la sílaba final. Luego, tomará la tarjeta que rime con esa palabra, repitiendo la acción de verbalizar en eco. El participante se quedará con el par de tarjetas y volverán a cantar la canción, avanzando en el turno

hasta que todos participen. Si lo considera necesario, comience ejemplificando el juego: ponga de pie, saque la tarjeta "pantalón, lón, lón" y luego tome la segunda tarjeta "balón, lón, lón". Puede preguntar: *¿Riman estas palabras? ¿Cómo lo sabes? ¿En qué te fijas para encontrar las palabras que riman?* Para ajustar el tiempo de acuerdo a la cantidad de estudiantes, se puede organizar al grupo en dos equipos, cada uno con un adulto guía.

Para reforzar el aprendizaje, se sugiere pegar las tarjetas de las palabras que rimen en el pizarrón o en una cartulina, de manera que al finalizar la actividad los estudiantes puedan recordar las palabras que rimen.



Página 15

Habilidad a desarrollar

Completar versos a partir de la rima.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • asociar • memorizar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en los dibujos? ¿Qué colores puedes identificar en cada uno? Si piensas en los nombres de los colores: rojo, azul, amarillo y verde, ¿qué palabras podrían rimar con uno?

Preguntas de cierre

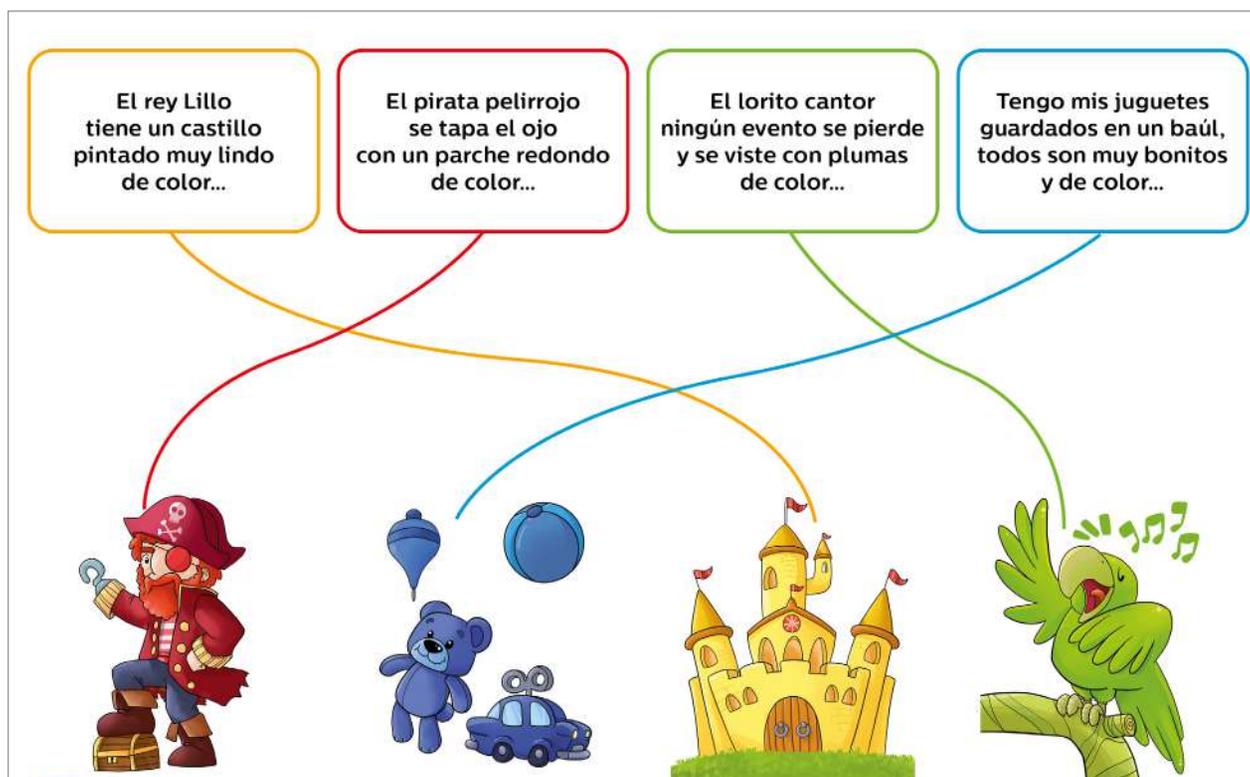
¿Qué había dentro de cada cuadro de color? ¿Con qué cuadro relacionaste el pirata, los juguetes, el castillo y el loro?, ¿por qué? ¿Cuáles eran las palabras que rimaban? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta

actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué puedes hacer para seguir aprendiendo?

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



Concepto: Interés lector

Objetivo de aprendizaje:

OA-6: Comprender a partir de la escucha atenta, contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, reconociendo ideas centrales, señalando preferencias, realizando sencillas descripciones, preguntando sobre el contenido.

Páginas del libro: 15, 31, 62.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Exploramos y descubrimos libros.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: libros diversos en sus formatos y contenidos, un libro con la portada oculta, hojas blancas, lápices de colores, y la adecuación del espacio alfombrado, con cojines y música que invite a la calma.

Lugar: Aula o biblioteca.

Antes de comenzar la actividad, explique a los y las estudiantes que tendrán un “encuentro con los libros” y que podrán disfrutarlos de manera individual o, si lo desean, en parejas.

Invite a los y las estudiantes a sentarse y ubicarse en semicírculo. Muestre el libro con la portada oculta y proponga que imaginen de qué se trata, de qué les gustaría que relatara. Establezca un diálogo sobre la importancia de los libros, destacando que nos brindan conocimientos, herencia cultural, imaginación y, sobre todo, placer al leer o escuchar lo que nos lean. Luego, muestre la portada del libro, comente sobre sus características (título, autor e ilustrador, tipo de texto) y la estructura general de un libro (tapa, portada, hojas, páginas, contratapa, lomo). Enfatice en la importancia de cuidarlos al manipularlos.

Proponga disfrutar de la visita a la biblioteca o de la exploración de libros en el aula, ofreciendo un espacio cómodo donde puedan sentarse. Invítelos a elegir un libro y explorarlo libremente, jugando a leer sus textos y explorar 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 equipo a formar un círculo y, por turnos, cada estudiante presenta a sus compañeros el libro que eligió. Puede

realizar algunas preguntas orientadoras que estimulen el pensamiento y el compartir ideas: *¿Por qué elegiste ese libro? ¿Qué te llamó la atención? ¿Qué descubriste en su interior? ¿Qué tipo de texto crees que es? ¿Cómo son sus imágenes? ¿Qué información te entregaron? ¿Qué fue lo que más te gustó del libro? ¿Con quién te gustaría compartir esta lectura?*

Si desea dejar un 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. También puede tener el formato preparado con los siguientes títulos: “Conocí el libro...” y “Lo que más me gustó de este libro fue...”.

Página 31

Habilidad a desarrollar

Comprender un texto.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • identificar • interpretar.

Preguntas de inicio

¿Qué ves en cada recuadro? ¿De qué crees que se trata esta actividad? ¿Qué recuerdas del texto de Eli y su familia? ¿Qué preguntas crees que plantea cada recuadro?

Preguntas de cierre

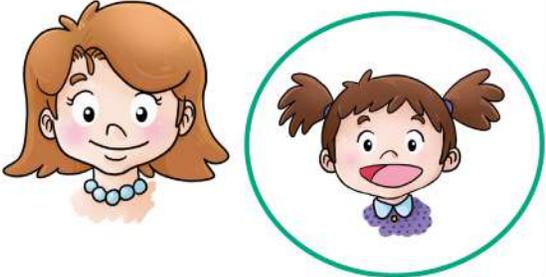
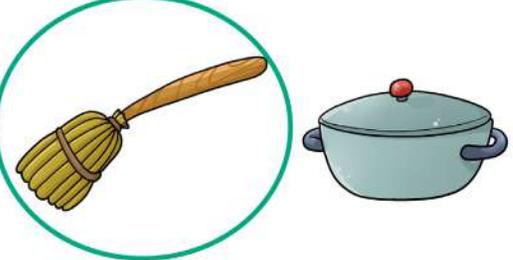
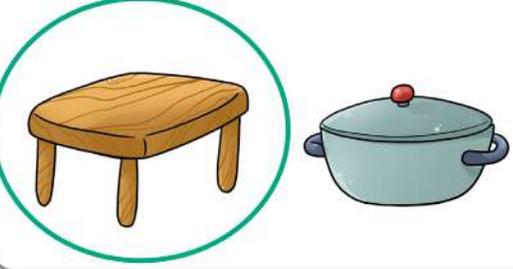
¿Qué imagen encerraste en cada recuadro? ¿Quién pone la mesa? ¿Quién usa una escoba? ¿Qué tuviste que hacer para responder cada pregunta? ¿En qué

colaboras en tu casa? ¿Qué actividades o quehaceres realizan juntos en familia? ¿La actividad te pareció fácil o difícil? ¿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 62

Habilidad a desarrollar

Comprender un texto.

Habilidades de aprendizaje

• Razonar • interpretar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Qué característica especial tienen los marcos? ¿Qué crees 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 información entregan las adivinanzas sobre el bombero, el estilista y el payaso? ¿Has estado alguna vez con alguna de estas personas?, ¿cuándo y dónde? ¿Qué necesitan para hacer su trabajo? Si tuvieras

que pensar en otro oficio o profesión para crear una adivinanza, ¿cuál elegirías?, ¿qué diría la adivinanza? ¿Qué te pareció esta actividad?

Instrucciones

- Escucha cada adivinanza y descubre de quién se habla.
- Despega los stickers de la página 123 y pega el personaje de cada adivinanza.
- ¿Qué hace el bombero? ¿Dónde trabaja el peluquero? ¿Dónde trabaja el payaso?

Solución

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

Concepto: Textos recreativos

Objetivo de aprendizaje:

OA-7: Reconocer progresivamente el significado de diversas imágenes, logos, símbolos de su entorno cotidiano, en diversos soportes (incluye uso de TICs).

Páginas del libro: 30, 46.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: El cofre del tesoro.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: tarjetas grandes con palabras sencillas y su imagen (sol, gato, casa, árbol, luna, etc.), una caja decorada como tren, con el nombre “El Tren de las Palabras”, cinta adhesiva y música infantil para ambientar.

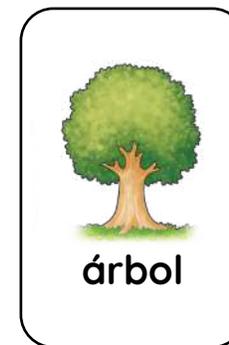
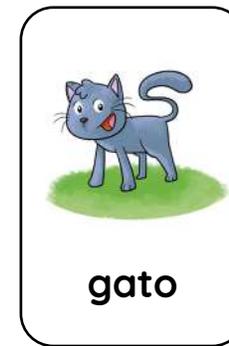
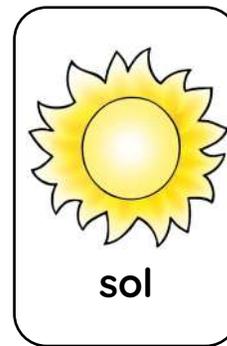
Lugar: Aula.

Reúnan a las y los estudiantes en un semicírculo y animelos a jugar con la lectura. Con entusiasmo, muéstrelle el tren de cartón e invítelos a descubrir palabras viajeras que quieren llegar a su destino. Invite a los y las estudiantes, por turnos, a sacar una tarjeta del tren y a observar la imagen y la palabra escrita. Pregunte: *¿Qué crees que dice esa palabra?* Guíe para dar la respuesta correcta y decir la palabra en voz alta mostrando la imagen al curso, quienes deberán repetir la palabra todos juntos. Pegue la imagen en la pizarra e invite a todo el curso a representarla con mímica y sonidos. Por ejemplo, si la palabra es gato, pueden maullar, si es árbol, pueden extender los brazos como ramas.

Para finalizar, repase las palabras con los y las estudiantes, preguntando: *¿Quién encontró la palabra “sol”? ¿Qué palabra les gustó más? ¿Podemos inventar una historia con estas palabras?*

Variantes

- Clasificar las palabras por categorías (animales, naturaleza, objetos).
- Usar palabras con letras grandes y coloridas para facilitar la identificación visual.



Página 30

Habilidad a desarrollar

Jugar a leer.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • Identificar • Interpretar.

Preguntas de inicio

¿De qué piensas que se trata el texto? ¿Qué personajes están en esta historia? ¿Cómo lo sabes? ¿A qué corresponden las palabras de color amarillo? ¿Puedes jugar a leer? ¿Cómo puedes hacerlo?

Preguntas de cierre

¿De qué se trata el texto? ¿Quiénes forman parte de la familia de Eli? ¿Qué hace cada integrante de la familia? ¿Crees que es importante participar en las tareas del hogar? ¿Por qué? ¿Cómo es tu familia? ¿Quiénes la componen y qué hace cada uno? ¿Todas

las familias son iguales? ¿En qué se parecen y en qué se diferencian?

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 46

Habilidad a desarrollar

Jugar a leer.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • identificar • interpretar.

Preguntas de inicio

¿Qué ves en cada recuadro? ¿Qué están haciendo las y los personajes? ¿Qué crees que dice cada frase junto a las imágenes? ¿Qué órganos de los sentidos reconoces en el texto?

Preguntas de cierre

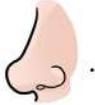
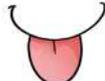
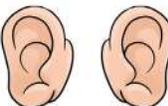
¿Qué recuerdas del texto que leíste?, ¿de qué se trataba? ¿Qué sentido usas para ver las estrellas?, ¿con qué órgano puedes ver? ¿Qué órgano de tu cuerpo usas para distinguir olores?, ¿qué olores te resultan agradables? ¿Con qué sentido puedes distinguir el sabor de los alimentos? ¿Cuáles son tus sabores

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 ti?, ¿cuáles no lo son? ¿Qué aprendiste? ¿Cómo podrías continuar aprendiendo sobre los sentidos y sus órganos?

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  .

Núcleo: Lenguajes artísticos

Uno de los propósitos del cuaderno **Balancín®** y de las experiencias propuestas en esta guía didáctica está el fomentar en niñas y niños el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes que potencien su expresión creativa de la realidad. A través de los recursos sugeridos, se busca estimular la sensibilidad y la apreciación estética, ampliando sus vivencias para que puedan percibir, disfrutar y recrear su relación con el entorno social y cultural. Asimismo, se promueve la capacidad de expresar su imaginación y experiencias, así como de valorar y disfrutar las manifestaciones estéticas presentes en la naturaleza y la cultura.

Objetivos de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje transversales correspondientes a este núcleo, para el segundo nivel (medio), que se desarrollan en el cuaderno de actividades, son los siguientes:

Objetivos de aprendizaje	Páginas del cuaderno
OA-5: Expresar emociones, ideas y experiencias por medio de la plástica experimentando con recursos pictóricos, gráficos y de modelado.	87, 96.
OA-7: Representar a través del dibujo, diversos elementos de su entorno, incorporando figuras cerradas, trazos intencionados y primeros esbozos de la figura humana.	26, 83.

Concepto: Expresión artística

Objetivo de aprendizaje:

OA-5: Expresar emociones, ideas y experiencias por medio de la plástica experimentando con recursos pictóricos, gráficos y de modelado.

Páginas del libro: 87, 96.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Nos expresamos.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: cajas de diversos tamaños, témperas, pinceles, brochas, revistas, tijeras, pegamentos, plastilina o greda para modelar, hojas de block, hojas de cartulina, papeles de diferentes tipos con y sin diseño, lápices de colores, plumones, etc.

Lugar: Aula o exterior.

Organice los materiales en distintas estaciones de trabajo. A modo de sugerencia, puede habilitar las siguientes estaciones de expresión:

1. Creación de esculturas 1: cajas de diversos tamaños, brochas, témperas, plumones.
2. Creación de esculturas 2: plastilina, greda, cerámica en frío.
3. Creación de collages: recortes, imágenes, fotografías, restos de telas, lana, hojas de block o cartulinas de colores como soporte, papeles de diferentes tipos y colores.
4. Creación y expresión a través del dibujo y la pintura: hojas blancas o de block, lápices de colores, pinceles, témperas.

Los y las estudiantes se ubican en círculo en el centro de las estaciones de trabajo, e invítelos a observar desde ahí los objetos que hay en cada estación. Indague en sus conocimientos previos respecto al uso de algunos objetos y plantee preguntas como: *¿Qué ves? ¿Qué son y para que se utilizan?* Puede motivarlos a “convertirse en artistas”, por lo que puede decirles: *“Hoy vamos a jugar a que todos somos artistas”*. Si es necesario muestre la forma adecuada para trabajar

con ellos. Luego, invítelos a explorar las estaciones de arte que ha dispuesto previamente, y posteriormente, forme 4 equipos de trabajo y asigne una estación a cada uno, tratando de considerar los intereses de cada estudiante.

Cuando los y las estudiantes hayan terminado su trabajo, invíteles a reunirse y pida a algunos voluntarios a que muestren lo que realizaron y que compartan su experiencia. Algunas preguntas movilizadoras pueden ser: *¿Qué te pareció esta actividad? ¿Qué creaste? ¿Qué materiales utilizaste? ¿En una próxima experiencia qué materiales utilizarías?*

Finalmente proponga al grupo exponer sus obras de manera que los integrantes de la comunidad educativa o sus familias puedan disfrutarlas.

Página 87

Habilidad a desarrollar

Expresión mediante el color.

Habilidades de aprendizaje

• Expresar • reproducir • interpretar.

Preguntas de inicio

¿Conoces el nombre de esta flor? ¿Sabes lo que representa? ¿Cuáles pueden ser sus colores? ¿Qué crees que dice el texto del recuadro rojo? ¿Qué harías con la flor?

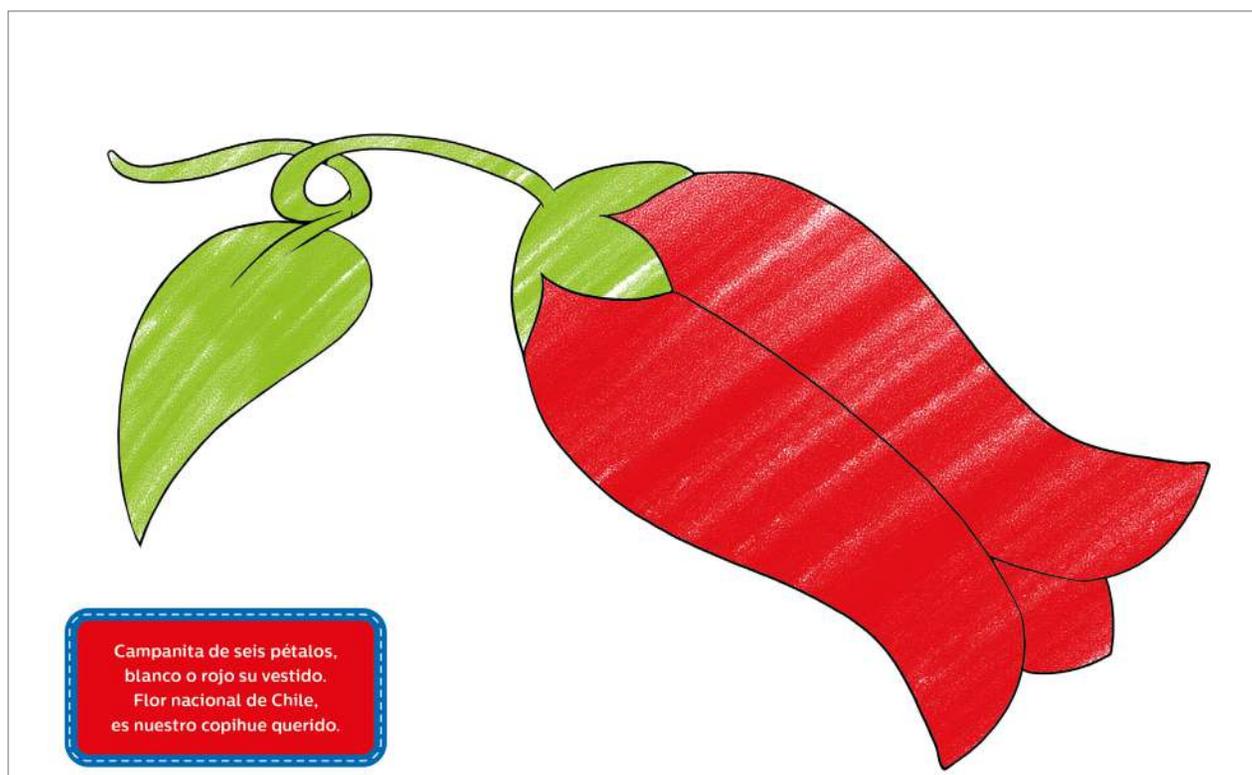
Preguntas de cierre

¿Qué te pareció esta actividad? ¿Qué decía el texto acerca del copihue? ¿De qué color lo pintaste? ¿Qué significado tiene esta flor en nuestras tradiciones? ¿Conoces copihues de otros colores? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Escucha los versos.
- Pinta el copihue de color rojo.
- ¿De qué color piensas que son las hojas del copihue? Pinta la hoja.

Solución



Página 96

Habilidad a desarrollar

Expresión mediante el dibujo.

Habilidades de aprendizaje

• Distinguir • razonar • representar.

Preguntas de inicio

¿Qué similitudes y diferencias ves en las imágenes?
¿Qué crees que representa el sol? ¿Qué piensas que simbolizan la luna y las estrellas?
¿Qué actividades realizas durante el día? ¿Qué haces habitualmente durante la noche?

Preguntas de cierre

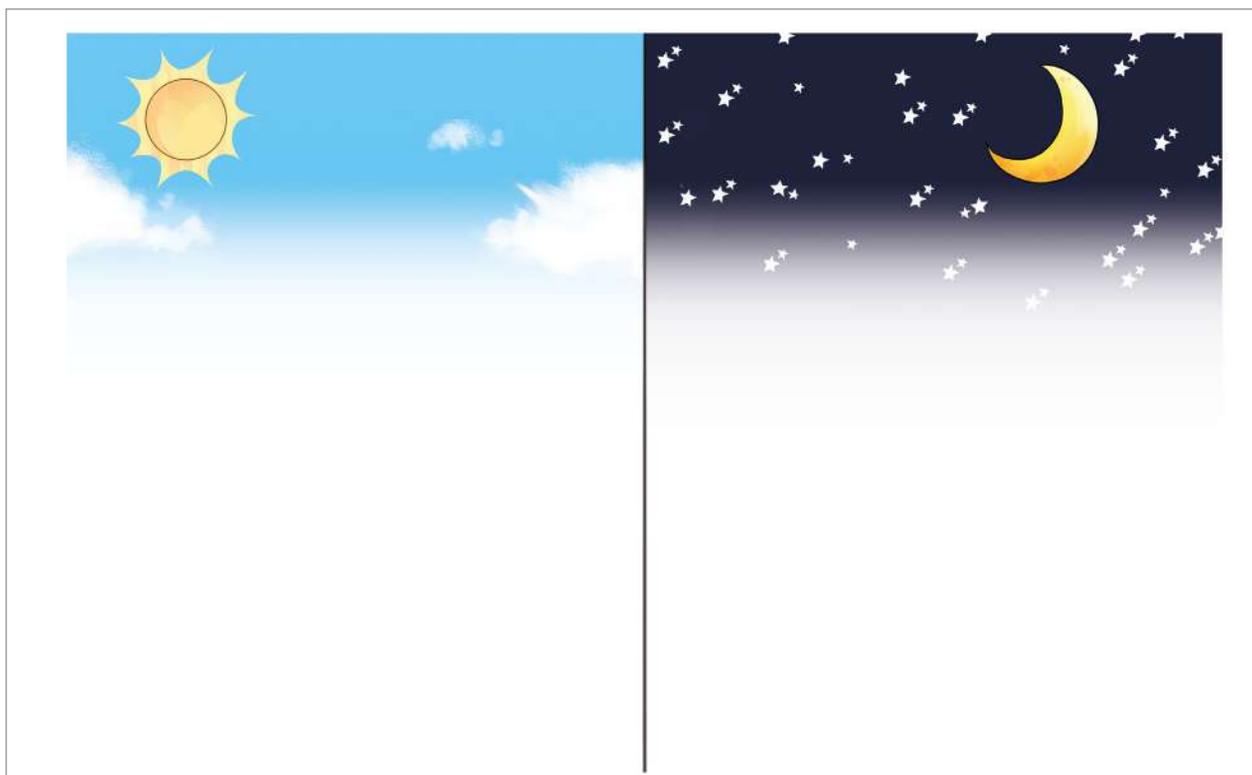
¿Qué dibujaste en el paisaje de día? ¿Qué dibujaste en el paisaje de noche?
¿Cuáles son tus actividades favoritas durante el día? ¿Qué acostumbras hacer antes de ir a dormir? ¿Por qué crees que es importante

dormir por la noche? ¿Qué crees que sucedería si realizas tus actividades diurnas durante la noche?
¿Cómo te sentirías?

Instrucciones

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

Solución



Página 26

Habilidad a desarrollar

Expresión mediante el dibujo.

Habilidades de aprendizaje

• Expresar • reproducir • crear.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué crees que podrías hacer ahí? Si tuvieras que dibujar a tu familia, ¿a quiénes dibujarías? ¿Sabes sus nombres? ¿Cuántas personas conforman tu familia?

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 83

Habilidad a desarrollar

Expresión mediante el dibujo.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • dibujar.

Preguntas de inicio

¿Qué animales se muestran en la imagen? ¿Conoces el nombre del ave que se encuentra en la imagen? ¿Sabes cómo se llama el reptil? ¿Puedes identificar las principales características de estos animales? ¿Qué animal tiene cuatro patas cortas, es de gran tamaño y en el agua es muy ágil? ¿Qué animal tiene dos patas, dos 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 son sus características? ¿Cuál es tu animal favorito?, ¿por qué? ¿Qué animal dibujaste? ¿Qué otros animales te gustaría dibujar?

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



Ámbito: Interacción y Comprensión del Entorno

Este campo curricular organiza los objetivos de aprendizaje relacionados con la interacción de los y las estudiantes con los procesos y fenómenos naturales, sociales y culturales que dan forma a su entorno. A través de estos aprendizajes, se espera que exploren su entorno, lo resignifiquen y lo construyan activamente como parte de su desarrollo.

En las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, este ámbito se organiza en tres núcleos: Exploración del Entorno Natural, Comprensión del Entorno Sociocultural y Pensamiento Matemático, los cuales impulsan el desarrollo de habilidades, actitudes y conocimientos que favorecen el descubrimiento activo, el cuidado del entorno y la alfabetización científica inicial, permitiendo que las y los estudiantes observen, experimenten y cuestionen su entorno de manera progresiva. Estos se trabajan en el texto Balancín y en esta guía didáctica a través de experiencias diseñadas para fomentar la curiosidad y el interés por el entorno, sus fenómenos naturales y socioculturales. De igual forma, se busca promover actitudes y valores esenciales, como el respeto y el cuidado del entorno y de los demás, comprendiendo la interdependencia entre los seres vivos y la naturaleza. A través de estas experiencias, los y las estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también fortalecen su relación con el mundo que los rodea desde una perspectiva consciente y responsable.



Núcleo: Exploración del entorno natural

El propósito de este núcleo es desarrollar habilidades, actitudes y conocimientos vinculados al descubrimiento, valoración y cuidado del entorno natural, junto con un proceso de alfabetización científica inicial, promoviendo experiencias que permitan que las y los estudiantes participen del conocimiento desde sus propias vivencias.

El texto Balancín y las experiencias propuestas en esta guía didáctica tienen como objetivo fomentar en los estudiantes las competencias necesarias para explorar, apreciar y cuidar su entorno natural. Además, buscan potenciar su curiosidad y capacidad de asombro, impulsando un aprendizaje activo y significativo.

Objetivos de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje transversales correspondientes a este núcleo, para el segundo nivel (medio), que se desarrollan en el cuaderno de actividades, son los siguientes:

Objetivos de aprendizaje	Páginas del cuaderno
OA-1: Manifestar interés y asombro por diversos elementos, situaciones y fenómenos del entorno natural, explorando, observando, preguntando, describiendo, agrupando, entre otros.	97, 98.
OA-3: Descubrir que el sol es fuente de luz y calor para el planeta, a través de experiencias directas o TICs.	51, 94, 95.
OA-5: Distinguir una variedad progresivamente más amplia de animales y plantas, respecto a sus características (tamaño, color, textura y morfología), sus necesidades básicas y los lugares que habitan, al observarlos en forma directa, en libros ilustrados o en TICs.	68, 69, 77.
OA-6: Colaborar en situaciones cotidianas, en acciones que contribuyen al desarrollo de ambientes sostenibles, tales como cerrar las llaves de agua, apagar aparatos eléctricos, entre otras.	67

Concepto: Estaciones del año

Objetivo de aprendizaje:

OA-1: Manifestar interés y asombro por diversos elementos, situaciones y fenómenos del entorno natural, explorando, observando, preguntando, describiendo, agrupando, entre otros.

Páginas del libro: 97, 98.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: El árbol de las estaciones.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: una imagen de cada estación del año, pegamento en barra, lápices de colores, 4 pliegos de cartulina con un dibujo de árbol grande sin hojas, recortes -de acuerdo al tamaño del árbol- de hojas de colores verde, rojo, naranja y café, flores, gotas de lluvia, nubes grises, sol.

Lugar: Aula o exterior.

Invite a los y las estudiantes a sentarse en semicírculo y a dialogar sobre las estaciones del año, mostrando imágenes y haciendo preguntas como: *¿Qué flores ves que aparecen en primavera? ¿Qué ocurre con los colores de la naturaleza en la primavera? ¿Cómo es el clima en verano? ¿Qué ropa usamos? ¿Has visto que las hojas de los árboles cambian de color en otoño? ¿Cómo suenan al pisarlas? ¿Hace frío en invierno? ¿Cómo nos abrigamos?* Muestre una cartulina con el dibujo de un árbol y comente que este árbol cambia su aspecto en cada estación del año.

Después, organice el curso en cuatro equipos y a cada uno asigne una estación, entregue una cartulina con el dibujo del árbol y los elementos correspondientes para decorarlo según su estación.

Primavera: Pegan flores de papel en las ramas.

Verano: Agregan hojas verdes y un sol brillante.

Otoño: Ponen hojas rojas, naranjas y cafés.

Invierno: Pegan gotas de lluvia y dibujos de nubes.

También puede invitarlos a que, alrededor del árbol, dibujen y pinten elementos relacionados a la estación.

Una vez que todos hayan terminado, invite a cada equipo a presentar su árbol, a describirlo y a comentar qué cosas ocurren durante esa estación, tanto en la naturaleza como en sus rutinas diarias.

Finalmente, oriente una conversación formulando preguntas como: *¿Cómo cambia el árbol en cada estación? ¿Qué colores vimos en cada una? ¿Qué debemos hacer para cuidarnos en verano y en invierno? ¿Cuál estación del año es tu favorita? ¿Por qué?*

Variantes:

- Cantar una canción sobre las estaciones mientras decoran el árbol.
- Usar elementos reales (hojas secas, flores, hielo) para un aprendizaje más sensorial.

Página 97

Habilidad a desarrollar

Conocer las estaciones del año.

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? ¿Qué estación del año piensas que representa la nube?, ¿Qué representan las líneas punteadas? ¿Qué puedes hacer con ellas?

Preguntas de cierre

¿Qué decían los versos? ¿Cómo son estas estaciones? ¿Qué dibujaste cayendo del árbol? ¿Fue fácil o difícil trazar las líneas de lluvia? ¿Cuál de estas dos estaciones

te gusta más?, ¿por qué? ¿En qué estación del año se encuentra el lugar en el que vives? ¿Qué haces para protegerte de la lluvia y el frío? ¿Qué te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

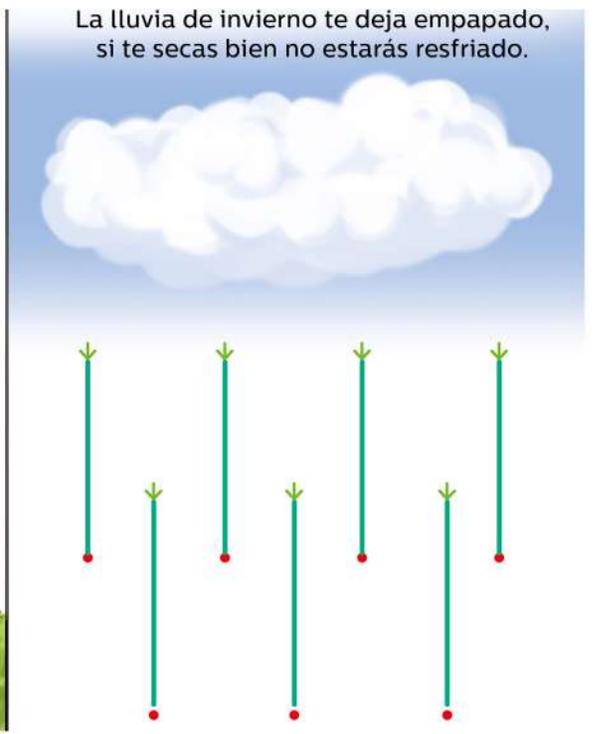
- Escucha los versos de cada estación del año.
- En el otoño dibuja hojas que caen del árbol.
- En el invierno traza la lluvia que cae de la nube.

Solución

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



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



Página 98

Habilidad a desarrollar

Conocer las estaciones del año.

Habilidades de aprendizaje

• Escuchar • comentar • representar.

Preguntas de inicio

¿Qué hay alrededor del árbol? ¿Qué estación del año crees que representa? ¿Qué podrías hacer en esa actividad? ¿Qué estación del año piensas que representa el sol? ¿Qué crees que le falta al sol? ¿Cómo dibujarías sus rayos?

Preguntas de cierre

¿Qué decía el verso de la primavera? ¿Qué colores usaste para pintar el paisaje de la primavera? ¿Qué elementos agregarías a este paisaje? ¿Cómo es el verano, según el verso? ¿Cómo dibujaste los rayos del

sol? ¿El sol calienta o enfría? ¿Qué haces durante el verano? ¿Cuál de estas dos estaciones te gusta más?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste acerca de estas estaciones? ¿Cómo puedes seguir aprendiendo de las estaciones del año?

Instrucciones

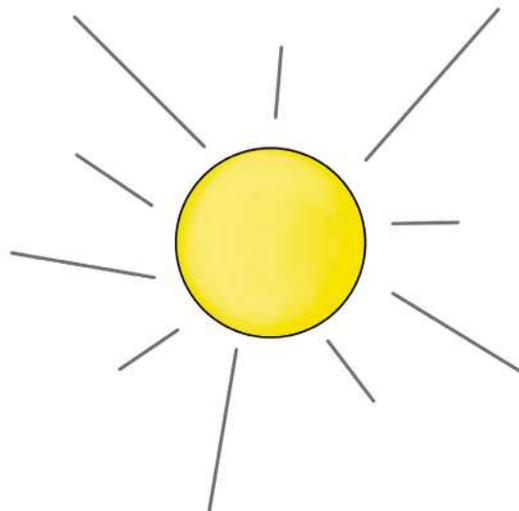
- Escucha los versos de la primavera y del verano.
- En la primavera pinta el paisaje.
- En el verano dibuja los rayos del Sol.

Solución

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



En verano con más calor
el sol calienta un montón.



Concepto: Día y noche

Objetivo de aprendizaje:

OA-1: Descubrir que el sol es fuente de luz y calor para el planeta, a través de experiencias directas o TICs.

Páginas del libro: 51, 94, 95.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Somos científicos.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: imágenes reales del sol y la luna, hojas carta o de block, dos cartulinas, plumones y distintos tipos de lápices.

Lugar: Interior y exterior del aula (actividad ideal para un día despejado).

Invite a las y los estudiantes a reunirse en un círculo y presente imágenes reales del sol y la luna. Realice preguntas para activar sus conocimientos previos: *¿Qué ves? ¿Qué sabes del sol? ¿Qué conoces de la luna? ¿Qué beneficios crees que aporta el sol a las personas, los animales y las plantas?*

Luego, proponga jugar a ser científicos realizando una visita al exterior para descubrir cuáles son las características del sol en ese momento (posición en el cielo) y lo que provoca en el ambiente. Oriente a las y los estudiantes para que puedan identificar que, dependiendo la hora, los objetos proyectan distintas sombras debido a la posición del sol; que la temperatura cambia dependiendo de su orientación; y que experimenten dejando caer agua sobre una superficie donde llegue la luz solar directa y una donde haya sombra, para observar qué ocurre.

Al regresar a la sala, invite a comentar lo que cada uno observó y conversen sobre las actividades que realizan durante el día, para luego hablar sobre las que realizan de noche y comentar sobre los cuerpos celestes y animales nocturnos.

Forme parejas de trabajo y entregue una hoja a cada estudiante. Un integrante deberá dibujar elementos que representen el día y el otro, elementos que representen

la noche. Luego pida intercambiar las hojas y cada uno agregará dibujos de acciones que realicen en el día o en la noche, según corresponda.

Finalmente, invite a los estudiantes a reunirse y comentar sus dibujos. Realice preguntas como: *¿Podrías realizar esta misma experiencia pero de día/noche? ¿Qué necesitarías? ¿Qué actividades no debes realizar en la noche? ¿Qué te pareció esta actividad? ¿Qué aprendiste?*

Página 51

Habilidad a desarrollar

Identificar elementos que protegen de la exposición solar.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • explicar • relacionar • pintar.

Preguntas de inicio

¿Has estado en ese lugar? ¿Qué te gusta hacer en ese lugar? ¿Cuáles son los cuidados que debes tener cuando te expones al sol? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

¿Qué le pasó a Mateo? ¿Qué hizo Eli para que no le ocurriera eso? ¿Qué elementos pintaste?, ¿por qué? ¿Cómo se cuidan con tu familia para que no les pase

lo que a Mateo? ¿Qué otras acciones son adecuadas saludables cuando nos exponemos al sol? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?

Instrucciones

- Observa la imagen. ¿Dónde están Eli y Mateo?
- ¿Por qué crees tú que Mateo tiene la piel enrojecida?
- Nombra los elementos que están alrededor de Eli y Mateo. Luego pinta 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 94 y 95

Habilidad a desarrollar

Expresar conocimientos sobre el día y la noche.

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 te gusta más, el día o la noche?, ¿por qué? ¿Qué pasa cuando es de día pero no vemos el sol? ¿Qué pasa con

la luna que a veces la vemos completa y otras noches vemos solo una parte?

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



Concepto: Cuidados de una planta

Objetivo de aprendizaje:

OA-5: Distinguir una variedad progresivamente más amplia de animales y plantas, respecto a sus características (tamaño, color, textura y morfología), sus necesidades básicas y los lugares que habitan, al observarlos en forma directa, en libros ilustrados o en TICs.

Páginas del libro: 68, 69, 77.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Creamos un terrario.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: un terrario de ejemplo. Por equipos: un recipiente de plástico transparente (botella desechable transparente de 5 l), tierra, piedras y plantas pequeñas de la zona de los y las estudiantes, papel plástico o film, aspersor con agua, cartulina y plumones.

Lugar: Aula y exterior.

Invite a las y los estudiantes a observar algunas plantas exteriores. Anime a los y las estudiantes a observar sus características y describirlas en cuanto a tamaño, color, forma, etc. Algunas preguntas que puede hacer son: *¿Cómo son sus hojas? ¿Es un árbol, una planta o una flor? ¿Qué necesita para vivir?* Indique que van a realizar una investigación para descubrir qué necesitan las plantas para vivir. Explique brevemente que para realizar un experimento necesitarán realizar una hipótesis, es decir, imaginar cuál sería la respuesta a una pregunta, que en este caso será: *¿Qué necesitan las plantas para crecer y sobrevivir?* Escriba las ideas en una cartulina.

Organice el curso en equipos pequeños. Para que el trabajo sea colaborativo, se sugiere 3 o 4 integrantes por grupo. Considere las habilidades de los integrantes para que las responsabilidades se distribuyan de manera equilibrada. Para la asignación de roles y tareas, defina claramente las tareas específicas que cada integrante del grupo debe realizar, mencionando que los integrantes pueden compartir una tarea o asignar tareas a una misma persona.

1. En el recipiente, poner pequeñas piedras para cubrir el fondo.
2. Colocar la tierra y aplastarla para nivelar.

3. Realizar con el dedo un agujero en la tierra, donde se pondrá la planta.
4. Ubicar la pequeña planta en el agujero y tapar su raíz con tierra.
5. Rociar la tierra con agua, utilizando el aspersor.
6. Colocar un papel plástico o film para cubrir el terrario.

El terrario confeccionado por la educadora debe mantenerse sin agua ni luz.

Diariamente, invite a los y las estudiantes a observar su terrario y ver los cambios que va experimentado, agregar agua si es necesario y, en algunos casos, ir registrando, a través de dibujos, los cambios que se van produciendo.

Después de un par de semanas, invite a los estudiantes a sentarse en círculo, con sus terrarios en frente y el terrario que la educadora preparó en el centro. Este será un momento especial para observar juntos y reflexionar. Así, podrán comparar lo que ocurrió, comprobar sus hipótesis, y extraer conclusiones. También será la oportunidad perfecta para compartir lo que descubrieron con la comunidad: sus terrarios, los registros de observaciones que realizaron en forma de dibujos.

Al finalizar la experiencia, realice un cierre con preguntas como: *¿Qué te pareció esta experiencia? ¿Qué aprendiste? ¿Qué te pareció trabajar en equipo? Si ya descubriste lo que necesita una planta para vivir, ¿crees que se parecen a nosotros?*

Página 68 y 69

Habilidad a desarrollar

Expresar conocimientos sobre plantas y animales.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué tipo de paisaje encuentras en la imagen? ¿Qué seres vivos hay? ¿Qué elementos del paisaje son los que más te gustan? ¿Por qué? ¿Qué sabes acerca de los animales que aparecen en la ilustración? ¿Qué características de los seres vivos observas? ¿Con cuál te identificas?

Preguntas de cierre

¿Qué necesitan los seres vivos para vivir y crecer? ¿Qué formas de desplazamiento tienen estos animales? ¿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



Concepto: Hábitats

Objetivo de aprendizaje:

OA-5: Distinguir una variedad progresivamente más amplia de animales y plantas, respecto a sus características (tamaño, color, textura y morfología), sus necesidades básicas y los lugares que habitan, al observarlos en forma directa, en libros ilustrados o en TICs.

Páginas del libro: 68, 69, 77.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Conozcamos los animales.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: figuras o peluches de un pez, un ave y un mamífero terrestre, imágenes reales de animales en hojas de cartulina en una caja o bolsa, cinta adhesiva. Dibujar en la pizarra o en papel kraft, un recuadro de tres columnas que representan el hábitat acuático, terrestre y aéreo-terrestre.

Lugar: Aula o exterior.

Invite a los y las estudiantes a formar un semicírculo y coloque en el centro figuras o peluches de un pez, un ave y un mamífero terrestre. Luego, animelos con preguntas como: *¿Qué animales representan estos peluches/ figuras? ¿Qué saben sobre ellos? ¿Dónde viven? ¿En qué se diferencian?* A medida que compartan sus ideas, explique que estos animales viven en diferentes lugares llamados hábitats, en donde encuentran todo lo que necesitan para sobrevivir. Comente que algunos animales viven en ríos, lagos o mares; otros en praderas, campos o sábanas; hay algunos que vuelan, pero descienden a la tierra o las montañas para descansar y buscar alimento.

Invítelos a realizar un juego siguiendo los siguientes pasos:

Al ritmo de una canción breve, elegida previamente, se pasarán, mano a mano, la caja mágica con tarjetas de animales.

Cuando la canción se detenga, el estudiante que tenga la caja sacará una tarjeta. Luego, describirá al animal, sin decir su nombre. Puede guiar la descripción haciendo preguntas como: *¿De qué tamaño es? ¿Cómo es su cubierta corporal? ¿De qué color es? ¿Dónde vive? ¿De qué se alimenta?*

Se invita a los y las estudiantes a 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.

En conjunto, se confirmará si el animal está en su hábitat correspondiente.

Anime a los y las estudiantes a participar y compartir lo que saben, fomentando una conversación divertida y educativa sobre cada animal. Continúe de la misma forma hasta que todas y todos hayan participado.

Al finalizar la actividad realice preguntas como: *¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Qué animal te gustó y por qué?*

Página 77

Habilidad a desarrollar

Identificar formas de desplazamiento de algunos animales.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar
- relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué lugar muestra la imagen? ¿En qué se parecen y en qué se diferencian esos animales? ¿Crees que hace calor o frío? ¿Es de día o de noche?, ¿por qué? ¿Puedes identificar el tipo de desplazamiento que realizan los animales de la imagen?

Preguntas de cierre

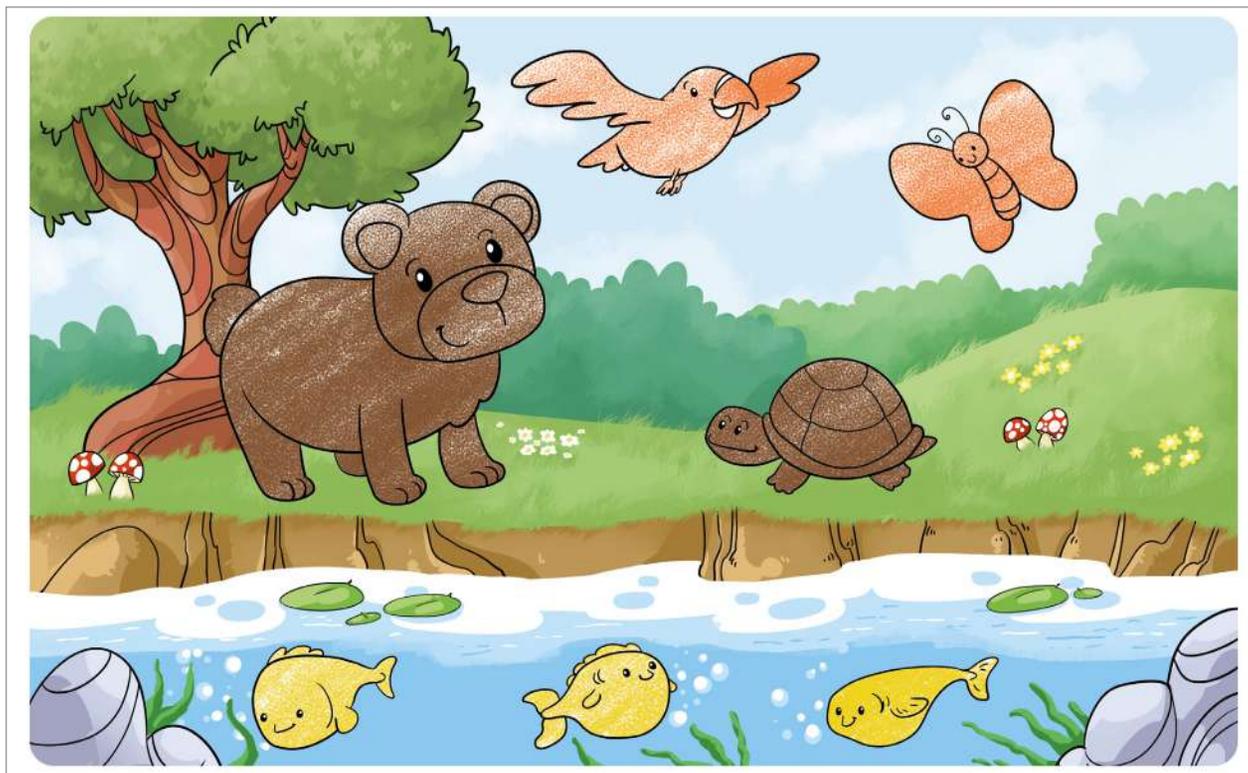
¿Qué formas de desplazamiento conociste? ¿De qué color pintaste los animales que se desplazan caminando? ¿Qué animales coloreaste de amarillo y por qué? ¿Cuáles se desplazan volando? ¿Qué otros animales conoces que se desplacen caminando/

nadando/volando? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Cómo puedes seguir aprendiendo de los animales?

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?
- Pinta de amarillo los animales que se desplazan nadando, de café los que se desplazan caminando y de naranja los que se desplazan volando.

Solución



Concepto: Cuidado del medio ambiente

Objetivo de aprendizaje:

OA-6: Colaborar en situaciones cotidianas, en acciones que contribuyen al desarrollo de ambientes sostenibles, tales como cerrar las llaves de agua, apagar aparatos eléctricos, entre otras.

Páginas del libro: 67.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Yo cuido la naturaleza.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: caja grande con tarjetas de acciones que contribuyen al cuidado del medio ambiente y con acciones que no (al menos 1 por estudiante).

Lugar: Aula o exterior.

Invite a los y las estudiantes a ubicarse en círculo y lea una breve noticia sobre algún desastre ambiental, por ejemplo: incendios forestales que destruyen ecosistemas naturales, la basura en las playas que provoca la muerte de la fauna y la flora marina. Luego, indague en sus opiniones, emociones y conocimientos respecto al cuidado del medio ambiente. Puede realizar preguntas como: *¿Qué te parece esta noticia? ¿Qué sabes sobre el cuidado del medio ambiente? ¿Conoces otras acciones que dañan el medio ambiente? ¿Qué formas conoces para cuidar el medio ambiente?*

Posteriormente, invite a las y los estudiantes a jugar. Para esto, trace una línea en la mitad de la pizarra y dibuje o pegue una carita feliz en un lado y una triste en el otro. Ubique una mesa frente a la pizarra, con la caja de tarjetas revueltas y organice dos grupos invitándolos a ubicarse uno a cada lado de la sala, mirando hacia la pizarra. Por turnos, un integrante de cada equipo se acercará a la mesa y, sin mirar, sacará una tarjeta de la caja. Luego la observarán y la pegarán en la columna que corresponda según la acción: carita feliz si es cuidado del medio ambiente, carita triste si es una acción que lo daña.

Una vez que todos hayan participado, revisen las imágenes en conjunto para confirmar que estén en el

lugar que corresponde y comenten sobre lo dañino de las malas acciones y los beneficios de las buenas.

Para finalizar la actividad, realice preguntas como: *¿Qué te pareció esta actividad? ¿Qué imagen te costó identificar? ¿Para qué te puede servir aprender sobre el cuidado del medio ambiente? ¿Qué otras acciones pueden ayudar a cuidar nuestro medio ambiente?*

Página 67

Habilidad a desarrollar

Identificar acciones para cuidar el medio ambiente.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué crees que debes hacer en esta actividad? De lo que puedes observar, ¿qué actividades contribuyen al daño del medio ambiente?, ¿cuáles? ¿Con qué niño o niña de la imagen te identificas?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

¿Qué actividades identificaste a favor del cuidado del medio ambiente? ¿Te identificaste con alguna acción de la imagen?, ¿con cuál? ¿Consideras que eres una persona que cuida su medio ambiente?, ¿por qué? ¿Qué harías para ayudar en el cuidado del medio ambiente?

¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Por qué? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Para qué te sirve aprender sobre el cuidado del medio ambiente?

Instrucciones

- Observa la imagen. ¿Qué hacen las personas en su barrio?
- Encierra en un círculo a las personas que están cuidando el medio ambiente.
- ¿Qué acciones haces tú para cuidar el medio ambiente?

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.



Núcleo: Exploración del entorno sociocultural

En el texto del estudiante y en esta guía, se proponen diversas actividades y experiencias pensadas para fomentar la exploración del entorno sociocultural de una manera cercana y significativa. Estas experiencias buscan ayudar a los estudiantes a conocerse mejor, explorando quiénes son, sus intereses, preferencias, gustos y la forma en que se relacionan con los demás.

Además, las actividades están diseñadas para que descubran y valoren las características del lugar donde viven, como sus costumbres y tradiciones, promoviendo así una conexión más profunda con su entorno. Al mismo tiempo, se fortalecen actitudes que favorecen una convivencia sana y respetuosa en todos los espacios sociales en los que participan. Esto les permite internalizar valores esenciales, como el respeto por las diferencias y la riqueza que aporta la diversidad.

Objetivos de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje transversales correspondientes a este núcleo, para el segundo nivel (medio), que se desarrollan en el cuaderno de actividades, son los siguientes:

Objetivos de aprendizaje	Páginas del cuaderno
OA-1: Describir actividades habituales de su comunidad, como ir de compras, jugar en la plaza, viajar en bus, entre otras, señalando su participación en ellas.	54, 55, 60.
OA-2: Describir características de las formas de vida de su comunidad (viviendas, paisajes, costumbres), a través de canciones, juegos, relatos y fotos familiares, entre otras.	22, 23, 24, 84, 85.
OA-7: Distinguir en paisajes de su localidad, elementos naturales (bosque, cerros, ríos), y culturales (caminos, edificios, puentes).	58, 59.

Concepto: Profesiones y oficios

Objetivo de aprendizaje:

OA-1: Describir actividades habituales de su comunidad, como ir de compras, jugar en la plaza, viajar en bus, entre otras, señalando su participación en ellas.

Páginas del libro: 54, 55, 60.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Dígalo con mímica.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: objetos, instrumentos y herramientas característicos de diferentes profesiones y oficios (delantal blanco, casco, huincha, estetoscopio, entre otros), tarjetas de 8 x 12 cm con la imagen y nombre de distintos oficios y profesiones, pizarrón o cartulina y marcadores.

Lugar: Aula o exterior.

Invite a los y las estudiantes a sentarse en círculo. En el centro, coloque varios objetos, instrumentos y herramientas característicos de profesiones y oficios. Luego, inicie una conversación con preguntas como: *¿Qué elementos reconocen? ¿Cómo se llaman? ¿Para qué sirven? ¿Quiénes los utilizan?*

Ubique una mesa frente al pizarrón, con tarjetas de profesiones o trabajos, bocabajo (solo se verá el reverso) y explique el juego y las instrucciones. Establezca algunas reglas, como que antes de dar una respuesta deben levantar la mano y esperar que se les dé su turno.

Por turnos, pasará un estudiante a la mesa, elegirá una tarjeta y la mirará en privado, sin que los demás la vean. Luego, realizará una mímica del oficio o profesión que aparece en la tarjeta. No podrá hablar, pero puede usar otros recursos gestuales y objetos del aula para “hacer como si fuera un...” Los demás deberán adivinar de qué profesión u oficio se trata. El estudiante que crea saber la respuesta correcta deberá levantar la mano para dar la respuesta. Si acierta, podrá escoger a quién pasará a realizar la siguiente mímica.

Al finalizar la actividad, reúna a todos para compartir sus impresiones. Pueden comentar: *¿Qué profesiones u oficios descubrieron hoy? ¿Qué otras profesiones u oficios conocen que no estaban en las tarjetas? ¿Qué profesión o oficio te gustaría tener y por qué?*

Página 54 y 55

Habilidad a desarrollar

Expresar conocimientos, ideas, gustos y emociones de las personas y del lugar donde vives.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué lugares de la comunidad reconoces en la imagen?
¿Has estado en alguno? ¿A qué fuiste? ¿Qué funciones cumplen las personas de la comunidad? ¿Te gustaría realizar alguna de las acciones que se muestran en la imagen?

Preguntas de cierre

¿Cómo piensas que se sienten las personas de esta comunidad? ¿En qué lugares de la comunidad hay niñas y niños?, ¿qué están haciendo? ¿Qué actividades realizan las personas adultas? Si tuvieras que cruzar la calle, ¿por dónde lo harías? ¿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?

Instrucciones

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

Solución



Unidad 4
Mi escuela y mi comunidad

TEMÁTICA DE LA UNIDAD

- Elementos característicos de zonas urbanas y rurales.
- Profesiones y oficios.

OBSERVO Y COMENTO

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

54

55

Concepto: Medios de transporte

Objetivo de aprendizaje:

OA-1: Describir actividades habituales de su comunidad, como ir de compras, jugar en la plaza, viajar en bus, entre otras, señalando su participación en ellas.

Páginas del libro: 54, 55, 60.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Viajando voy.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: imágenes de diferentes medios de transporte: automóvil, bus, tren, bicicleta, avión, helicóptero, cohete, globo aerostático, barco, bote, lancha; canción o audios con sonidos de medios de transporte o sus onomatopeyas, un sistema de audio para reproducir los sonidos, cartulina o pizarra y marcadores de colores para registrar ideas.

Lugar: Aula o exterior.

Invite a los y las estudiantes a sentarse en semicírculo y muéstrelas algunas fotografías de los diferentes medios de transporte. Fomente una conversación amigable y curiosa realizando preguntas como: *¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué saben sobre los medios de transporte? ¿Para qué sirven? ¿Cuándo los utilizamos? ¿Qué sienten cuando viajan en alguno de ellos?*

Luego, anime a algunos voluntarios a elegir una imagen, pídale que digan su nombre y que expliquen dónde y cómo se desplaza.

Ubique o ajuste el sistema de sonido para que se oiga claro para todos. Indique que realizará un divertido juego de imaginación y explique las instrucciones:

1. Mantenerse atentos para reconocer el sonido del medio de transporte que escucharán.
2. Una vez que reconozcan el sonido, deben imitar con su cuerpo cómo se mueve ese medio de transporte.
3. Usted tocará suavemente la cabeza de algunos estudiantes que hayan identificado y representado correctamente el medio de transporte, y deberán

tomar asiento y esperar a que sus compañeros también lo descubran.

4. Una vez que todos hayan representado el primer medio de transporte, se reproducirá otro sonido para que lo descubran y lo expresen nuevamente con su cuerpo.

Al finalizar el juego, reúna al grupo en círculo y fomente la conversación con preguntas que inviten a reflexionar y compartir su experiencia: *¿Qué les pareció la actividad? ¿Cuál fue el medio de transporte más fácil de descubrir? ¿Cuál les resultó más difícil? ¿Qué otro medio de transporte les gustaría agregar al juego? ¿Por dónde se desplazan los submarinos? ¿Cómo podríamos viajar a la luna o a otro planeta? ¿Qué ideas tienen para seguir aprendiendo sobre los medios de transporte?*

Página 60

Habilidad a desarrollar

Identificar medios de transporte.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Qué medios de transporte conoces? ¿Cómo y por dónde se desplazan?, ¿Alguna vez has viajado por aire o mar? ¿Qué transporte usarías si deseas viajar por aire? ¿Qué transporte usarías para viajar por mar? ¿Qué transporte usarías si deseas viajar por tierra?

Preguntas de cierre

¿Qué imágenes pegaste en el paisaje? ¿Qué medio de transporte aéreo pegaste? ¿A qué medio de transporte corresponde el camión? ¿Cómo es el medio marítimo que pegaste en el paisaje? ¿Cuál es el medio de

transporte que más te gusta?, ¿por qué? ¿Para qué te puede servir conocer los medios de transporte? ¿Cuál crees que es el medio de transporte más rápido? ¿Y el más lento?

Instrucciones

- Observa el paisaje y describe lo que ves.
- Despega los stickers 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



Concepto: Familia

Objetivo de aprendizaje:

OA-2: Describir características de las formas de vida de su comunidad (viviendas, paisajes, costumbres), a través de canciones, juegos, relatos y fotos familiares, entre otras.

Páginas del libro: 22, 23, 24, 84, 85.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: El mural de nuestras familias.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: solicitar con anticipación, una fotografía familiar de cada estudiante realizando alguna actividad, paseo o pasatiempo (de un tamaño aproximado de 20 x 24 cm), lana o pitillo, y un mural de fotos (puede ser con pinzas de ropa e hileras de lana o cuerda para colgarlas).

Lugar: Aula.

Antes de comenzar, pegue las fotografías colgando de un hilo en el techo o en un muro del aula, de manera que queden en alto, pero al alcance de los estudiantes.

Invite al grupo al exterior y pida sentarse en semicírculo. Explique que participarán en una actividad especial para conocer más sobre las familias de cada uno. Luego, indique los pasos de forma clara:

Al regresar al aula, pida a los estudiantes que caminen tranquilamente, observando las fotografías colgadas. Luego, invítelos a buscar la de su familia, tomarla con cuidado y sentarse en el suelo mientras esperan a que los demás encuentren la suya.

Cuando todos estén sentados con su fotografía en la mano, cada estudiante tendrá la oportunidad de mostrar su foto y presentar a su familia al grupo. Modele previamente esta dinámica mostrando su propia fotografía, explicando dónde la tomó, quiénes aparecen y qué actividad estaban realizando. Puede plantear preguntas como: *¿Quiénes están en la foto? ¿Qué estaban haciendo en ese momento? ¿Dónde estaban?* Anime a los compañeros a hacer preguntas para enriquecer la presentación, creando un ambiente

de curiosidad y conexión.

Una vez que todos hayan presentado su fotografía, trabajen juntos para crear un mural con ellas. Decidan en grupo si quieren colocarlas en una pared o colgarlas con pinzas de ropa. Luego, acuerden un título para el mural y decoren, si lo desean, para que sea una creación colectiva que represente al grupo.

Al final de la experiencia invite a los estudiantes a comentar: *¿Qué les pareció esta experiencia? ¿Qué cosas aprendimos o podemos decir sobre una familia? ¿Qué es lo que te gusta de tu familia?*

Página 22 y 23

Habilidad a desarrollar

Expresar conocimientos, ideas y emociones respecto a la familia.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Cómo describirías a la familia que aparece en la imagen? ¿Qué está haciendo cada uno? ¿Qué emociones crees que sienten? ¿Todas las familias son iguales?, ¿por qué? ¿A qué lugar de la casa corresponde la imagen? ¿Cuál es tu lugar favorito de tu casa?, ¿por qué? ¿Cuál es la mascota de la familia de la imagen? ¿Tienes mascota?, ¿cuál? Si no tienes mascota, ¿qué tipo de mascota te gustaría tener?

Preguntas de cierre

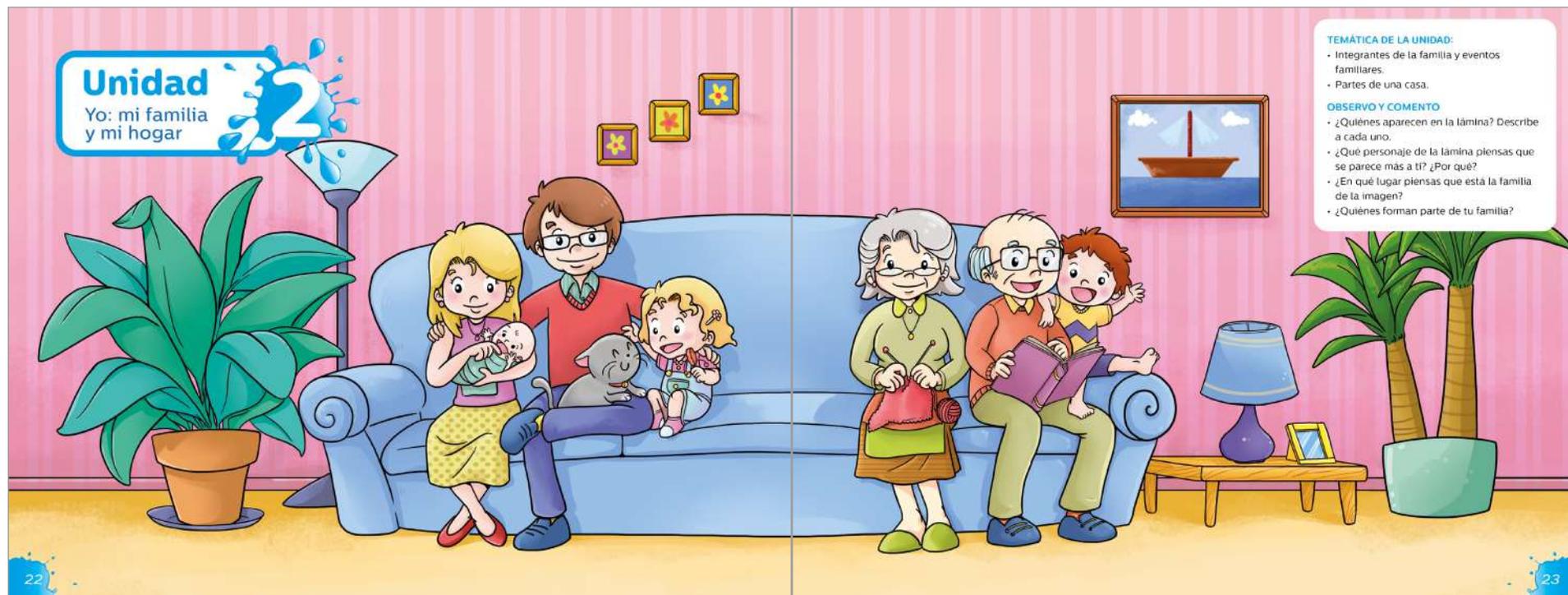
¿Qué aprendiste acerca de las familias? ¿Qué es lo que más te gusta de tu familia? ¿Qué actividades te gusta

hacer con tu papá y tu mamá? ¿Qué te gusta hacer con otros integrantes de tu familia? ¿Qué pasatiempos o juegos compartes con tu familia?

Instrucciones

- Observa y comenta
- ¿Quiénes aparecen en la lámina? Describe a cada uno.
- ¿Qué personaje de la lámina piensas que se parece más a ti? ¿Por qué?
- ¿En qué lugar piensas que está la familia de la imagen?
- ¿Quiénes forman parte de tu familia?

Solución



TEMÁTICA DE LA UNIDAD:

- Integrantes de la familia y eventos familiares.
- Partes de una casa.

OBSERVO Y COMENTO

- ¿Quiénes aparecen en la lámina? Describe a cada uno.
- ¿Qué personaje de la lámina piensas que se parece más a ti? ¿Por qué?
- ¿En qué lugar piensas que está la familia de la imagen?
- ¿Quiénes forman parte de tu familia?

Página 24

Habilidad a desarrollar

Reconocer la familia.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿De qué color es la casa? ¿Cuántas ventanas ves?
¿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?

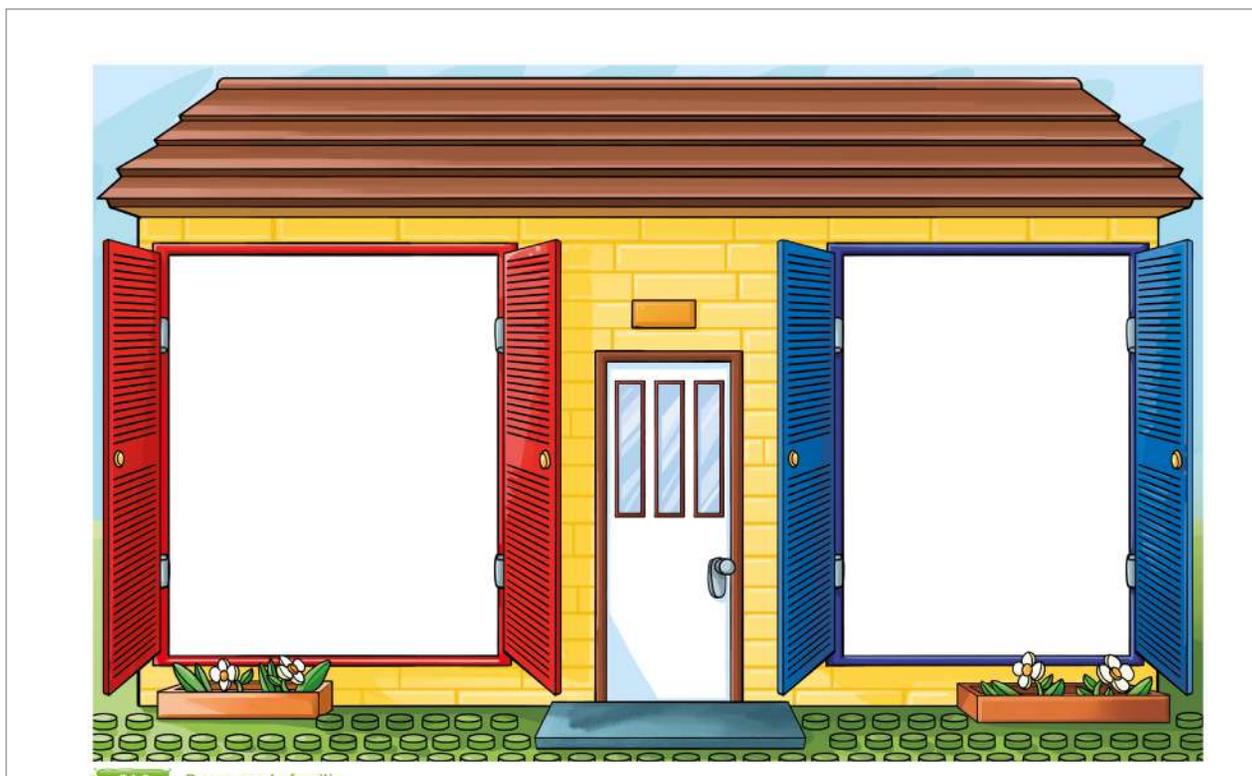
Preguntas de cierre

¿En qué te fijaste para seleccionar la fotografía de tu
familia? ¿Quiénes son los integrantes de tu familia?
¿Cómo es cada uno? ¿Cómo describirías tu casa?
¿Cómo sería tu casa perfecta?

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



Concepto: Lugares y costumbres de Chile

Objetivo de aprendizaje:

OA-2: Describir características de las formas de vida de su comunidad (viviendas, paisajes, costumbres), a través de canciones, juegos, relatos y fotos familiares, entre otras.

Páginas del libro: 22, 23, 24, 84, 85.

Actividad Complementaria

Juego grupal: Juegos tradicionales.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: sacos o bolsas de basura grandes, cuerda larga, volantines pequeños, un silbato o campana.

Lugar: Exterior.

Organice en el patio tres espacios de juego: uno para carrera de sacos, uno para el tirar la cuerda y otro para elevar volantines.

Invite a los y las estudiantes a formar un círculo. Coloque una caja en el centro e invite a algunos voluntarios a sacar los objetos que hay dentro: un saco, una cuerda y un volantín. Luego, formule las siguientes preguntas: *¿Has visto estos objetos antes? ¿Qué son? ¿Has jugado con alguno de ellos? ¿Conoces cómo se juega con estos objetos?*

Indique que disfrutarán de algunos juegos tradicionales de nuestro país. Muestre imágenes o videos sobre cómo se juega el ensacado, el tirar la cuerda y el elevar volantines, y explique las instrucciones de cada juego:

Ensamado	Tirar la cuerda	Elevar volantines o chonchas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Meterse dentro del saco y sujetarlo con las manos. 2. Cuando escuchen la señal (el silbato o el toque de campana), comenzar a saltar con ambos pies hasta llegar a la línea que marca la meta. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizarse en dos equipos. 2. Ubicarse en fila, a una misma distancia de la línea límite marcada. 3. Cuando se dé la señal, los equipos deben tirar de la cuerda con fuerza, hasta que el otro equipo pase la línea límite. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tomar el hilo del volantín y correr con él hasta lograr que se eleve en el aire. 2. Deben esforzarse por mantenerlo en el aire el mayor tiempo posible.

Organice tres equipos, y asigne una estación de juego a cada uno. Informe a los estudiantes que tendrán un tiempo determinado para jugar en cada estación, y cuando escuchen la señal (ya sea un silbato o el toque de campana), deberán cambiar de estación.

Al finalizar, pida a los y las estudiantes que se ubiquen en un círculo y comenten la actividad. Para guiar la reflexión, puede hacer preguntas como: *¿Qué te parecieron los juegos? ¿Cuál te gustó más? ¿Qué se hace en cada uno de los juegos? ¿Para qué nos sirve jugar a estos juegos? ¿Conoces otro juego tradicional que deberíamos incluir en una próxima oportunidad?*

Concepto: Lugares y costumbres de Chile

Objetivo de aprendizaje:

OA-2: Describir características de las formas de vida de su comunidad (viviendas, paisajes, costumbres), a través de canciones, juegos, relatos y fotos familiares, entre otras.

Páginas del libro: 22, 23, 24, 84, 85.

Actividad Complementaria

Juego grupal: Conociendo mi país.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: una imagen grande y simple del mapa de Chile (en papel o proyectado) e imágenes de lugares y símbolos típicos de Chile (playas, Cordillera de los Andes, bosques nativos, Antártica, vestimentas, empanadas, curanto, volantín, etc).

Ubique a los y las estudiantes en semicírculo, frente a la pizarra para observar el mapa de Chile. Comience la actividad formulando preguntas como: *¿Qué representa esta imagen? ¿Sabes cómo se llama tu país? ¿Has visitado lugares diferentes del país? ¿Recuerdas el nombre del lugar que visitaste? ¿Qué cosas te gustaron de ese lugar? Luego, invítelos a explorar nuestro país a través de varias imágenes que representen lugares o elementos típicos Profundice formulando las siguientes preguntas: ¿Ves algo que te guste? ¿Qué cosas? ¿Te gustaría ir a este lugar? De tiempo para que los y las estudiantes miren y comenten lo que ven. Ayúdelos a asociar imágenes con las zonas de Chile.*

Posteriormente, pida que cada estudiante escoja una imagen y la relacione, según sus características, a una zona del país, para luego pegarla en el mapa de la pizarra/papel, en la zona que corresponda.

Al final de la actividad, realice preguntas como: *¿Qué aprendiste hoy sobre tu país? ¿Qué lugar te gustaría conocer? ¿Qué costumbre te llamó más la atención? ¿Qué es lo que más te gusta de tu país?*



Página 84 y 85

Habilidad a desarrollar

Expresar emociones, ideas y conocimientos sobre lugares de nuestro país.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿En qué se parecen y en qué se diferencian los personajes de la imagen? ¿Por qué visten de esa forma? ¿Qué crees que representan? ¿Conoces alguno de los lugares que se representan en la ilustración?

Preguntas de cierre

¿Qué paisaje elegiste?, ¿por qué? ¿Cómo es el traje de la pareja que representa ese lugar? ¿Conoces algún lugar de tu país y sus tradiciones?, ¿cuál o cuáles? ¿Cuál de estos lugares te gustaría conocer?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste con esta actividad?

Instrucciones

- ¿Sabes cómo se llama tu país?
- Observa y comenta lo que ves en la imagen.
- Elige un paisaje de la imagen y encierra la pareja de niños que pertenecen a ese lugar.
- ¿Por qué elegiste ese lugar? ¿Qué te gusta de lo que ves en esa zona?

Solución



Concepto: Animales de campo

Objetivo de aprendizaje:

OA-7: Distinguir en paisajes de su localidad, elementos naturales (bosque, cerros, ríos), y culturales (caminos, edificios, puentes).

Páginas del libro: 58, 59.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Títeres de animales.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: hoja de block o cartulina blanca, marcadores, palitos de helado, tijeras, pegamento o cinta adhesiva.

Lugar: Aula o exterior.

Invite a los y las estudiantes a sentarse en círculo e invite escuchar una canción o poema de animales que viven en el campo. Por ejemplo: Refalosa de los animales del grupo Mazapán.

Luego, inicie un diálogo con preguntas como: *¿Qué les pareció la canción/poema? ¿Quiénes se mencionan en su letra? ¿Dónde viven esos animales? ¿quiénes los cuidan? ¿Qué alimentos nos proporcionan las gallinas y las vacas?*

Proponga realizar una obra de títeres de la canción y organice grupos con una cantidad de estudiantes que representen a los personajes.

En su hoja de block o cartulina, dibujen y pintan el animal que más les gustó de la canción. Puede mostrar un modelo para ayudar a que el tamaño del dibujo sea adecuado. Mientras los estudiantes trabajan en sus creaciones, marque con un plumón el contorno de cada dibujo, dejándolo dentro de un óvalo o círculo para que los estudiantes recorten siguiendo la línea como guía. Luego, pida pegar un palito de helado atrás.

Una vez que todas y todos hayan terminado, invítelos a representar la canción con los títeres.

Al finalizar, comenten la actividad y realice preguntas como: *¿Qué les pareció la experiencia? ¿Qué animales viven en el campo? ¿qué alimentos nos dan? ¿qué cuidado necesitan? ¿quién los cuida? ¿te gustaría vivir en el campo? ¿por qué?*

Página 58

Habilidad a desarrollar

Reconocer características de la vida rural.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿A qué paisaje corresponde la imagen?, ¿campo o ciudad? ¿Conoces algún lugar como el que se muestra en la imagen?, ¿cuál? ¿Qué animales hay en la imagen del campo? ¿Qué comen los animales en el campo? ¿Qué actividades o trabajos realizan las personas que viven en el campo?

Preguntas de cierre

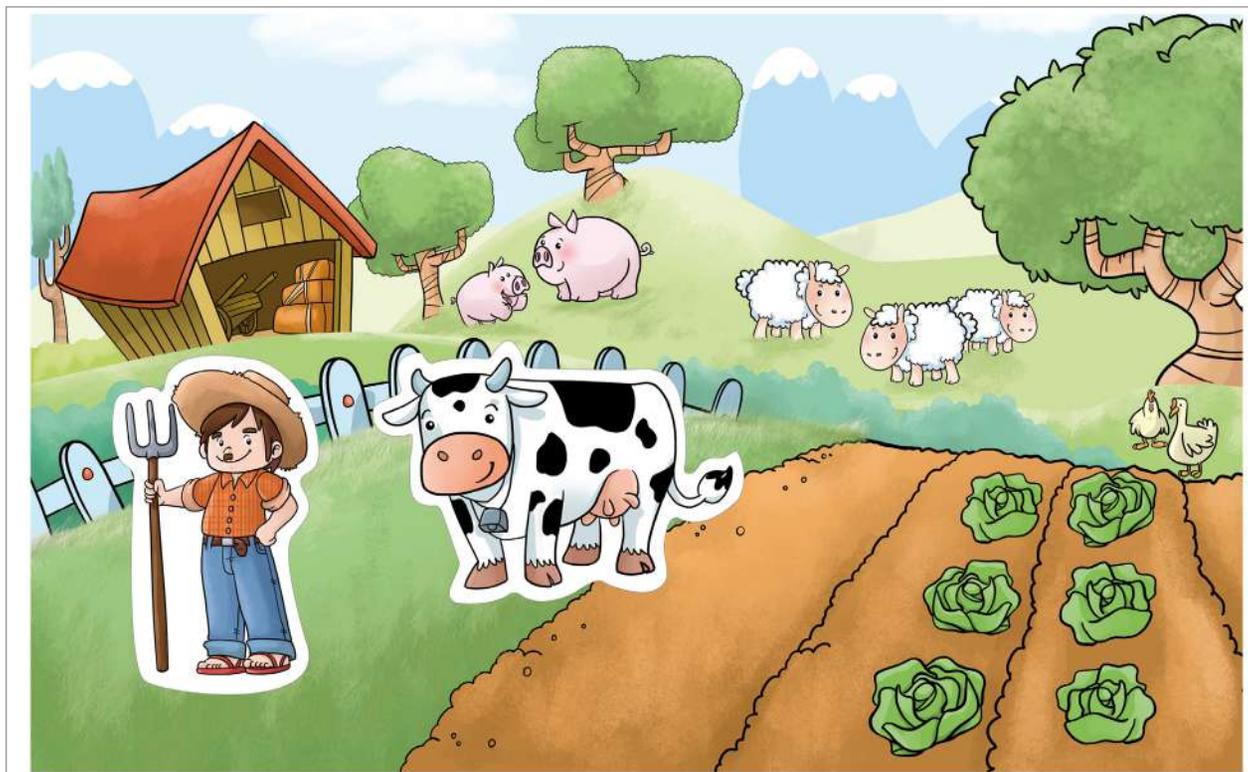
¿Qué stickers pegaste que corresponden al campo? ¿Por qué no pegaste el semáforo?, ¿a qué paisaje corresponde este elemento? ¿Qué hacen las personas como el campesino o granjero? ¿Qué te gusta del campo?, ¿por qué? ¿Qué no te gusta del campo?, ¿por

qué? ¿Qué otros animales puedes encontrar en un paisaje rural o de campo? ¿Qué aprendiste? ¿Para qué te sirve aprender más sobre el campo o paisaje rural y el paisaje de una ciudad o urbano?

Instrucciones

- Observa el paisaje de campo y describe lo que ves.
- Despega los stickers de la página 121 y pega los que corresponden al paisaje rural.
- ¿Qué come la vaca en el campo? ¿Qué hace el granjero?

Solución



Página 59

Habilidad a desarrollar

Reconocer características de la vida urbana.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Conoces algún lugar similar al que se muestra en la imagen? De lo que puedes observar, ¿qué elementos son característicos de la ciudad urbana? ¿Qué actividades realizan las personas en la ciudad? ¿Sabes cómo las realizan? ¿Sabes para qué sirve un semáforo en la ciudad? ¿Puedes explicar cómo funciona un semáforo?

Preguntas de cierre

¿Qué stickers 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 otras señales de tránsito conoces además del semáforo? ¿Por qué es importante respetarlas? ¿Qué elemento agregarías a este paisaje?, ¿por qué? ¿Para qué te puede servir aprender sobre la forma de vivir en una ciudad? ¿Cómo puedes continuar aprendiendo sobre las normas que debes respetar en una ciudad?

Instrucciones

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

Solución



Núcleo: Pensamiento matemático

Este núcleo, integrado en las Bases Curriculares, abarca los aprendizajes que permiten a las y los estudiantes interpretar y comprender diversos elementos y situaciones de su entorno. Incluye aspectos como la ubicación en el espacio, el tiempo, la noción de número, las relaciones de orden, comparación y clasificación, el reconocimiento de figuras geométricas de dos y tres dimensiones y la identificación de patrones.

El cuaderno de actividades y la guía didáctica responden a este desafío mediante una serie de actividades y experiencias que brindan a los estudiantes la oportunidad de aprender de forma activa, explorando y relacionándose con su entorno. Estas propuestas fomentan la resolución de problemas reales y significativos, fortaleciendo el desarrollo del pensamiento matemático. A través de estos recursos, se facilita la comprensión de los conceptos y su conexión con el medio, promoviendo un aprendizaje enriquecedor basado en el intercambio de ideas y significados con los demás.

Objetivos de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje transversales correspondientes a este núcleo, para el segundo nivel (medio), que se desarrollan en el cuaderno de actividades, son los siguientes:

Objetivos de aprendizaje	Páginas del cuaderno
OA-1: Reproducir patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.	81.
OA-2: Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.	20, 21, 25, 65, 66, 78, 79.
OA-3: Describir la posición de objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera; encima/debajo; cerca / lejos.	33, 34, 53, 64.

Objetivos de aprendizaje	Páginas del cuaderno
OA-5: Emplear cuantificadores, tales como: más/ menos, mucho/poco, todo/ninguno, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.	92, 93.
OA-7: Representar progresivamente, números y cantidades en forma concreta y pictórica hasta el 10.	114, 115, 116, 117, 118, 119, 120.
OA-9: Descubrir atributos de figuras 3D, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno.	80, 103.
OA-10: Identificar algunas acciones que se llevaron a cabo para resolver problemas.	52.

Concepto: Secuencias

Objetivo de aprendizaje:

OA-1: Reproducir patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

Páginas del libro: 81.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: El monito mayor.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: ninguno.

Lugar: Aula o exterior.

Ubique a las y los estudiantes en semicírculo. Inicie una conversación preguntando: *¿A qué les gusta jugar? ¿Por qué les gusta ese juego? ¿Cuáles son las reglas de ese juego?* Luego, explique la importancia de participar en juegos donde se ejercitan las distintas partes del cuerpo junto a habilidades mentales como la atención y la memoria. A continuación, invite al curso a jugar al “Monito mayor”, un juego tradicional de imitación y seguimiento de instrucciones.

Plantee las instrucciones y reglas:

Usted dará la orden diciendo la frase: “Jugamos al Monito mayor y yo pido que todos...” y la completará con una instrucción que implique un movimiento del cuerpo, como por ejemplo: dar trotes como los caballos, saltar como conejo, caminar como una tortuga, mover los brazos como aves, etc. Todos los participantes deberán ejecutar la instrucción.

Después de algunos movimientos, cambiará el tipo de acción, combinando dos movimientos diferentes que deben repetirse al menos tres veces. Por ejemplo: dar trotes como los caballos y luego saltar abriendo y cerrando las piernas. Modele los movimientos para que la instrucción sea clara.

La siguiente orden debe ser de 3 movimientos, por ejemplo: dar trotes como los caballos, luego saltar abriendo y cerrando las piernas y luego mover los brazos como aves.

También puede realizar órdenes con más movimientos pero más simples, como: un salto, dos aplausos, tocar el suelo y levantar los brazos.

Después de haber jugado varias rondas, invítelos a sentarse y explique que han realizado secuencias de movimientos. Puede dibujar en la pizarra algunos de los patrones creados para mostrarles cómo esas secuencias tienen un orden.

Al finalizar la experiencia realice preguntas como: *¿Qué les pareció el juego? ¿Qué secuencia les gustó más?, ¿por qué? ¿Creen que pueden hacer secuencias con objetos o dibujos? ¿Cómo lo harían?*

Página 81

Habilidad a desarrollar

Completar secuencias.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • comparar • seriar.

Preguntas de inicio

¿Qué ves en la página? ¿Qué es una secuencia? ¿Qué falta en cada secuencia? ¿En qué te tienes que fijar para continuar las secuencias?

Preguntas de cierre

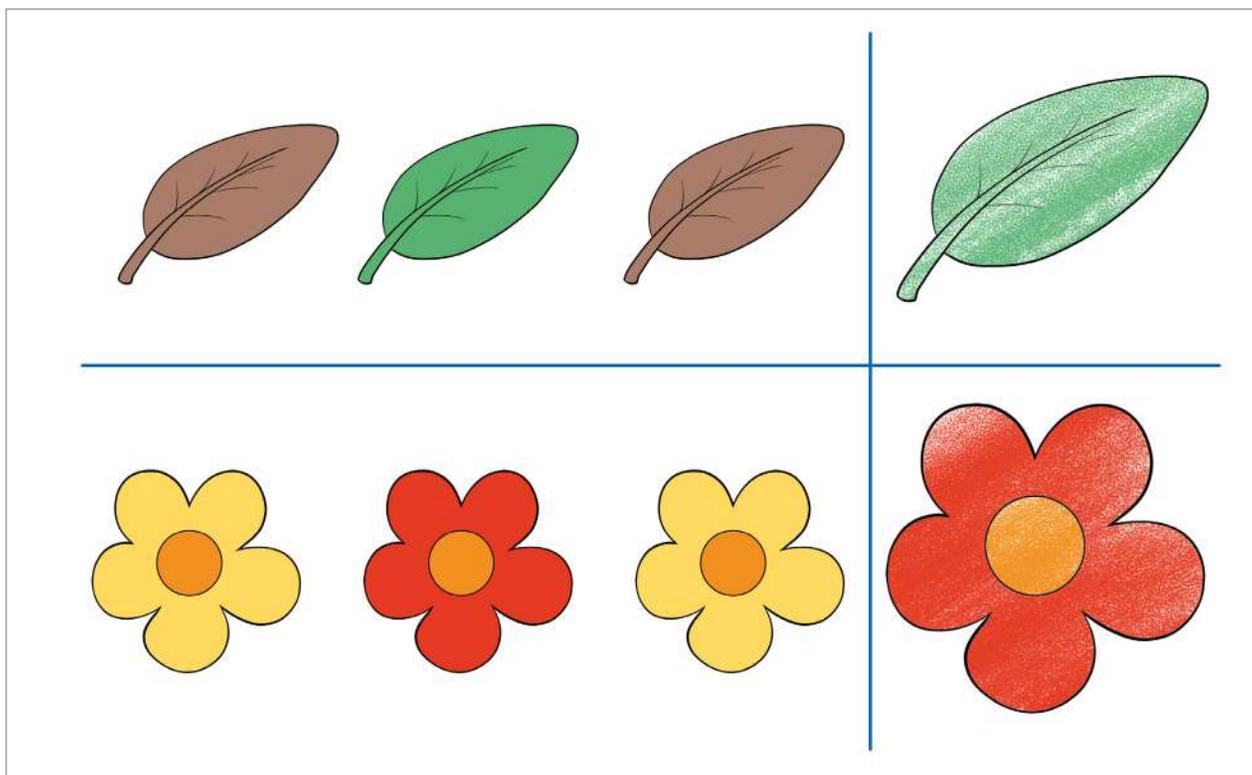
¿De qué color pintaste la hoja para continuar la secuencia? ¿Qué hiciste para saber qué color continuaba? ¿De qué color pintaste la flor para continuar la secuencia? ¿Qué es lo que va cambiando

en estas secuencias? ¿Qué aprendiste? ¿Puedes dar un ejemplo de secuencia? ¿Cómo puedes continuar aprendiendo sobre las secuencias? ¿Para qué te sirve aprender a realizar secuencias?

Instrucciones

- Observa cada secuencia y nombra los elementos.
- Descubre el patrón y pinta la hoja y la flor del color que continúa en la secuencia.

Solución



Concepto: Comparación

Objetivo de aprendizaje:

OA-2: Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.

Páginas del libro: 20, 21, 25, 65, 66, 78, 79.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: ¡Vamos a explorar!

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: bolsa o caja pequeña; elementos naturales recolectados por ellos y ellas al inicio de la clase, como piedras, palos, semillas y hojas.

Lugar: Aula y exterior.

Invite a los estudiantes a ubicarse en círculo e indague en sus ideas, gustos y conocimientos previos respecto a la naturaleza, realizando preguntas como: *¿Qué es la naturaleza? ¿Qué elementos encontramos en la naturaleza? ¿Cuáles te gustan? ¿Cuál de estos lugares te gusta más: el mar, el campo o la montaña?, ¿por qué?*

Luego, explique que hoy serán exploradores: personas que observan, descubren y aprenden cosas interesantes de la naturaleza, siempre respetándola. Invite a salir al patio o a los alrededores de la escuela, donde puedan encontrar árboles, arbustos, piedras, semillas, palos, ramas, y muchos otros elementos que les llame la atención, como, por ejemplo, piedras de diferentes tamaños y colores.

Una vez que han regresado al aula, propóngales observar y descubrir sus atributos, comparándolos entre sus elementos y con los de un compañero.

Pregunte y tome nota sobre qué tipo de elementos tienen, para luego invitar, por grupos de unos 5 o 6 estudiantes que tengan el mismo elemento, a presentarlo frente a los demás y comentar sobre sus similitudes y diferencias.

Guíe los diálogos con preguntas como: *¿Qué elementos son? ¿Dónde se encuentran normalmente? ¿En qué se parecen? ¿En qué son diferentes? Si tuvieran que ordenarlas según su tamaño, ¿cómo lo harían? ¿De qué otra manera las podrían ordenar?*

Repita la actividad promoviendo la participación de todas y todos los estudiantes. Puede realizarla con comparaciones de elementos diferentes que coincidan con el lugar donde se encuentran, el tamaño, el color, etc.

Cuando hayan finalizado, comente sobre la comparación y organización de elementos, haciendo énfasis en que antes de ordenarlos es necesario compararlos y definir la característica por la cual se van a ordenar.

Página 20

Habilidad a desarrollar

Comparar imágenes.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • comparar • describir.

Preguntas de inicio

¿La imagen muestra niños distintos o es el mismo?
¿Si tuvieras que explicarle a alguien cómo vestirse correctamente en esta situación, ¿qué le dirías? ¿Cómo podrías justificar cuál es la vestimenta adecuada en cada caso?

Preguntas de cierre

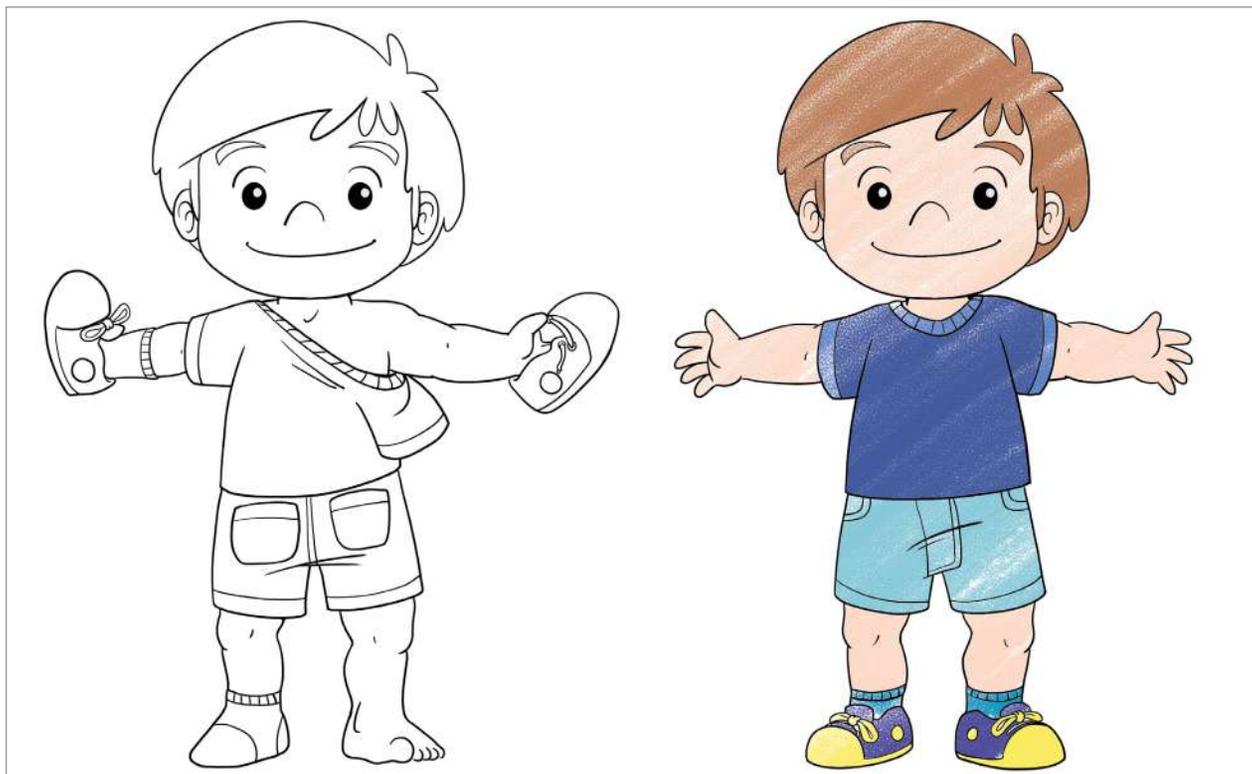
¿Qué imagen pintaste? ¿En qué tuviste que fijar tu atención? Cuando te vistes, ¿cómo lo haces? ¿Dónde te pones cada prenda de vestir? ¿Cuál te pones primero?

¿Cuál te pones al final? ¿Qué otras cosas podemos comparar?

Instrucciones

- ¿Crees que son iguales?, ¿en qué se diferencian?
- Pinta el dibujo que muestra a Mateo vestido correctamente.

Solución



Página 21

Habilidad a desarrollar

Clasificar por un criterio.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • identificar • agrupar.

Preguntas de inicio

¿Cuántas niñas y niños ves en la imagen? ¿Cómo describirías a las niñas y a los niños? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? ¿De qué manera puedes diferenciar a niñas y niños en la actividad? ¿Te sientes identificado con alguno o alguna?, ¿con cuál?

Preguntas de cierre

¿A quiénes pintaste de rojo?, ¿a quiénes de azul? ¿Qué objetos para jugar ves en la imagen? ¿Qué podrían hacer para que todos y todas puedan jugar basquetbol? ¿Y para que todas y todos jueguen a la cuerda? ¿A

qué juegas con tus compañeras y compañeros? ¿Qué cosas les divierten? ¿Qué aprendiste? ¿Cómo puedes seguir aprendiendo a clasificar?

Instrucciones

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

Solución



Página 25

Habilidad a desarrollar

Clasificar por un criterio.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • describir • agrupar.

Preguntas de inicio

¿Quiénes participan de la celebración? ¿Qué emociones crees que están sintiendo los personajes? ¿Qué emociones te transmite la decoración de la fiesta? ¿Qué información te entrega la tabla?

Preguntas de cierre

¿De qué color pintaste los globos?, ¿y los gorros? ¿Cuántos globos hay? ¿Cuántos gorros hay? ¿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? ¿Para qué

te sirve aprender a clasificar? ¿Cómo puedes continuar aprendiendo a clasificar?

Instrucciones

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

Solución



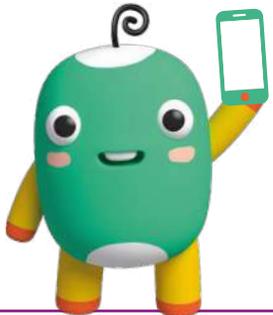
Marcador página 25

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar colores según la indicación dada.

Habilidades trabajadas

Identificar - seleccionar



Página 65

Habilidad a desarrollar

Comparar imágenes.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • comparar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Qué imágenes hay en la actividad? ¿Qué observas en cada fila? ¿Qué usos tienen los elementos de cada fila? ¿Qué color tiene el fondo de la primera columna? ¿Por qué crees que es diferente a las demás?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué elemento encerraste en cada fila? ¿Qué condición tenía que tener? Si tuvieras que encerrar el

más diferente en cada fila, ¿Cuál escogerías? ¿Para qué te puede servir identificar cosas que son iguales o distintas?

Instrucciones

- Encierra el dibujo igual al modelo.
- ¿Para qué sirven una mochila, un auto y un disco Pare?

Solución



Página 66

Habilidad a desarrollar

Comparar imágenes.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • comparar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Cómo son los recipientes? ¿Para qué sirven? ¿Qué piensas que están preparando Eli y Mateo? Si tienes que rasgar papel, ¿cómo lo harías?, ¿qué dedos usarías para romper el papel?

Preguntas de cierre

¿Qué recipiente rellenaste con papel? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué características diferentes tienen ahora los recipientes? ¿Qué uso le dan Eli y Mateo al recipiente azul? ¿Qué uso le darías tú? ¿Cómo puedes aprender a identificar cuando algunos objetos son distintos?

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

Clasificar por un criterio.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • comparar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Cómo se llaman estos animales? ¿Cuántos cerdos hay? ¿Cuántos pollos hay? ¿Cuántos animales hay en total? ¿Qué sabes de estos animales? ¿En qué se parecen? ¿En qué son diferentes? ¿Los has visto alguna vez?

Preguntas de cierre

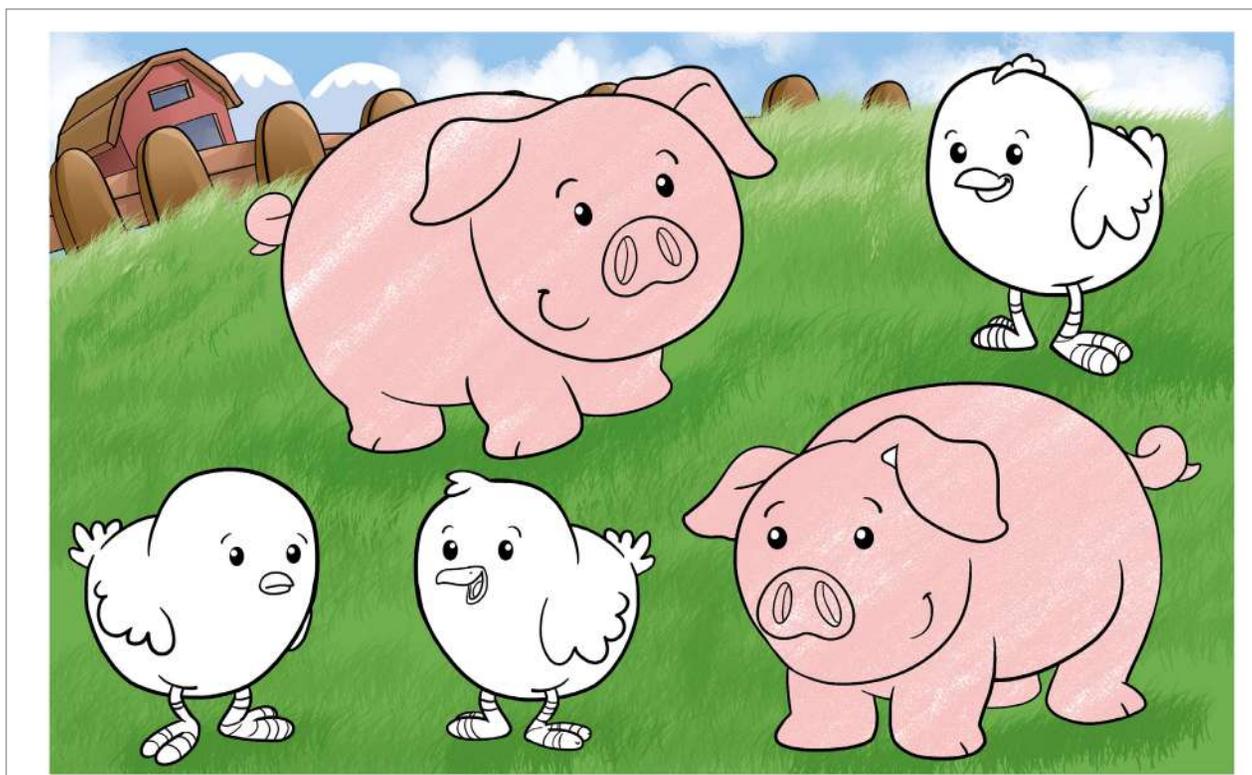
¿Qué animales pintaste? ¿Qué otros animales pueden vivir en el campo? ¿Cuál es tu animal de campo favorito? ¿Qué aprendiste? ¿Cómo puedes continuar

aprendiendo a identificar qué hay más o qué hay menos?

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?
- Pinta solo los cerdos.
- Colorea solo los cerdos.

Solución



Página 79

Habilidad a desarrollar

Seriar por tamaño.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • comparar • ordenar.

Preguntas de inicio

¿Qué crees que debes hacer en este desafío? ¿Cómo son los stickers? ¿En qué se parecen y en qué se diferencian los elefantes? Si tuvieras que ordenarlos, ¿cómo lo harías? ¿En qué se parecen y en qué se diferencian los elefantes? ¿Cómo las ordenarías?

Preguntas de cierre

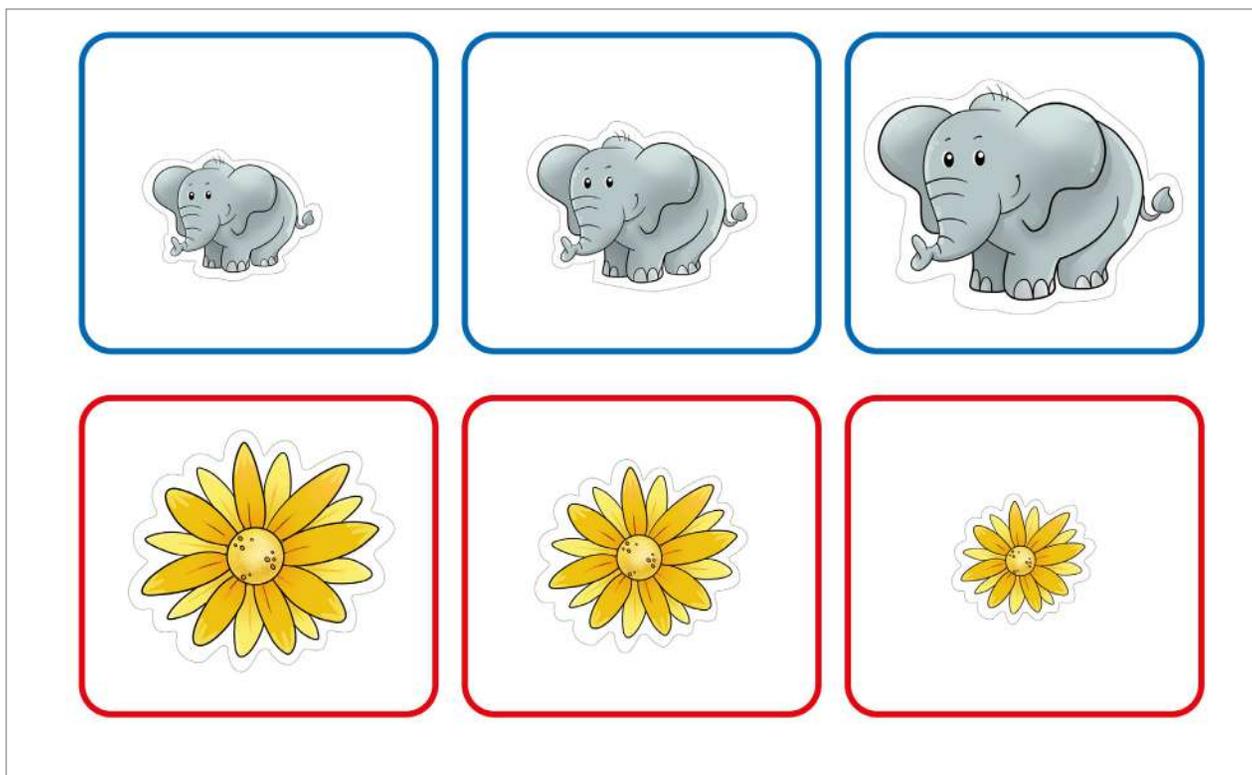
¿Qué pegaste en los cuadros azules? ¿Cómo ordenaste los elefantes? ¿Qué pegaste en los cuadros rojos? ¿Cómo ordenaste las flores? ¿De qué otra forma podrías haberlos ordenado? ¿Qué atributo usaste para ordenar?, ¿color, tamaño, cantidad? ¿Qué fue lo que

más te gustó? ¿Para qué te puede servir aprender a ordenar según el tamaño?

Instrucciones

- Despega los stickers de la página 123 y pégalos 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



Concepto: Orientación espacial

Objetivo de aprendizaje:

OA-3: Describir la posición de objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera; encima/debajo; cerca / lejos.

Páginas del libro: 33, 34, 53, 64.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Movimientos.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: sillas, aros ula-ula, pelotas (cantidades de acuerdo a los integrantes por equipo), un silbato o campanilla.

Lugar: Exterior.

Prepare las estaciones de juego previamente: una con los aros separados en el suelo; otra con sillas ordenadas en dos filas; y otra con pelotas. La cantidad de elementos en cada estación debe ser de acuerdo a los integrantes por equipo.

Antes de comenzar la actividad, realice preguntas para activar aprendizajes previos relacionados a conceptos de ubicación espacial. Por ejemplo: *¿Qué harían si le pido poner las manos sobre la mesa? ¿Y ahora sobre su cabeza? ¿En ambos casos están las manos a la misma altura? ¿En qué cambia?*

Comente que realizarán un juego en el que deberán ubicarse a sí mismos o colocar objetos en diferentes posiciones. Elija a cuatro voluntarios para que modelen los movimientos de cada estación mientras usted explica las instrucciones antes de jugar:

Estaciones de juego:

El Aro: Juegan libremente con el aro. Luego, de las instrucciones para cambiar la posición, como: pararse dentro o fuera del aro, ubicar el aro arriba o abajo de la cintura o la cabeza, poner solo un pie dentro del aro, meter un brazo dentro del aro.

El Bus: Imaginar que las sillas son parte de un bus o micro. Pida que tomen asiento y usted siéntese en una

silla delante de todos, dando la espalda. Invítelos a hacer movimientos suaves como si el bus estuviera en movimiento. Después, de instrucciones para moverse en diferentes posiciones sin pararse de la silla: “¡El bus va a frenar, todos nos movemos hacia adelante!”, “¡El bus acelera, todos nos movemos hacia atrás!” “¡El bus dobla a la izquierda, todos nos movemos a la derecha!” “¡El bus dobla a la derecha, todos nos movemos a la izquierda!”

Bola de oro: Cada estudiante se parará frente a una pelota ubicada en el suelo, la cual representa una bola de oro que deben proteger moviéndola según las instrucciones que usted dará. Al gritar “ARRIBA” deben tomarla y levantarla sobre sus cabezas; Al gritar “ABAJO” la dejarán en el piso, entre sus pies; Al gritar “ATRÁS” deben ubicarla detrás de sus pies; Al gritar “ADELANTE” la ubicarán frente a sus pies.

Organice al grupo en tres equipos y asigne una estación a cada uno.

Al finalizar, invite a realizar ejercicios de relajación o respiración. Luego, reflexionen sobre la experiencia con preguntas como: *¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué conceptos trabajamos? ¿Cómo los aplicamos? ¿Para qué puede servir aprender sobre estos conceptos? ¿Cómo podemos continuar aprendiendo sobre ellos?*

Página 33

Habilidad a desarrollar

Orientación espacial: dentro - fuera.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • localizar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué está haciendo cada integrante de la familia?
¿Dónde están? ¿Quiénes están adentro de la carpa?
¿Cuántas personas hay fuera de la carpa? ¿Has ido a acampar alguna vez?, ¿a qué lugar? ¿Cómo fue la experiencia? Si no has ido nunca, ¿te gustaría hacerlo?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

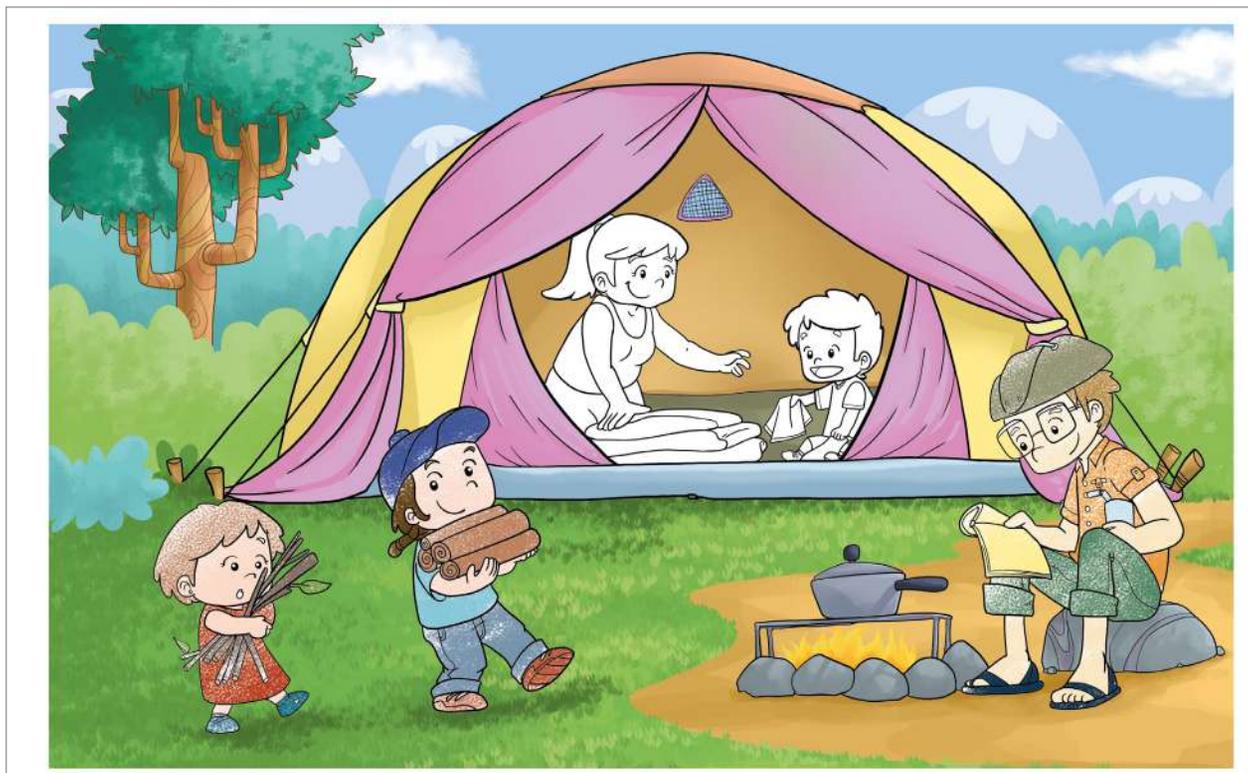
¿Dónde están las personas que coloreaste? Si estuvieras en la misma situación, ¿dónde te gustaría estar?, ¿afuera o adentro de la carpa?, ¿por qué? ¿Qué

cosas se pueden hacer dentro de la carpa? ¿Qué cosas se tienen que hacer afuera 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.
- Pinta a los integrantes de la familia que están fuera de la carpa.

Solución



Página 34

Habilidad a desarrollar

Orientación espacial: encima - debajo.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • localizar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué lugar de la casa se muestra en la imagen? ¿Qué acciones se realizan ahí? ¿Qué ves encima del mueble de cocina? ¿Qué piensas que podrías dibujar en la mesa que está vacía?

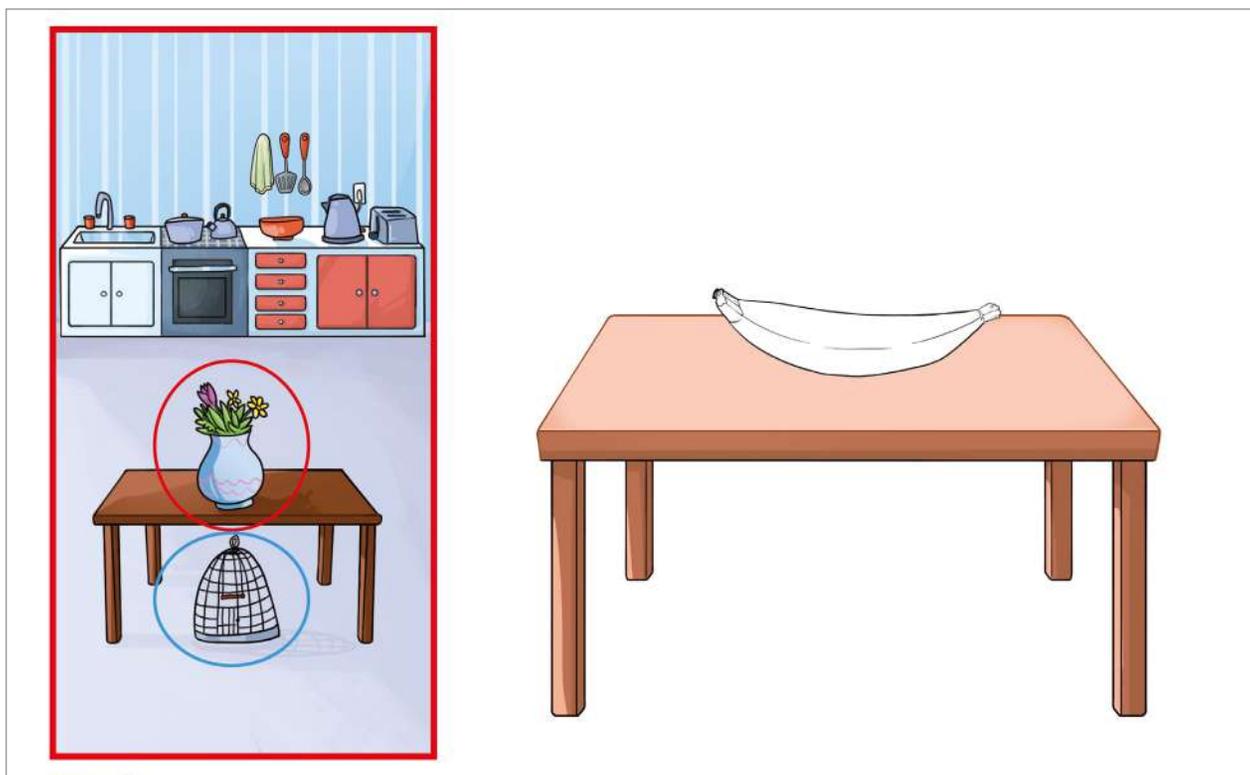
Preguntas de cierre

¿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?, ¿qué hay debajo? ¿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

Orientación espacial: arriba-abajo.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • localizar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Dónde están las manzanas? ¿Cuántas manzanas hay en el árbol? ¿y cuántas hay abajo del árbol? ¿Dónde están las nubes? ¿El pasto donde está? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

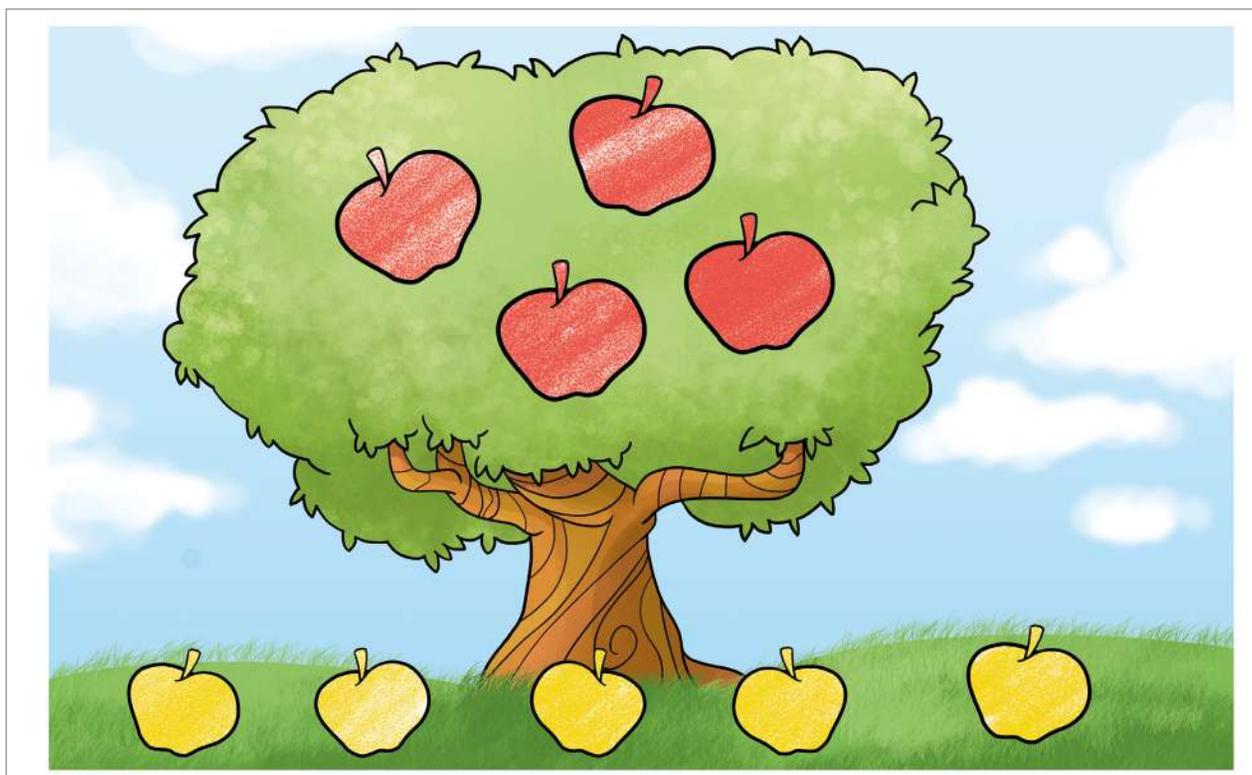
¿Qué color usaste para pintar las manzanas que están arriba? ¿Cuáles manzanas pintaste de amarillo? ¿Dónde hay más manzanas?, ¿arriba o abajo? ¿Cómo podrías representar con tu cuerpo estos conceptos?

¿Para qué te sirve aprender los conceptos arriba y abajo? ¿Cómo puedes continuar aprendiendo?

Instrucciones

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

Solución



Página 64

Habilidad a desarrollar

Orientación espacial: delante-detrás.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • aplicar • explicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en las imágenes? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? ¿En cuál imagen la veterinaria está detrás del perro? ¿Y en la otra imagen, está adelante o atrás?

Preguntas de cierre

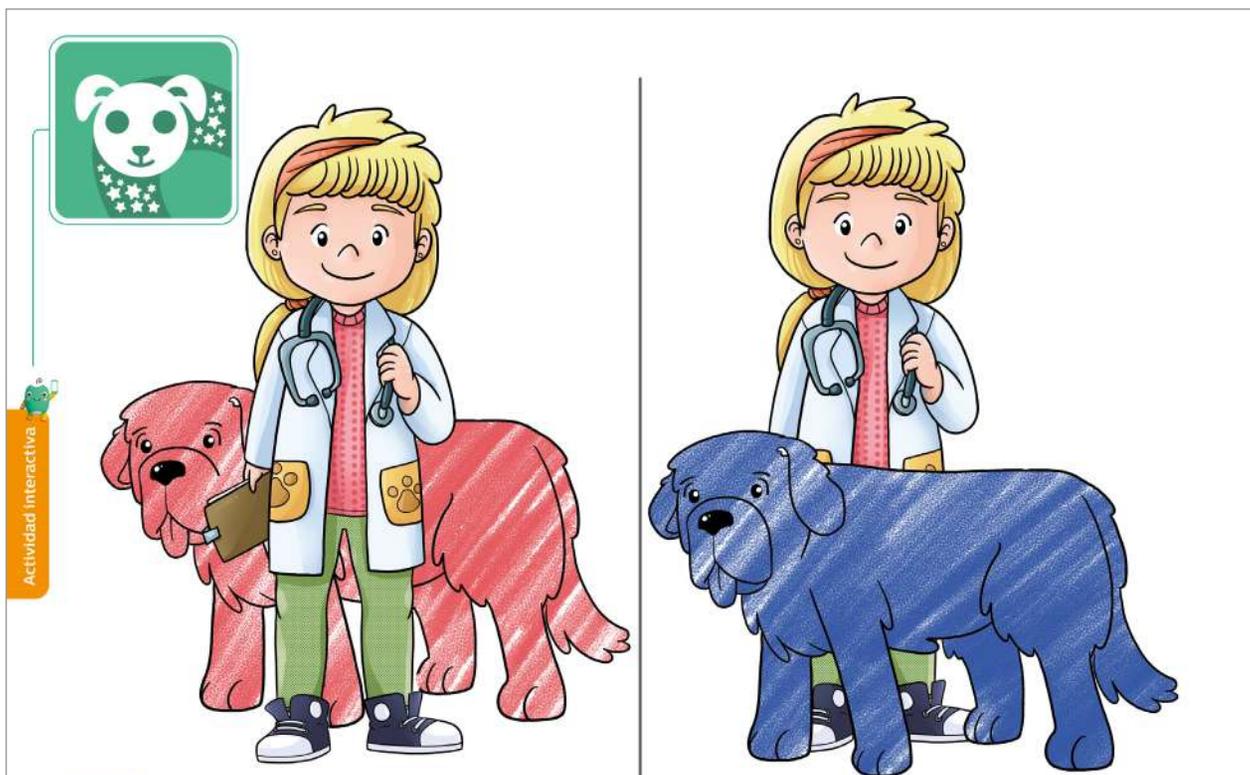
¿Qué perro pintaste de azul? El perro que está detrás de la veterinaria, ¿de qué color lo pintaste? Si observas a tu alrededor, ¿quién está delante de ti?, ¿quién está detrás? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?

¿Qué aprendiste? ¿Para qué te puede servir aprender los conceptos delante y detrás? ¿Cómo puedes continuar aprendiendo?

Instrucciones

- Pinta de color azul el perro que está delante de la veterinaria y de color rojo el que está detrás de la veterinaria.
- ¿Sabes a qué se dedica un veterinario?

Solución



Marcador página 64

Marcador motivacional

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

Habilidades trabajadas

Reconocer - desarrollo visomotriz.



Concepto: Comparar y clasificar

Objetivo de aprendizaje:

OA-5: Emplear cuantificadores, tales como: más/menos, mucho/poco, todo/ninguno, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas

Páginas del libro: 92, 93.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Nuestros juguetes.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: cinta adhesiva de dos colores diferentes, una caja o recipiente, una hoja blanca y plumón. Solicitar previamente un juguete de tamaño mediano por estudiante (entre 15 y 30 cm aproximadamente).

Lugar: Aula o exterior.

Antes de comenzar, marque en el suelo de la sala dos círculos grandes con cinta adhesiva, cada uno de un color diferente, y coloque frente a estos el contenedor para los juguetes.

Los y las estudiantes se sentarán en semicírculo con su juguete en la mano. Uno a uno, por turno, tendrán la oportunidad de mostrarlo a sus compañeros y compartir algo sobre él: su nombre, cómo suelen jugar con él, qué características tiene, o cualquier otra cosa que deseen contar. Una vez que todos hayan presentado su juguete, los colocarán dentro de un recipiente para dar inicio al juego. Antes de comenzar, explique las reglas e instrucciones de manera clara. Para ayudar a la comprensión, modele algunos ejemplos para que los y las estudiantes puedan visualizar cómo se juega. Si el grupo es muy grande, divídalo en dos equipos para que la dinámica sea más fluida. Cada equipo contará con la presencia de un adulto que los acompañará y guiará durante el juego.

Instrucciones y reglas:

Se sentarán frente al recipiente donde están los juguetes y observarán los dos círculos marcados en el suelo.

Participarán por turnos, siguiendo las indicaciones del adulto. Por ejemplo, el adulto colocará tres juguetes en uno de los círculos y explicará que allí hay pocos juguetes. Luego, pedirá a un participante -o a un grupo- que coloque muchos juguetes en el círculo vacío. Es importante incluir instrucciones con cuantificadores como: más/menos, mucho/poco, todo/ninguno para que los y las estudiantes comiencen a familiarizarse con estos conceptos de cantidad.

Una vez que todos hayan participado en el juego, podrán disfrutar de un momento de juego libre con sus juguetes, explorando y compartiendo con sus compañeros.

Al finalizar la experiencia realice preguntas como: *¿Qué les pareció el juego? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cómo continuar aprendiendo sobre los cuantificadores más/menos, mucho/poco, todo/ninguno?*

Página 92

Habilidad a desarrollar

Identificar cantidad y clasificar por color.

Habilidades de aprendizaje

• Comparar • agrupar • cuantificar

Preguntas de inicio

¿A qué país pertenecen las banderas? ¿Cuántos volantines hay?, ¿qué piensas que puedes hacer con ellos? ¿En qué se parecen y en qué se diferencian los remolinos? ¿Cómo podrías ordenar los remolinos en esas cajas?

Preguntas de cierre

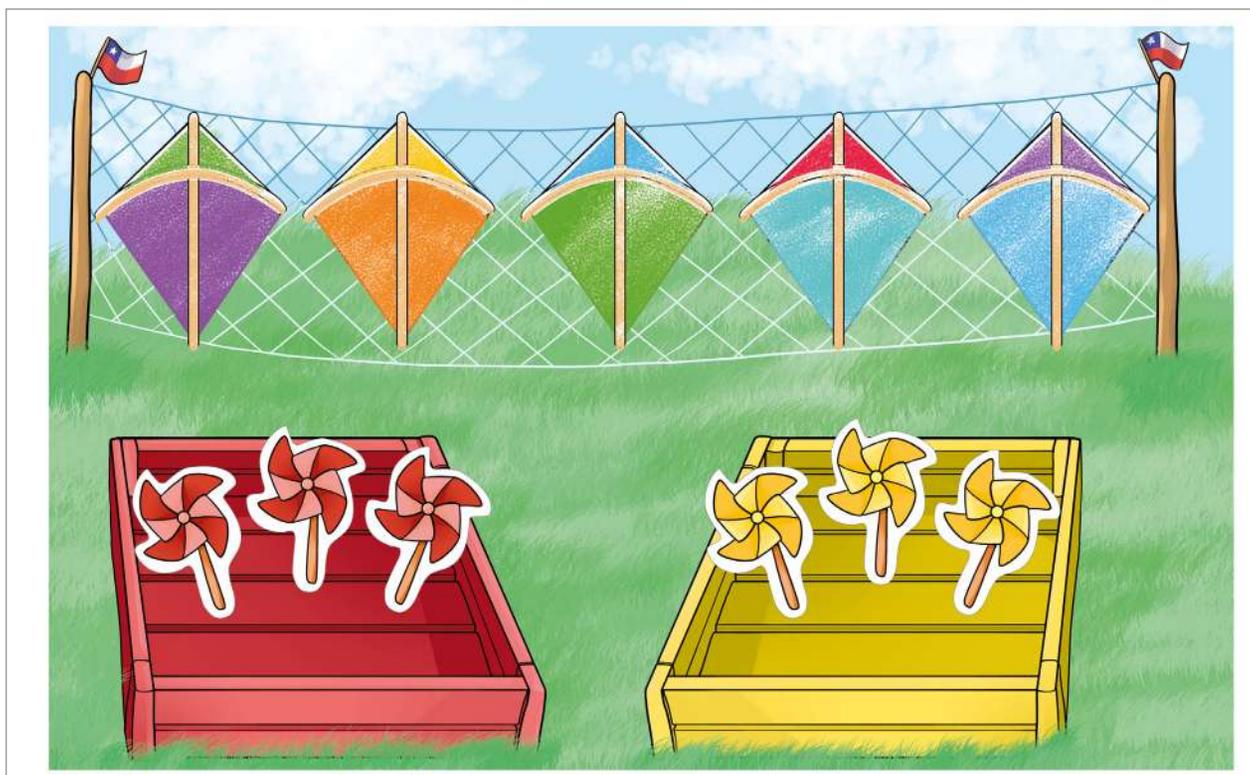
¿Qué tenías que hacer con los volantines? ¿Cómo agrupaste los remolinos?, ¿por tamaño, forma o color? Si observamos ambas cajas, ¿en qué se parecen?, ¿en qué son diferentes? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Puedes dar un ejemplo

de poco y de mucho? ¿Cómo puedes continuar aprendiendo sobre los cuantificadores todos, pocos o ninguno?

Instrucciones

- Pinta todos los volantines.
- Despega los stickers de la página 123 y pega los remolinos en los canastos, según el color.
- ¿Qué caja tiene más remolinos?

Solución



Página 93

Habilidad a desarrollar

Identificar cantidad con cuantificadores.

Habilidades de aprendizaje

• Comparar • diferenciar • cuantificar

Preguntas de inicio

¿Qué está haciendo la alfarera?, ¿con qué material trabaja? ¿Has visto este tipo de artesanía?, ¿dónde?, ¿qué otras figuras o diseños producen? Los chanchitos de greda ¿son iguales o diferentes? ¿Cómo podrías diferenciar las canastas de jarrones?

Preguntas de cierre

¿Qué saco coloreaste? ¿Qué canasta pintaste? ¿Puedes dar ejemplos de muchos y pocos elementos de nuestra

sala? ¿Para qué te puede servir aprender a identificar mucho o poco? ¿Cómo puedes continuar aprendiendo?

Instrucciones

- Ayuda a la alfarera en su trabajo:
Pinta el saco que tiene muchos chanchitos de greda.
Pinta la canasta que tiene pocos jarrones.

Solución



Concepto: Números hasta 5

Objetivo de aprendizaje:

OA-7: Representar progresivamente, números y cantidades en forma concreta y pictórica hasta el 10.

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

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Contando en nuestro entorno.

Tiempo estimado: 30 minutos para cada estrategia.

Materiales: tiza o cinta adhesiva, vasos de colores marcados con los números del 1 al 5 y material de conteo (bloques, fichas u otro recurso disponible).

Lugar: Aula o patio.

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

- Escriba los números del 1 al 5 en el patio con tizas de colores o cintas adhesivas llamativas, asegurándose de que sean lo suficientemente grandes para que los y las estudiantes puedan recorrerlos fácilmente. Marque el punto de inicio con una flecha verde y el final con un punto rojo para guiarlos en el recorrido. En los momentos de patio, invite a jugar recorriendo los números, siguiendo la secuencia indicada por las flechas. Primero, animelos a caminar sobre los números para reconocer su forma y dirección, después pueden hacerlo gateando.
- 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 los y las estudiantes vayan depositando dentro de cada vaso la cantidad que se indica.
- Marque en el patio el juego “el luche”, modele la forma de juego para que los y las estudiantes aprendan a jugarlo.

- Invite a explorar el centro escolar a través de un divertido juego de conteo. Durante la caminata, animelos a contar puertas, ventanas, salas y otros elementos importantes del entorno. Para hacer el recorrido más interactivo, pueden llevar una tabla de registro preparada previamente, donde anotarán sus hallazgos.

Página 114

Habilidad a desarrollar

Reconocer el número 1.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • asociar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué elementos observas? ¿Qué número está en grande? ¿Cómo lo representarías con tus dedos? ¿Dónde tienes que comenzar a trazar el número uno? ¿Y dónde finaliza? En la locomotora, ¿cuál vagón tiene el número uno? ¿Qué puedes hacer para diferenciarlo de los demás vagones?

Preguntas de cierre

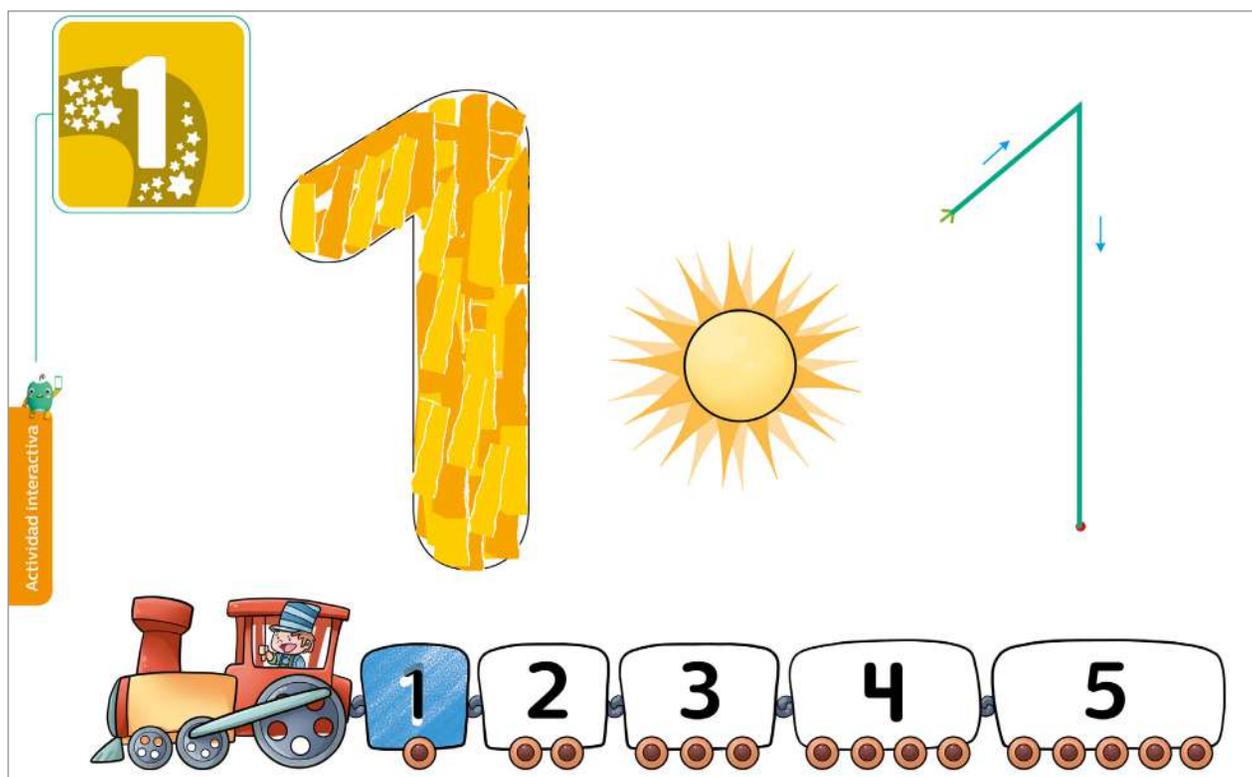
¿Qué hiciste para rellenar el número uno? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? Si tuvieras que

recordar la forma del número uno, ¿con qué lo puedes relacionar? ¿Qué elemento hay a tu alrededor que sea solo uno?

Instrucciones

- El número 1 representa un elemento.
- ¿Cuántos soles hay? Rasga papeles amarillos y pégalos en el número 1.
- Repasa el número 1 sobre la línea segmentada, siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta 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

Reconocer el número 1.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • asociar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué animales observas?, ¿qué número tiene cada animal? ¿Hay alguno que se repita? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad?

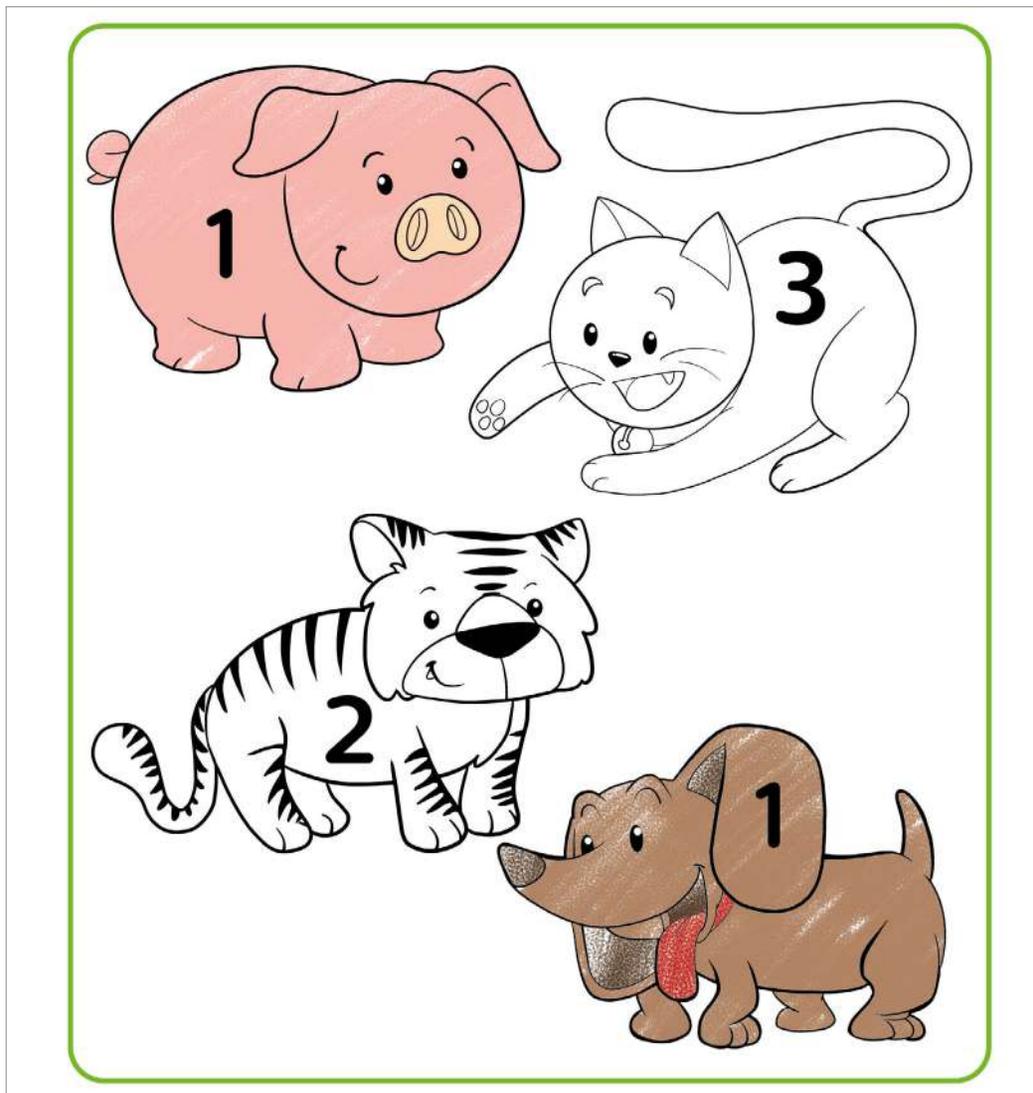
Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué animales pintaste? ¿Por qué no pintaste el tigre y el gato? ¿Cómo es el número uno?, ¿qué forma tiene? ¿Cómo se grafica? ¿Cómo es la forma del dos y el tres?

Instrucciones

• Observa los animales y pinta solo los que llevan el número 1.

Solución página 114



Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Reconocer 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 pintarlo? Además de pintarlo, ¿qué crees que tienes que hacer?

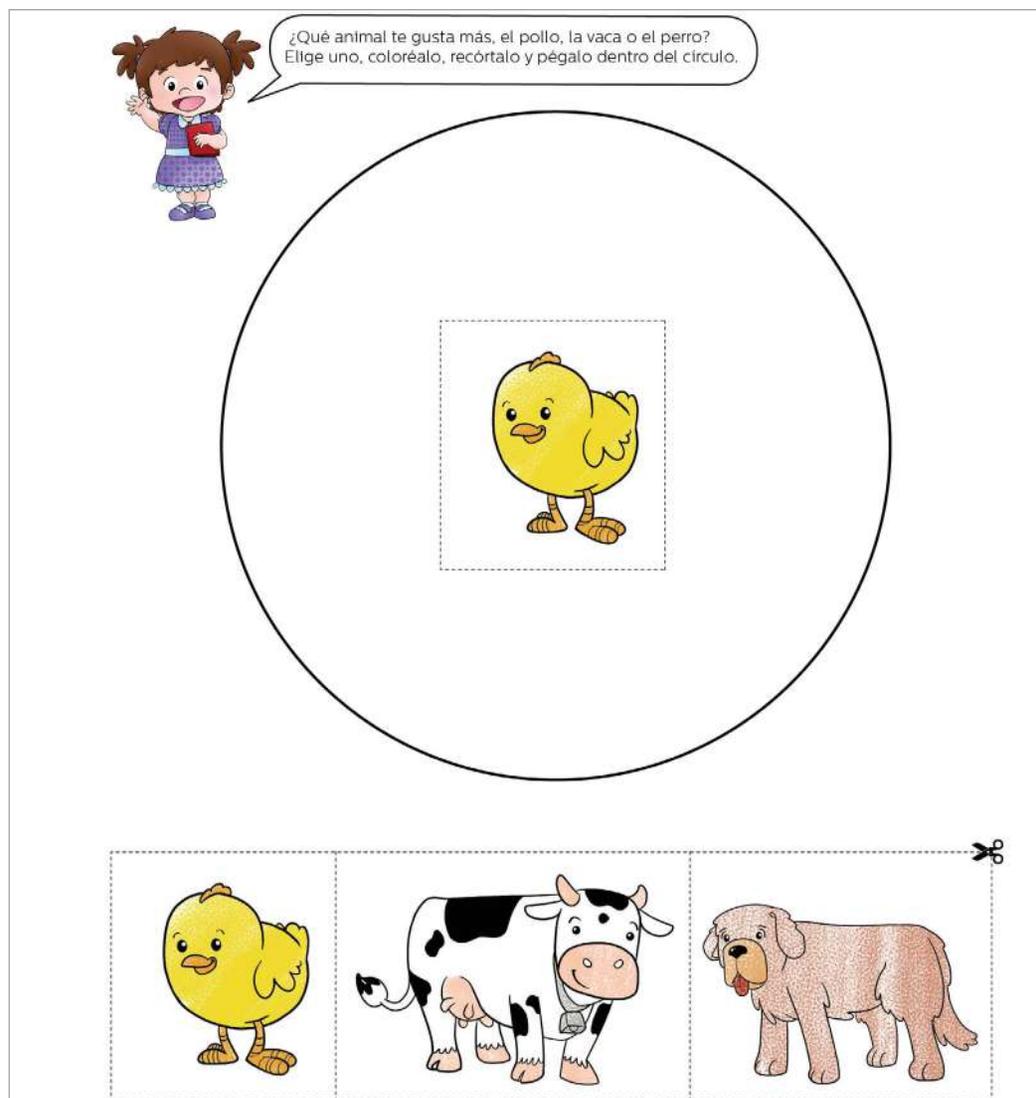
Preguntas de cierre

¿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, píntalo, recórtalo y pégalo dentro del círculo.

Solución página 114



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

The activity solution page features a large circle with a dashed box inside containing a yellow chick. Below the circle is a row of three dashed boxes containing a yellow chick, a black and white cow, and a brown dog. A pair of scissors icon is located at the end of the row of dashed boxes.

Página 115

Habilidad a desarrollar

Reconocer el número 2.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

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

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer en la actividad? Si tuvieras que recordar la forma del número dos, ¿con qué lo puedes relacionar?, ¿a qué se parece? ¿Qué número está antes del dos?

¿Qué número está después del dos? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- El número 2 representa dos elementos.
- ¿Cuántas lunas hay? Pinta el número 2 con el color que tú quieras.
- Repasa el número 2 sobre la línea segmentada, siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta el vagón que tiene el número 2.

Solución

La imagen muestra la solución a la actividad de aprendizaje del número 2. En el centro superior hay un número 2 grande y grueso con un efecto de pintura morada. A su derecha hay dos lunas amarillas y una línea segmentada verde con flechas que indican la dirección de trazo para el número 2. En la esquina superior derecha hay un recuadro con el número 2 blanco sobre un fondo naranja con estrellas blancas. En la parte inferior hay una locomotora amarilla y roja con un conductor, seguida de cinco vagones con los números 1, 2, 3, 4 y 5. El vagón con el número 2 está pintado de morado. A la derecha del recuadro del número 2 hay un botón interactivo con un pequeño personaje y el texto 'Actividad interactiva'.

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

Reconocer 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 pintar dos frutas, ¿cuántas quedarían sin pintar?

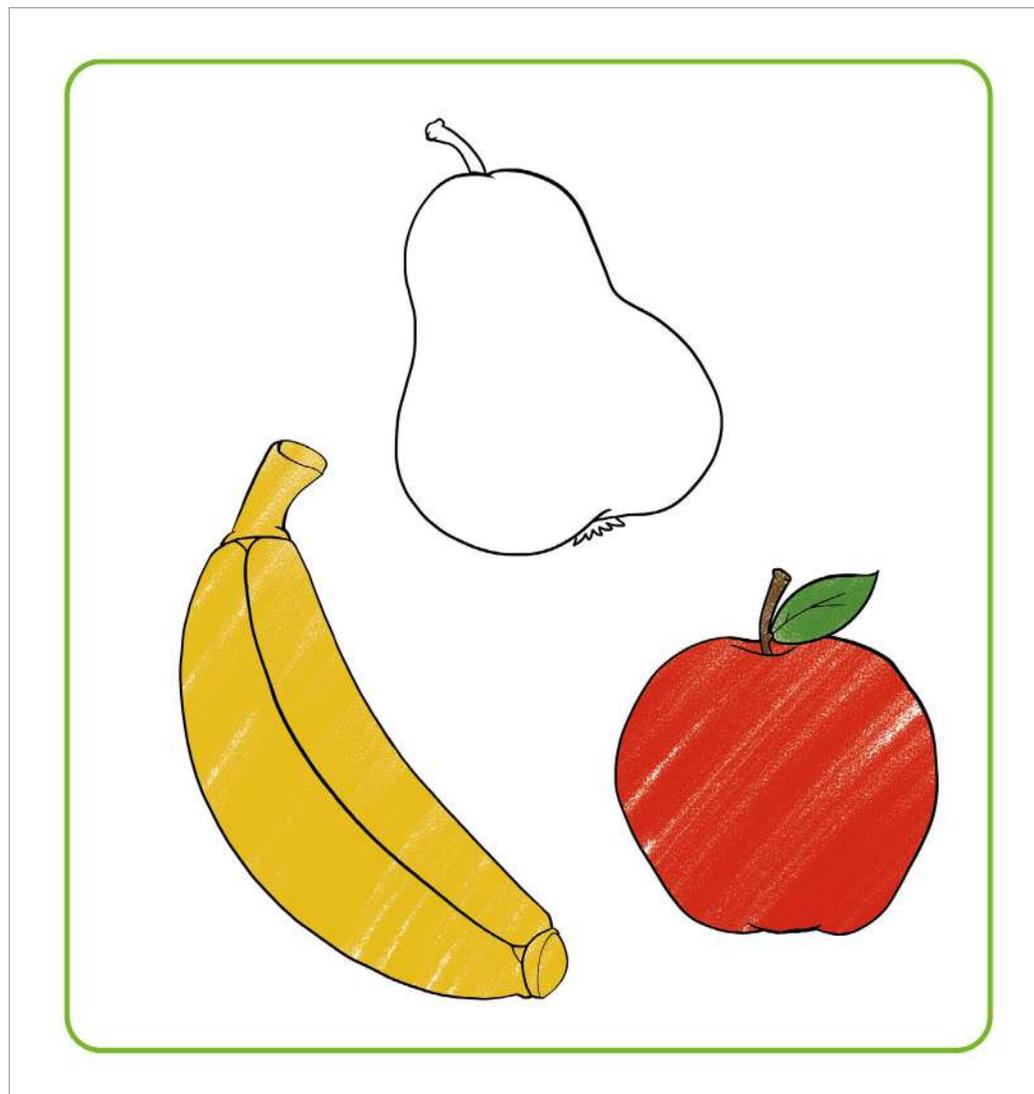
Preguntas de cierre

¿Cuántas frutas pintaste?, ¿qué hiciste para saber cuántas pintar? ¿Cuáles pintaste?, ¿de qué colores? ¿Cuál de estas tres frutas te gusta más?, ¿por qué? ¿Qué otras frutas conoces? ¿Por qué es importante comer frutas? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

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

Solución página 115



Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Reconocer 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? ¿Qué fue lo que más te costó? ¿Cómo es el número dos?, ¿qué forma tiene?, ¿qué cantidad representa?

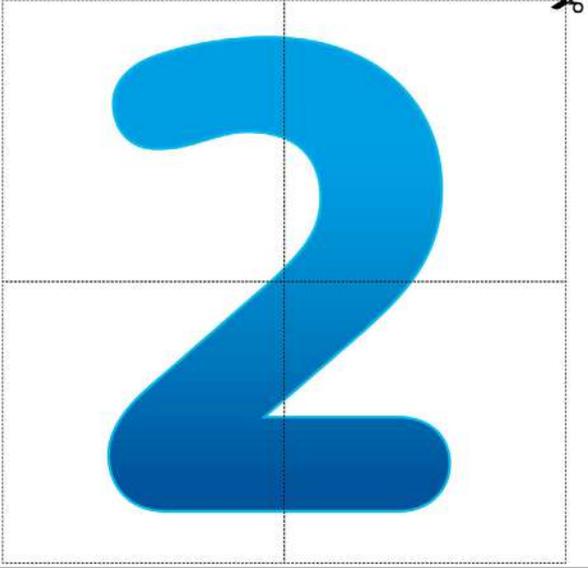
Instrucciones

- 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 página 115



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



Caligrafix

Página 116

Habilidad a desarrollar

Reconocer el número 3.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

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

Preguntas de cierre

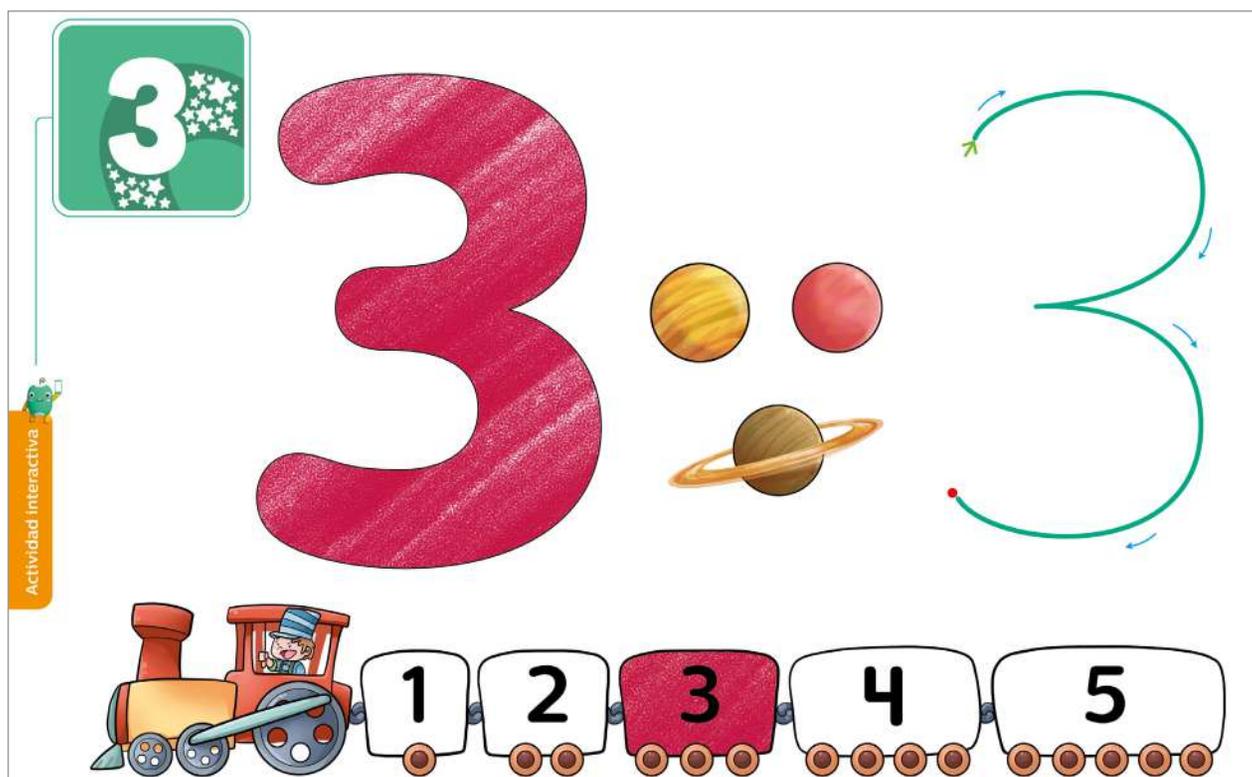
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué color usaste para pintar el número tres? ¿Fue fácil o difícil remarcar el número tres? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? Si tuvieras que recordar la forma del número tres, ¿con qué lo puedes relacionar? ¿Conoces

los nombres de los tres planetas de la actividad?, ¿cuáles son? ¿Qué número está antes del tres? ¿Qué número está después del tres? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- El número 3 representa tres elementos.
- ¿Cuántos planetas hay? Pinta el número 3 con lápices de cera.
- Repasa el número 3 sobre la línea segmentada, siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta el vagón que tiene el número 3.

Solución



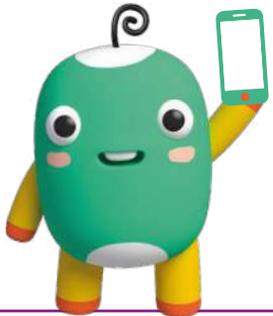
Marcador página 116

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

Identificar el número 3.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

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

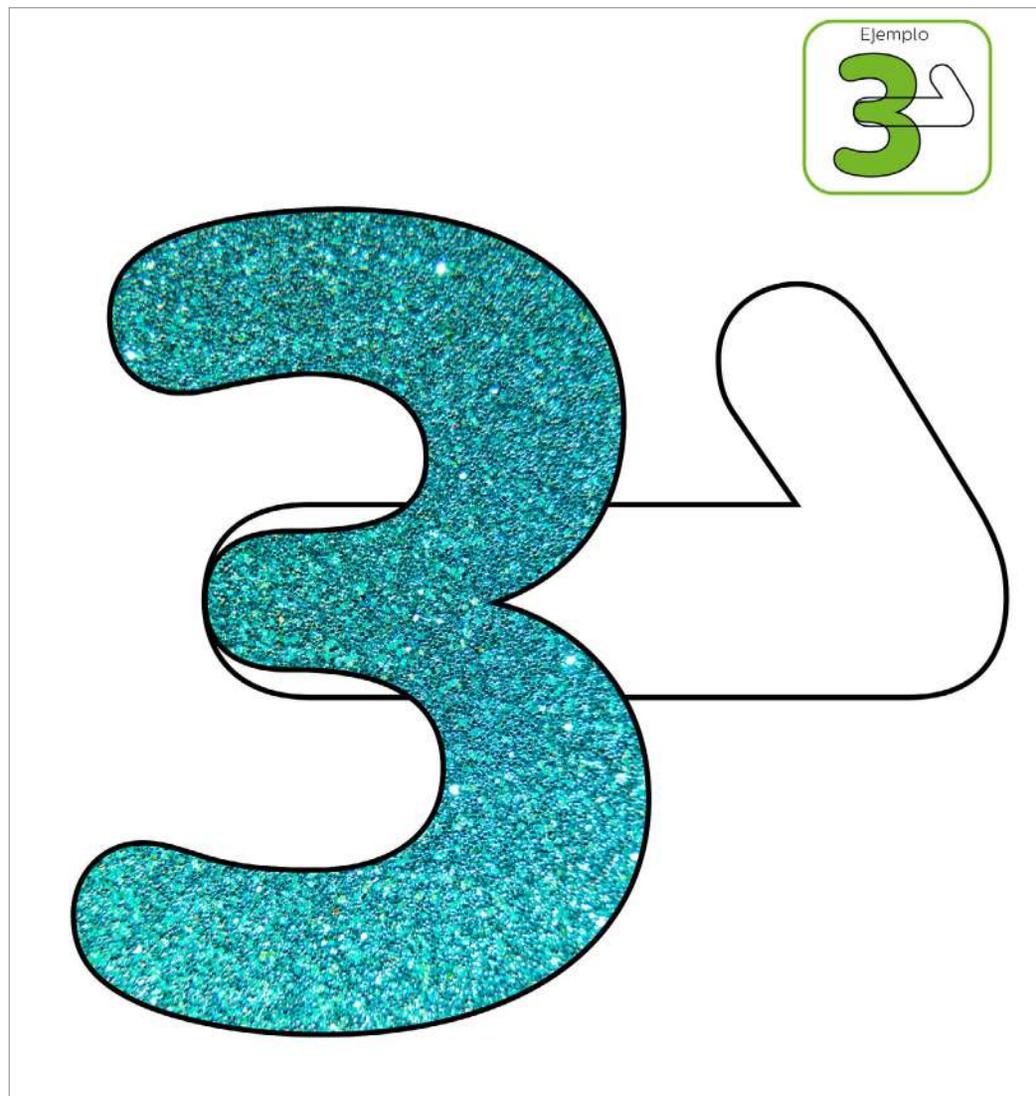
Preguntas de cierre

¿Qué número rellenaste?, ¿qué material usaste?, ¿Qué cantidad representa el tres? ¿Qué número quedó en blanco? ¿Qué número representa más cantidad?, ¿el uno o el tres? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

• Rellenar solo el número 3.

Solución página 115



Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Identificar el número 3.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué figura geométrica observamos?, ¿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?

Preguntas de cierre

¿Cuántos elementos pegaste en el triángulo? ¿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? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

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

Solución página 116

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

Página 117

Habilidad a desarrollar

Reconocer y contar números hasta el 3.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • asociar • cuantificar.

Preguntas de inicio

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

Preguntas de cierre

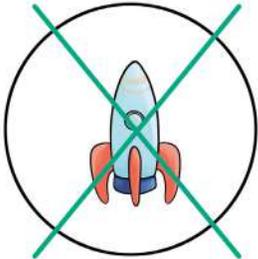
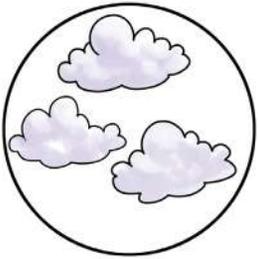
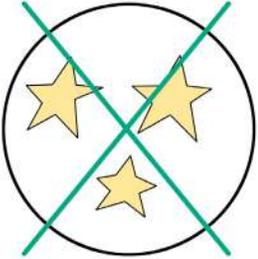
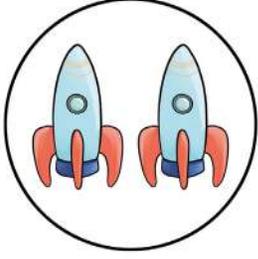
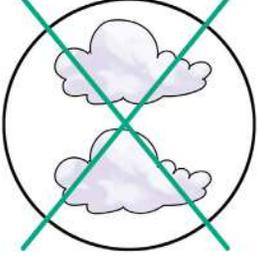
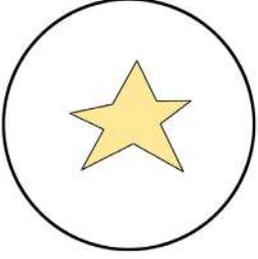
¿Qué hiciste para saber qué conjunto marcar en cada caso? ¿Cuántos cohetes tiene el conjunto que marcaste? ¿Qué conjunto de nubes marcaste?, ¿qué cantidad indicaba el número? ¿Cuántas estrellas tiene

el conjunto que marcaste?, ¿por qué? ¿Hasta qué número tuviste que contar? ¿Qué número representa mayor cantidad?, ¿Qué número representa menor cantidad?, ¿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

Reconocer el número 4.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué número es?, ¿qué cantidad representa? Para remarcar el número cuatro, ¿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

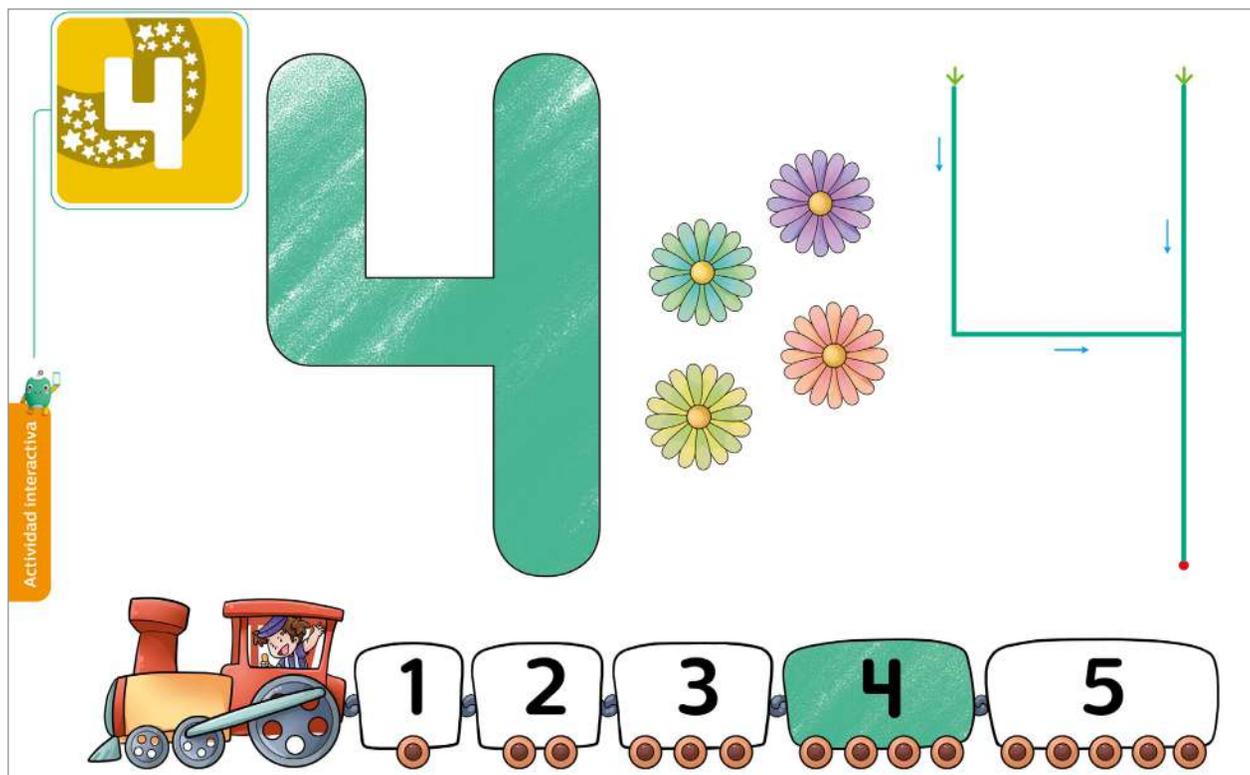
¿Qué color usaste para pintar el número cuatro? ¿Cómo fue remarcar el número cuatro? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? Si tuvieras que recordar la forma del número cuatro, ¿con qué lo puedes relacionar?, ¿a

qué se parece? ¿Cuántas flores había?, ¿eran todas iguales?, ¿en qué se diferenciaban? ¿Qué número está antes del cuatro? ¿Qué número está después del cuatro? ¿Cómo puedes continuar aprendiendo a representar y contar con el número 4?

Instrucciones

- El número 4 representa cuatro elementos.
- ¿Cuántas flores hay? Pinta el número 4 con el color que tú quieras.
- Repasa el número 4 sobre la línea segmentada, siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta 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

Identificar y contar con el número cuatro.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • asociar • cuantificar.

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Cómo son los camiones? ¿Qué número ves en cada camión?

- Actividad 2. ¿Qué número tiene la gatita Pelusa en su mantita? ¿A cuál canasta de pelotas piensas que se dirige?

Preguntas de cierre

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

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

Instrucciones

1. Pinta 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. Pinta la canasta que tiene 4 pelotas.

Solución página 118

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.

Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Cuantificar 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? ¿Qué harías para saber cuántos recortar y pegar?

Preguntas de cierre

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

Instrucciones

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

Solución página 118



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



Página 119

Habilidad a desarrollar

Reconocer el número 5.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

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

Preguntas de cierre

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

relacionar?, ¿a qué se parece? ¿Qué número está antes del cinco? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- El número 5 representa cinco elementos.
- ¿Cuántos tréboles hay? Pinta el número 5 con el color que tú quieras.
- Repasa el número 5 sobre la línea segmentada, siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta el vagón que tiene el número 5.

Solución

La imagen muestra la solución a la actividad de aprendizaje del número 5. En el centro superior hay un número 5 grande y púrpura con un efecto de sombra. A su derecha hay cinco tréboles verdes. Más a la derecha hay un número 5 verde con flechas azules que indican la dirección de los trazos: un trazo horizontal hacia la izquierda, un trazo vertical hacia abajo, un trazo curvo hacia la izquierda y un trazo horizontal hacia la derecha. En la esquina superior derecha hay un recuadro verde con un número 5 blanco y estrellas blancas. En la parte inferior hay una locomotora naranja con un conductor y cinco vagones blancos con los números 1, 2, 3, 4 y 5. El vagón con el número 5 está pintado de púrpura. En la parte inferior derecha hay un botón interactivo con un pequeño personaje y el texto 'Actividad interactiva'.

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

Identificar y contar con el número cinco.

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?

- Actividad 2. ¿Qué piensas que tienes que hacer?, ¿en qué número tienes que fijar tu atención?, ¿cómo podrías diferenciarlo de los demás números?

Preguntas de cierre

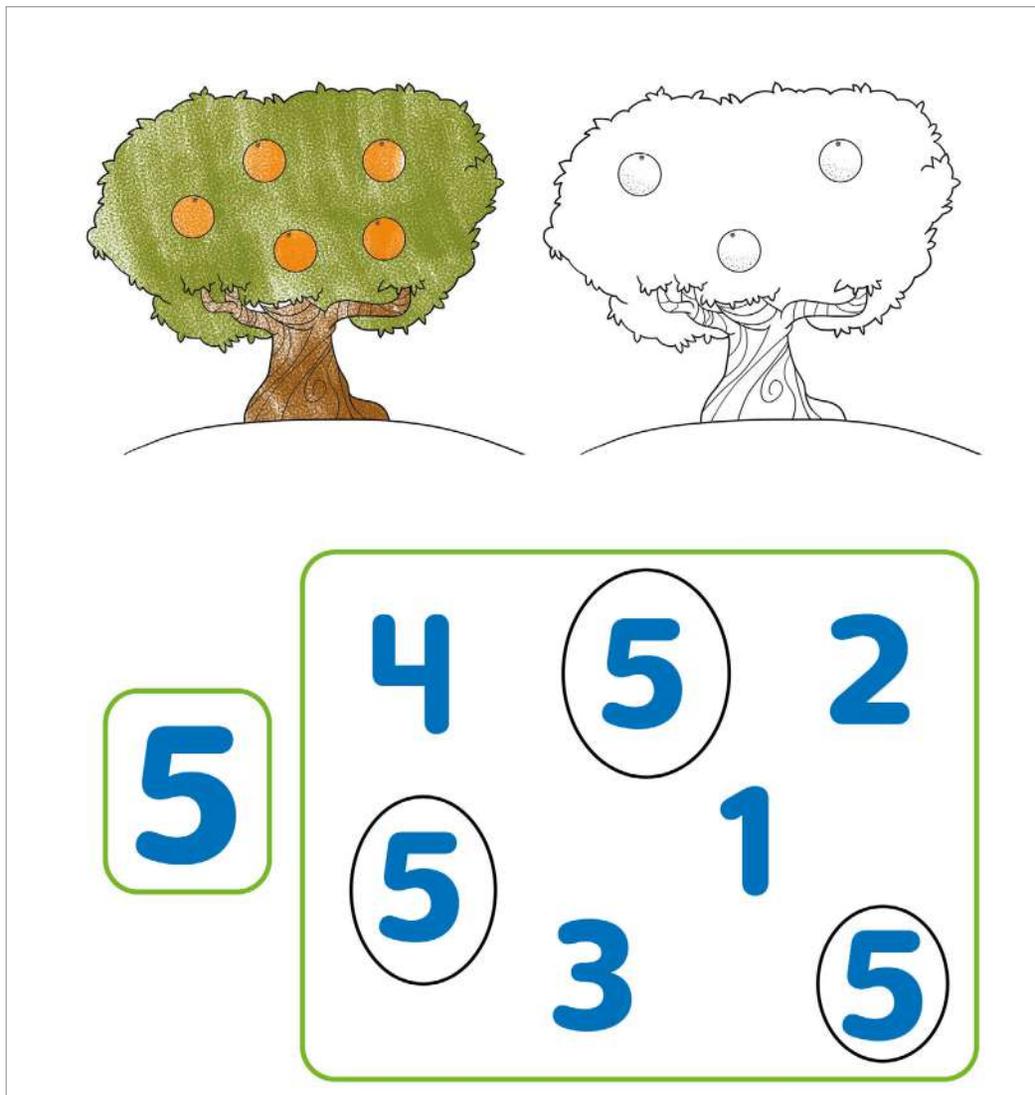
- Actividad 1. ¿Qué árbol coloreaste?, ¿cuántas naranjas tenía? ¿El otro árbol tenía más o menos naranjas?, ¿cuántas tenía? ¿Te gusta esta fruta?, ¿qué puedes preparar con ella?

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

Instrucciones

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

Solución página 119



Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Representar el número cinco.

Habilidades de aprendizaje

• Cuantificar • aplicar • coordinar.

Preguntas de inicio

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

Preguntas de cierre

¿Qué te pareció la actividad? ¿Qué recortaste? ¿Qué hiciste para saber cuántos elementos pegar? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Para qué te puede servir aprender los números?

Instrucciones

• Pega 5 elementos dentro del rectángulo.

Solución página 119



Pega 5 elementos dentro del rectángulo.



Página 120

Habilidad a desarrollar

Asociar número y cantidad.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • asociar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué elementos hay en cada conjunto? ¿Todos tienen la misma cantidad de elementos? ¿Qué número tiene cada conjunto? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad?, ¿en qué tienes que fijar tu atención?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste para saber cuántos elementos pintar en cada conjunto? ¿Cuántos elementos pintaste en el conjunto verde, rojo, morado, amarillo y azul? ¿Cuál es el conjunto con más cantidad de elementos?, ¿cuál es el que tiene menos? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

• Pinta la cantidad de elementos que indica el número.

Solución

La imagen muestra la solución de la actividad de asociación número-cantidad. En la parte superior izquierda hay un recuadro amarillo con los números 1, 2 y 3. A la izquierda del recuadro principal hay un pequeño robot y el texto "Actividad interactiva".

El recuadro principal contiene cinco círculos con los siguientes elementos:

- Un círculo verde con el número 4 y cuatro helados morados.
- Un círculo rojo con el número 5 y cinco botones verdes.
- Un círculo morado con el número 2 y tres caramelos rojos.
- Un círculo amarillo con el número 3 y tres zanahorias.
- Un círculo azul con el número 1 y una camiseta azul.

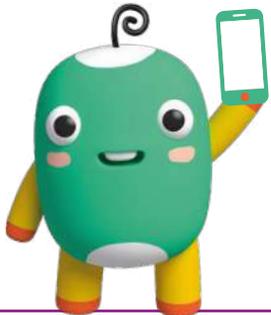
Marcador página 120

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.



Concepto: Figuras geométricas

Objetivo de aprendizaje:

OA-9: Descubrir atributos de figuras 3D, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno.

Páginas del libro: 80, 103.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Conociendo figuras.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: figuras geométricas recortadas en cartón o goma eva (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, óvalo), figuras 3D de juguete o madera (esfera, cubo, cilindro, cono, prisma), una caja o bolsa misteriosa y cuento corto sobre figuras (opcional).

Lugar: Aula.

Los y las estudiantes se sientan en círculo. Se les invita a una actividad de exploración y manipulación. Inicie la experiencia mostrando las figuras 2D y 3D y deje que los y las estudiantes las toquen y exploren. Profundice realizando preguntas como: *¿Cómo se siente esta figura en tus manos: lisa y plana o con volumen y lados? ¿Qué objeto conoces que tenga esta forma? ¿Puedes encontrar algo en la sala que tenga la misma forma que esta figura? ¿Qué pasa si intentamos apilar estas figuras? ¿Cuáles se pueden apilar fácilmente y cuáles no? ¿Qué figuras podemos usar para construir una casita o una torre?*

Luego, entregue instrucciones del juego de la bolsa misteriosa. Coloque las figuras 2D y 3D en la bolsa, un participante introduce la mano, elige y manipula uno de los objetos, describe la figura, finalmente la saca y nombra la figura que cree que es.

Finalmente, el grupo se divide en dos equipos. A un grupo se le invita a crear nuevas formas usando figuras 2D, como un barco hecho con triángulos y rectángulos. Mientras tanto, el otro grupo experimenta con las

figuras 3D, aplicándolas para construir torres o casitas. Después de un tiempo, intercambian actividades para que todos y todas puedan explorar ambas formas de construcción. El curso se organiza y se sienta en un círculo. Se les invita a responder las siguientes preguntas: *¿Cuál fue tu figura favorita? ¿Qué objetos de casa tienen estas formas?*

Variante de la actividad

Leer cuento o canción sobre figuras geométricas.

Página 80

Habilidad a desarrollar

Relacionar formas geométricas.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • identificar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué elementos hay en la imagen? ¿Cómo es la forma de cada elemento?, ¿qué podrías hacer para relacionarlos?

Preguntas de cierre

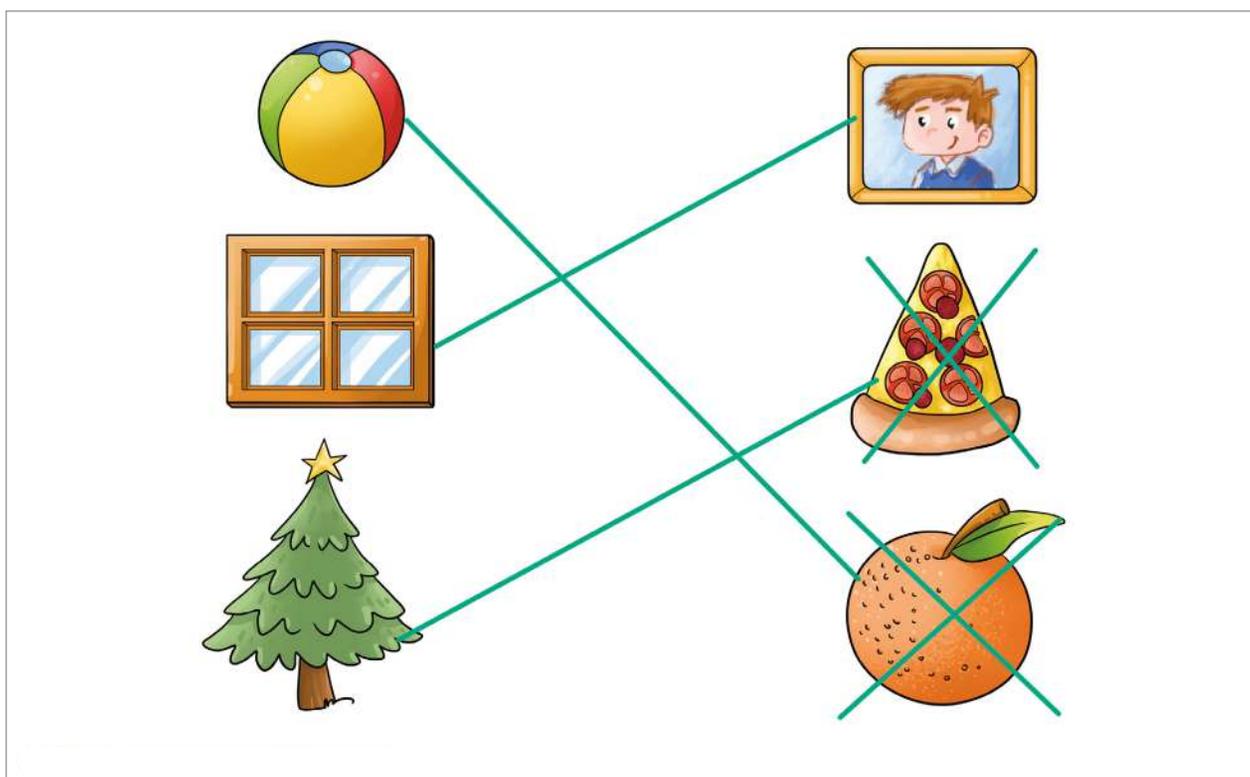
¿Qué elementos uniste?, ¿en qué se parecían? ¿Qué elementos marcaste con una X?, ¿por qué? ¿Cuáles elementos fueron más fáciles de relacionar?, ¿cuáles fueron más difíciles? ¿Con qué cuerpo geométrico (3D)

relacionarías cada uno de esos elementos? ¿Y con qué figura geométrica (2D) relacionarías cada uno? Si observas en tu entorno, ¿qué objetos tienen formas parecidas? En esta actividad, ¿en qué tuviste que fijar tu atención?

Instrucciones

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

Solución



Página 103

Habilidad a desarrollar

Identificar figuras geométricas.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • asociar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué figuras geométricas (2D) hay en la actividad? ¿De qué color es cada figura? ¿A cuál de ellas se parece 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

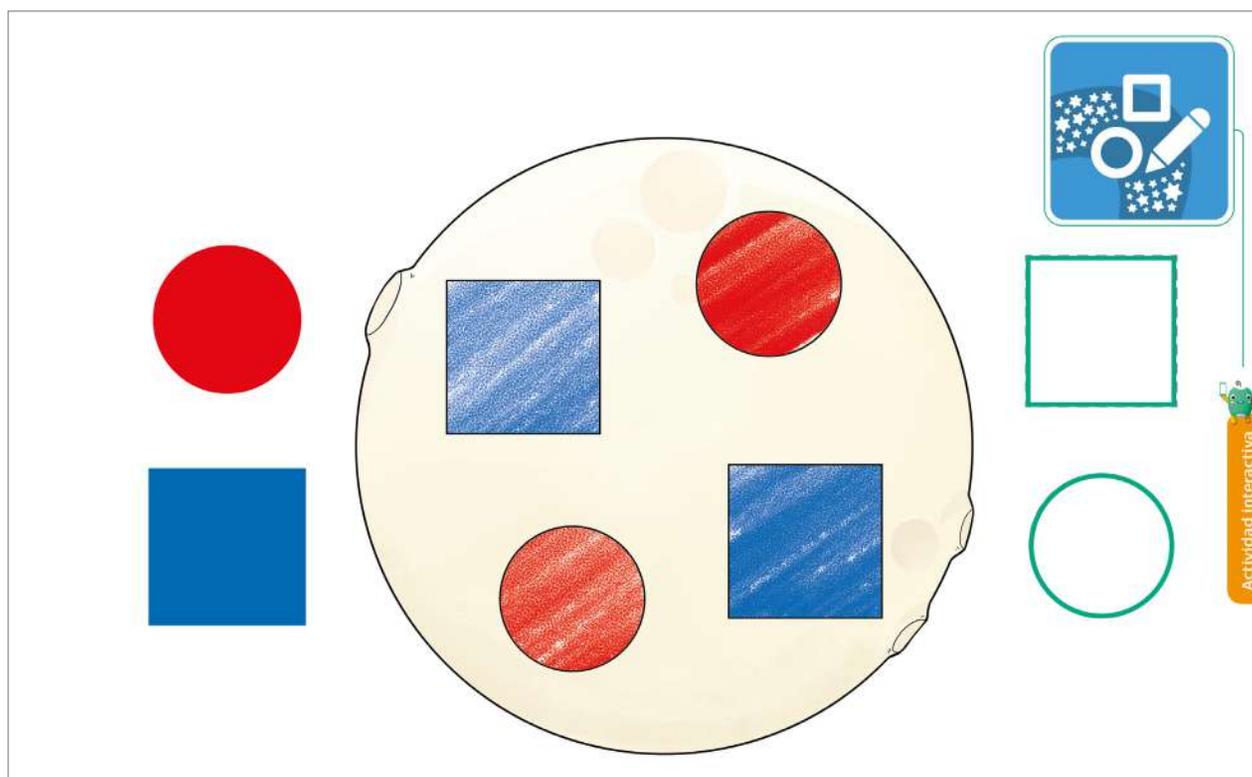
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿De qué color pintaste los cuadrados?, ¿y los círculos? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿pintar o marcar? ¿Cómo es el cuadrado? ¿Cómo es el círculo? Si observas a tu

alrededor, ¿qué objetos tienen forma de círculo? ¿Y de cuadrado? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa las figuras geométricas. La de color rojo es un círculo y la de color azul es un cuadrado.
- Pinta las figuras geométricas que están en la luna, usando los colores del modelo.
- ¿A qué figura geométrica se parece la luna?
- Repasa 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.



Concepto:

Objetivo de aprendizaje:

OA-10: Identificar algunas acciones que se llevaron a cabo para resolver problemas.

Páginas del libro: 52.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Cada uno con su pareja.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: 5 cucharas, 5 platos.

Lugar: Aula o exterior.

Invite a los y las estudiantes a ubicarse en semicírculo. Ponga 4 platos y 2 cucharas en el centro. Realice un relato para presentar un problema. Ejemplo: Invité a 4 amigos a comer una rica sopa, pero tengo un problema. *¿Cuál será el problema? ¿Qué debemos hacer para solucionarlo?*

Por turno los estudiantes pueden ir proponiendo las soluciones y en conjunto comprobando las posibles soluciones, permitiendo que por ensayo y error realicen la correspondencia uno a uno.

Realice otros enunciados de problemas, diferentes objetos y cantidades, intentando una amplia participación por parte de los y las estudiantes.

Finalmente realice preguntas como: *¿Qué problemas te gustó más? ¿Qué debimos hacer agregamos o quitamos? ¿Cuál fue difícil de resolver?*

Página 52

Habilidad a desarrollar

Resolver problemas.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • comparar • agrupar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la tabla?, ¿Cómo la completarías?
 ¿De qué color debes pintar las manzanas y los tomates?, ¿por qué? ¿En qué detalles debes fijarte para responder correctamente?

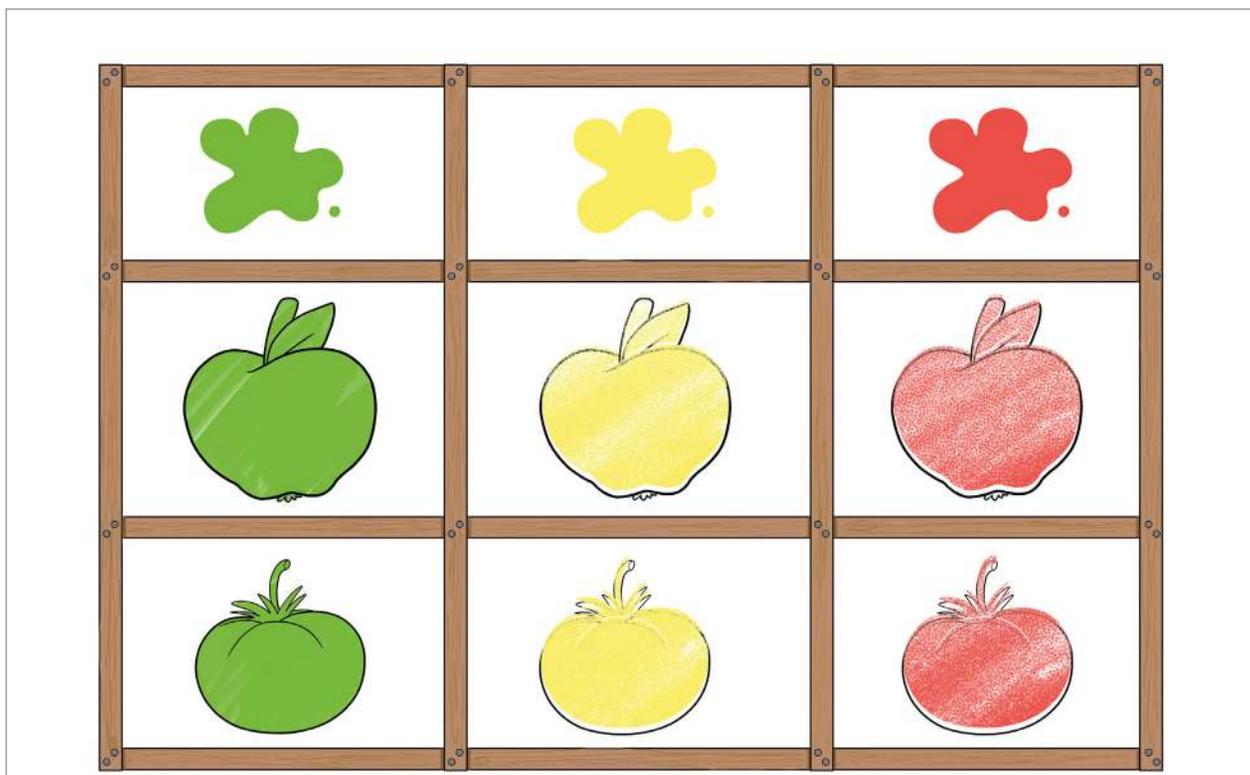
Preguntas de cierre

¿Cómo completaste la tabla?, ¿qué colores usaste para pintar? Si tuvieras que comparar los elementos de la tabla, ¿cómo son los elementos de cada fila?, ¿cómo son los elementos de cada columna? ¿Cómo puedes continuar aprendiendo a resolver problemas?

Instrucciones

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

Solución



Actividad complementaria: Números hasta 9.

Objetivo de aprendizaje:

Representar y graficar números de 0 a 9.

Habilidades de aprendizaje:

Memorizar, coordinar, aplicar.

Juego grupal: Conociendo los números.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: set de tarjetas de números para cada estudiante.

Lugar: Aula.

Indique que conocerán los números y practicarán su escritura recitando frases que representen su forma.

Escriba el número a trabajar en grande en la pizarra, destacando los movimientos que deben realizarse para trazarlo.

Puede realizar preguntas como: *¿Qué número observas? ¿Tiene líneas curvas o rectas? ¿Dónde comenzamos el trazado? ¿Hacia dónde fue avanzando el trazado? ¿Dónde finaliza el trazado?*

Pida que lo busquen en su set de tarjetas y pasen su dedo índice sobre él, siguiendo los movimientos indicados y recitando su pequeño poema.

Invítelos a escribir el número en una hoja de papel. Pueden escribirlo varias veces y con diferentes colores.

Para finalizar la actividad, realice preguntas como: *¿Qué número aprendiste a escribir? ¿Puedes explicar cómo se escribe? ¿Cuántos elementos necesitas para representar ese número? ¿Para qué sirve aprender a escribir los números?*

Set de tarjetas:



Archivo para descargar:

Set de tarjetas



¡Hasta pronto!
Nos vemos en un
próximo cuaderno.

