

Guía Pedagógica 512  
NIVEL INICIAL

# Kínder

4 años

TOMO 1



Aprendiendo con  
**512**

INICIA  
EDUCACIÓN

 Inaipi



Guía Pedagógica 512  
NIVEL INICIAL

# Kínder

## 4 años

TOMO 1



@instituto 512



# CRÉDITOS

Modelo de Recuperación de Aprendizajes Todos a Bordo

## **INICIA EDUCACIÓN**

Antonio Caparrós - Director Ejecutivo

## **INSTITUTO 512**

Ángela Español - Directora Ejecutiva

## **Autora**

Lilly Bello

## **Colaboraciones:**

Aprendiendo con 512

INAIPI

## **Corrección de estilo**

Eduardo Villanueva

María José Espinosa

## **Revisión técnico pedagógica**

Navia Peña

Claribel De La Cruz

INAIPI

## **Ilustraciones**

Annette González

Taína Almodóvar

## **Diseño gráfico y diagramación**

Make It

## **Coordinadora general**

Mirtha Cabrera

## **Coordinación asociada**

Nicole Leschhorn

Dahiana Marte

Rocío Sánchez

Esta guía ha sido realizada por el Instituto 512 en colaboración con INAIPI, en el marco del Modelo de Recuperación de Aprendizajes Todos a Bordo, con el objetivo de retomar la dinámica escolar, apoyar procesos de recuperación progresiva de aprendizajes para niños y niñas.

**Esta guía ha sido diseñada para apoyar un proceso integral de formación y fortalecimiento, por su naturaleza se prohíbe la reproducción parcial o total para fines comerciales.**

Esta guía pertenece a:

.....

**CURSO:**

.....

**Centro educativo:**

.....

**Regional:**

.....  
.....

**Distrito:**

.....  
.....

**Dirección:**

.....  
.....

**Teléfono**

.....

Otros datos sobre mi:

.....  
.....  
.....



# INTRODUCCIÓN

A raíz de la pandemia causada por el COVID-19 se analizan importantes pérdidas de aprendizajes, situación especialmente preocupante entre los niños y niñas de la primera infancia, quienes por la naturaleza de su edad demandan una atención continua, integral y con presencialidad para apoyar su desarrollo y continuo proceso de aprendizaje.

Debido a esto, y con el regreso a los planteles educativos luego de un largo período a distancia, cada centro deberá planificar su propio plan de recuperación del aprendizaje, identificando el nivel en el que se encuentran sus estudiantes y sus necesidades específicas, basado en los lineamientos del desarrollo de la primera infancia y el currículo oficial para el nivel inicial.

A partir de esta necesidad, y dado el contexto actual, el Instituto 512, con el compromiso de continuar apoyando al sistema educativo en el fortalecimiento de la educación de calidad, pone a disposición de la comunidad educativa recursos que complementan y apoyan el proceso de recuperación de aprendizajes, de forma lúdica, dinámica y en el marco de un proceso de formación y acompañamiento continuo.

Con el compromiso de apoyar un retorno y permanencia segura, se abordan tres dimensiones formativas fundamentales: Salud y Prevención, Socioemocional y Pedagógica.

En la dimensión pedagógica, se establece el uso de esta guía junto a otros recursos complementarios y dando peso a la formación y acompañamiento continuo para su uso en los procesos pedagógicos. De igual manera se sugiere su uso en aquellos casos en que los niños y niñas no puedan asistir al centro por razones de salud en el marco familiar o por entornos que representen riesgos de contagio, con la finalidad de dar continuidad desde sus hogares al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades están organizadas por semanas y días.  
La estructura de cada semana consta de las siguientes partes:

## Hoja de inicio de semana



### **ORIENTACIONES PARA LA SEMANA:**

Informaciones a tomar en cuenta durante toda la semana. Proporcionan una visión más amplia del contenido de las actividades y permiten dirigir la mirada hacia los objetivos propuestos.



### **RECUERDA:**

Esta sección incluye datos e informaciones importantes para la realización de las actividades planteadas.

## Desarrollo de la Actividad



### COMPETENCIAS:

Hace referencia a una o más de las competencias fundamentales que se desarrollaran a través de la actividad propuesta: **competencia ética y ciudadana; comunicativa; pensamiento lógico, creativo y crítico; resolución de problemas; competencia científica y tecnológica; competencia ambiental y de la salud.**

### Competencias específicas:

Se colocan las competencias específicas que concretan y secuencian las competencias fundamentales.



### INDICADORES DE LOGRO:

El objetivo de esta sección es identificar indicios, señales, datos e información perceptibles, que, al ser confrontados con el logro esperado, nos dan evidencias significativas de los avances para alcanzar el logro.



### RECURSOS:

Elementos necesarios para desarrollar las actividades propuestas, los cuales deben ser identificados previamente para la realización de la misma.



### ORIENTACIONES:

Pautas para la realización de la actividad que debe tomar en cuenta el adulto para su realización o de acuerdo a la característica de la edad de los niños y las niñas.



### CELEBREMOS:

El objetivo de esta sección es poder elogiar, aplaudir y resaltar el esfuerzo realizado o el logro alcanzado, en la finalización de las actividades de la semana. Todo esto refuerza lo importante que es dar nuestro mejor esfuerzo.



### ANECDOTARIO:

Espacio donde la familia, agente educativa o docente registra las observaciones realizadas acerca de las acciones más significativas del niño o la niña en el salón de clases o en la casa durante esa semana. Esto nos permite describir comportamientos importantes de los niños y las niñas en actividades cotidianas o específicas.

Para apoyar las actividades podrán encontrar varios recursos como: tarjetas, fichas, juegos didácticos, videos de apoyo, anexos.



Este ícono indica que esta actividad se encuentra disponible en la página de youtube del Instituto 512 bajo el mismo nombre de la actividad.

## Recomendaciones para su uso:

- ♥ Identifique la actividad que se sugiere de acuerdo a los meses de vida del niño o niña. Las actividades que se plantean pueden realizarse más de 1 vez por semana.
- ♥ Tome en cuenta cada orientación que se coloca en la guía para realizar las actividades.
- ♥ Verifique siempre si necesita apoyarse de algún video, anexo o recurso disponible en esta guía.
- ♥ Anime y modele a la familia las actividades para continuar la estimulación desde casa.
- ♥ Recuerde poner todo su amor para realizar cada una de las actividades al interactuar con los niños y las niñas.

En el compromiso sostenido del Instituto 512, implementado bajo el financiamiento de INICIA Educación, este modelo de recuperación de los aprendizajes donde se encuentra contenida esta guía que esperamos sea utilizada de manera significativa para el desarrollo integral de los niños y las niñas de 4 a 5 años.



# Kínder

## Características de la edad

**|de 4 años a 4 años y 11 meses|**

El niño y la niña de cuatro años multiplican y potencian sus posibilidades motoras, cognitivas, lingüísticas, sociales y juegan con todas ellas.

Deseosos de aprender por sí mismos, se muestran mucho más independientes, son inestables emocionalmente, pasan de la risa al llanto con mucha facilidad.

El niño y la niña de cuatro años está en la etapa de juego de la fantasía, hay una confusión grande entre lo real y lo imaginario. Son capaces de contar historias con personajes imaginarios y situaciones que manifiestan haber visto, aunque, cuando se les pregunta si han visto estas cosas, ellos mismos lo niegan.

En esta etapa, los niños comienzan a participar en juego de roles que les permite comprender mejor y elaborar lo que les sucede emocional y cognitivamente a partir de sus experiencias con los demás.

Los niños y niñas de cuatro años avanzan en el conocimiento de su cuerpo centrando su curiosidad en las diferencias sexuales y lo expresan durante el juego, por ejemplo, con el juego de roles dónde son madres, padres, tienen hijos, entre otros.

Están repletos de energía, el control de su equilibrio y dominio de sus movimientos hacen que disfruten corriendo, saltando, trepando, arrastrándose, girando y bailando.





# ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>Introducción</b> .....	<b>07</b>
<b>Semana 1</b>	
<b>Actividad 1.</b> ¡Vamos a conocernos! .....	<b>14</b>
<b>Actividad 2.</b> ¿Cómo es mi nombre?.....	<b>15</b>
<b>Actividad 3</b> .....	<b>16</b>
<b>Actividad 4.</b> Aprendiendo a convivir.....	<b>17</b>
<b>Actividad 5.</b> El monstruo de colores.....	<b>18</b>
<b>Semana 2</b>	
<b>Actividad 6.</b> ¿Qué te gusta?.....	<b>21</b>
<b>Actividad 7.</b> ¿Cómo te sientes hoy?.....	<b>22</b>
<b>Actividad 8.</b> Nombres de masilla.....	<b>23</b>
<b>Actividad 9.</b> Observa y compara.....	<b>24</b>
<b>Actividad 10.</b> ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?.....	<b>25</b>
<b>Semana 3</b>	
<b>Actividad 11.</b> ¿Qué color ves?.....	<b>28</b>
<b>Actividad 12.</b> Mostrar y contar.....	<b>29</b>
<b>Actividad 13.</b> ¿Cómo me cuido?.....	<b>30</b>
<b>Actividad 14.</b> Jugando a la familia.....	<b>31</b>
<b>Actividad 15.</b> Conociendo y encontrando las figuras.....	<b>32</b>
<b>Semana 4</b>	
<b>Actividad 16.</b> Mi cuerpo.....	<b>35</b>
<b>Actividad 17.</b> Los medios de transporte de mi entorno.....	<b>36</b>
<b>Actividad 18.</b> ¡Contamos y jugamos!.....	<b>37</b>
<b>Actividad 19.</b> La caja misteriosa.....	<b>38</b>
<b>Actividad 20.</b> Soy un gran ayudante.....	<b>39</b>
<b>Semana 5</b>	
<b>Actividad 21.</b> Compartiendo nuestras actividades.....	<b>42</b>
<b>Actividad 22.</b> Oso pardo, oso pardo, ¿qué ves ahí?.....	<b>43</b>
<b>Actividad 23.</b> Jugando al colmado.....	<b>45</b>
<b>Actividad 24.</b> Juego de memoria.....	<b>46</b>
<b>Actividad 25.</b> «Simón dice» con las partes del cuerpo.....	<b>47</b>
<b>Semana 6</b>	
<b>Actividad 26.</b> ¡Jugamos bingo!.....	<b>50</b>
<b>Actividad 27.</b> Adivina adivinador.....	<b>51</b>
<b>Actividad 28.</b> Jugando al dominó.....	<b>52</b>
<b>Actividad 29.</b> Me muevo con las figuras.....	<b>53</b>
<b>Actividad 30.</b> ¿De dónde vienen los alimentos?.....	<b>54</b>

## Semana 7

<b>Actividad 31.</b> Preparemos una deliciosa y saludable batida.....	57
<b>Actividad 32.</b> ¡Juntos lograremos hacer un cambio!.....	58
<b>Actividad 33.</b> ¿Se hunde o flota?.....	60
<b>Actividad 34.</b> Creando mi propio títere.....	61
<b>Actividad 35.</b> Un corazón agradecido.....	62

## Semana 8

<b>Actividad 36.</b> ¡Construyo mi nombre!.....	65
<b>Actividad 37.</b> Un cuento de la familia.....	66
<b>Actividad 38.</b> Mi familia en poesía.....	67
<b>Actividad 39.</b> ¡Juguemos al pañuelo!.....	68
<b>Actividad 40.</b> Un retrato familiar.....	69

## Semana 9

<b>Actividad 41.</b> Juguemos al noticiero.....	72
<b>Actividad 42.</b> Nos convertimos en estatuas.....	73
<b>Actividad 43.</b> ¡Descubrimos nuestras preferencias!.....	74
<b>Actividad 44.</b> De verdad que no podía.....	76
<b>Actividad 45.</b> Explorando mi entorno.....	77

## Semana 10

<b>Actividad 46.</b> Figuras alrededor.....	80
<b>Actividad 47.</b> Volando aviones.....	81
<b>Actividad 48.</b> Jugando con esponjas.....	83
<b>Actividad 49.</b> .....	84
<b>Actividad 50.</b> Una tarjeta para alguien especial.....	85

## Semana 11

<b>Actividad 51.</b> ¡A pescar! .....	88
<b>Actividad 52.</b> Creando un oobleck.....	90
<b>Actividad 53.</b> ¡Patrones con mi cuerpo!.....	92
<b>Actividad 54.</b> Pintando con pintura.....	93
<b>Actividad 55.</b> Construyendo con bloques.....	94

## Semana 12

<b>Actividad 56.</b> ¡Me gusta celebrar!.....	97
<b>Actividad 57.</b> Mi árbol de Navidad.....	98
<b>Actividad 58.</b> Canta y baila con maracas.....	99
<b>Actividad 59.</b> Jugando a la rayuela o trúcamelo.....	100
<b>Actividad 60.</b> Rompecabezas de mi nombre.....	101

## Semana 13

<b>Actividad 61.</b> Poemas y más poemas.....	104
<b>Actividad 62.</b> Haciendo figuras divertidas.....	105
<b>Actividad 63.</b> ¡Un rico chocolate!.....	106
<b>Actividad 64.</b> La pelota de la reflexión.....	107
<b>Actividad 65.</b> Canto y soy feliz.....	108

<b>Anexos</b> .....	111
---------------------	-----

# SEMANA 1

## ¡Celebra este regreso tan especial a clases!

Agradecemos que los niños y las niñas hoy pueden regresar a un espacio seguro donde se reencontrarán y podrán compartir nuevas experiencias de aprendizaje.

Hoy tienes una nueva oportunidad para dar lo mejor de ti e inspirar a quienes aquellos te rodean.



### Orientaciones para la semana

Durante esta primera semana, asegúrate de cultivar una conexión con los niños y niñas, permitiendo que se conozcan y puedan establecer una relación de respeto, confianza y seguridad para entablar una base sólida que dé lugar a la creación de ricas experiencias de aprendizaje.

Mientras conoces al grupo tendrás la oportunidad de observar y aprender sobre cada integrante de forma particular. Sin duda alguna, la evaluación diagnóstica será un punto de partida para determinar dónde se encuentran en relación a los aprendizajes ya obtenidos y los que estarás planificando, pues aprenden cuando lo nuevo se relaciona con sus saberes previos. Partiendo de la información recopilada, podrás hacer ajustes para adaptar las actividades propuestas de acuerdo a su realidad, intereses y necesidades.



### Recuerda

Recuerda que la información que necesitas se logra a partir de una observación atenta y cuidadosa de los juegos, intereses, diálogos e interacciones de los niños y las niñas con todo lo que les rodea. Olvida por un momento lo que debieron aprender “el año pasado”. Enfócate en conocer, conectar y aprender sobre cada uno para que, a partir de eso, puedan construir un nuevo camino lleno experiencias de aprendizaje y crecimiento.

¿Sabías que con el simple hecho de estar presente, disponible, escuchar y responder al niño o niña estás contribuyendo a su desarrollo y formación?


**Actividad 1**
**Competencia fundamental:**

Comunicativa  
Ética  
Ciudadana

**Competencias específicas:**

- Comprende y expresa de manera oral algunas ideas, emociones, sentimientos y experiencias en situaciones de comunicación.
- Construye de forma colectiva normas de convivencia para la interacción armónica en diferentes actividades y juegos con sus pares.

## ¡Vamos a conocernos!

1. Reúne a los niños y a las niñas. Introduce una canción para saludarse (ver recurso digital para canción).
2. Agrupados en un círculo, explícales que van a realizar un juego: se lanzará una pelota para asignar un turno y quien la tenga debe decir su nombre y el animal que más le gusta explicando por qué (incluyendo el adulto).
3. Antes de iniciar, se les cuestiona sobre cuáles consideran deber ser los acuerdos durante el juego (esperar su turno, respetar mientras alguien habla, prestar atención, entre otros).  
El adulto escribe y enumera dichos acuerdos de manera visible a medida que los enuncian (motivarles a establecer la mayor cantidad de acuerdos posibles para el buen desarrollo del juego).
4. Al finalizar, se conversa sobre la actividad usando las siguientes preguntas:
  - ✓ ¿Todos cumplieron los acuerdos establecidos?
  - ✓ ¿Qué otros acuerdos podemos incluir en otra ocasión?
  - ✓ ¿Cómo se sintieron al conocer a sus amigos y sus animales favoritos?
  - ✓ ¿Cuál es el animal favorito de...?
5. Se proporciona papel y colores para que dibujen el animal comentaron en el juego. Al término, se da la oportunidad de que expongan su trabajo a los demás y se colocan las producciones en algún lugar visible.



## Indicadores de logro

- ✓ Usa diversas formas de expresión con intención de comunicar sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos y experiencias.
- ✓ Interactúa con los demás cumpliendo los acuerdos establecidos.



## Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Una pelota
- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Colores

**Digitales:**

**Canción Hola, ¿qué tal?**

<https://youtu.be/7wTkHmpDE9k>



## Orientaciones

Durante el desarrollo de esta actividad puede observar los indicadores de la evaluación diagnóstica No. 3 y 4.

Si alguno no se siente cómodo hablando en voz alta frente a sus compañeros, puedes ofrecerle que te lo diga en secreto y ser tú quien lo comparta con el resto. También puede solicitar la ayuda de algún compañero en vez del adulto en caso de que así lo prefiera.



## Actividad 2



### Competencia fundamentales:

Comunicativa

### Competencias específicas:

- Comprende la idea general de un texto escrito interpretando el mensaje con el apoyo de imágenes.
- Expresa ideas, experiencias, emociones y sentimientos en forma gráfica o escrita, de manera no convencional y progresivamente convencional, utilizando material en formato impreso y digital.

## ¿Cómo es mi nombre?

1. Comenta que hoy estarán explorando sus nombres. Primero presenta las fichas y observa si alguien reconoce el suyo o el de algún compañero.
2. Luego, muestra una por una y ve leyendo el nombre de cada uno. Entrégales la ficha con su nombre escrito.
3. Permite que puedan comparar las letras que cada uno tiene en su nombre.
4. Pregunta: ¿quiénes tienen la letra A al inicio de su nombre? ¿Quiénes tienen nombres que empiezan por la letra M? (Si aún no saben el nombre de la letra puedes mostrarles su símbolo).
5. Una vez que identifiquen y comparen las letras pueden indicar si conocen alguna otra palabra que empiece igual, por ejemplo: «María dice que su nombre empieza igual que mesa», «Antonio observa que su nombre inicia con la misma letra que la palabra abanico».
6. Al finalizar, invítales a escribir su nombre de manera convencional o no, compartiendo con otros grupos su creación.



### Indicadores de logro

- ✓ Identifica algunas palabras que le son familiares en textos escritos por otras personas.
- ✓ Compara progresivamente algunas palabras que inician o terminan similar, a partir del sonido o la grafía.
- ✓ Escribe su nombre de manera no convencional o convencional.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Cartulina
- ✓ Fichas con cada nombre
- ✓ Fichas con la foto de cada uno



### Orientaciones

Se recomienda colocar etiquetas alrededor del aula o espacio de trabajo para nombrar de forma escrita los objetos que lo conforman, por ejemplo: si hay un abanico, se le puede colocar al lado una etiqueta que diga esta palabra. De esta manera, los niños y niñas están expuestos a un entorno letrado que promueve el desarrollo de la lengua escrita, entendiendo que las letras representan palabras y sonidos.

Durante el desarrollo de esta actividad puede observar los indicadores de la evaluación diagnóstica 7 y 4.

Solicítales firmar su producción haciendo uso de las tarjetas con su nombre.



## Actividad 3

### Competencia fundamentales:



Pensamiento Lógico  
Creativa  
Crítico – Comunicativa

### Competencias específicas:

- Interpreta situaciones diversas haciendo uso de representaciones simbólicas y graficas sencillas del lenguaje matemático, las utiliza en la explicación de ideas con objetos concretos y digitales, en forma no convencional y progresivamente convencional.
- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.

## Actividad.

1. Reúne a los niños y las niñas, motívalos a enunciar las acciones que realizan diariamente antes de salir de casa (estimula a que describan la secuencia de dicha rutina: qué hacen primero y qué hacen después).
2. Invítalos a dibujar 2 o 3 de las acciones descritas por cada uno. Antes de empezar, pregúntales:
  - ✓ ¿Te gustaría dibujar esa rutina que realizas?
  - ✓ ¿Qué debemos hacer antes de empezar a pintar?
  - ✓ ¿Qué debemos hacer mientras pintamos?
  - ✓ ¿Qué hacemos al terminar de pintar?
3. Luego, pide que te ayuden a organizar el orden en que se harían estos pasos.  
Por ejemplo:
  - ✓ Coloca tu papel en un espacio libre para que se seque
  - ✓ Lava tu pincel con agua
  - ✓ Limpia la mesa en caso de que se haya ensuciado
  - ✓ Lava tus manos
  - ✓ Guarda los materiales en su lugar
4. Observa y resalta el orden establecido para el desarrollo de la actividad. Para terminar, invítalos a explicar la secuencia de acciones asumidas para realizar su trabajo, motívalos a mostrar y explicar su producción y colocarla en algún mural.

### Indicadores de logro

- ✓ Comprende progresivamente el orden lógico de actividades en una rutina.
- ✓ Dibuja libremente con mayor precisión e intencionalidad comunicativa.

### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Pintura
- ✓ Pinceles
- ✓ Papel
- ✓ Ejemplo de un recurso visual con los pasos a seguir después de pintar

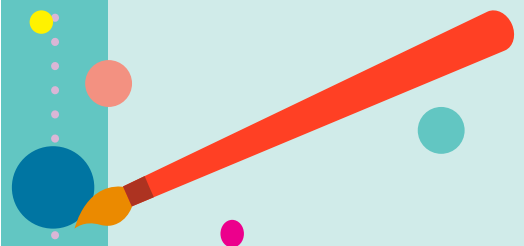
### Orientaciones

Al observar y comentar mientras los niños pintan, evita comentarios subjetivos como «¡qué bonito!» y cámbialos por otros: «¿qué te parece tu trabajo?», «¿estás satisfecho/a?», «¿qué te gustaría intentar una próxima vez?».

Puedes crear un recurso visual, ya sea con dibujos o fotos, de los diferentes pasos que se requieren al terminar de pintar. Observa y anota qué niños logran llevar el paso a paso de manera independiente y quiénes necesitan ayuda.

Observa las habilidades artísticas de cada niño y niña: ¿qué demuestra a través de su pintura? ¿Se enfoca en el movimiento y el plasmar color sobre el papel? ¿Está explorando cómo mezclar colores o tiene la intención de representar una idea a través del uso de símbolos y figuras?

Solicítales firmar su producción haciendo uso de las tarjetas con su nombre.





## Actividad 4



### Competencia fundamentales:

Ética y ciudadana  
Resolución de problemas

### Competencias específicas:

- Construye de forma colectiva normas de convivencia para la interacción armónica en diferentes actividades y juegos con sus pares.
- Expone problemas o situaciones que surgen en la cotidianidad y aporta ideas para la solución de los mismos de manera colaborativa.

## Aprendiendo a convivir

1. Reúne a los niños y niñas para presentar en un teatro de títeres una situación donde uno de los personajes le arrebatara un bloque a otro mientras construyen una casa, y luego este personaje tampoco quiere recoger los bloques al terminar de jugar.  
Preguntas:
  - ✓ ¿Qué está ocurriendo?
  - ✓ ¿Por qué crees que arrebató el bloque y no quiere recogerlo?
  - ✓ ¿Cómo se sentiría el otro personaje después de que le arrebataran el bloque?
  - ✓ ¿Es esto un comportamiento adecuado?
  - ✓ ¿Cómo podrían ayudar a cada personaje para solucionar este problema?
2. Partiendo de este comportamiento inadecuado, introduce la importancia de los acuerdos de convivencia, pregunta qué cosas creen que se deben hacer o no dentro de este espacio. Haz una lista con todas estas ideas, por ejemplo: ayudo a guardar los juguetes y materiales después de utilizarlos; cuido a mis compañeros, los materiales y el espacio que me rodea; levanto mi mano y espero un turno para hablar, etc.
3. Reflexionen sobre aquellas acciones y actitudes que le producen bienestar o no a su persona y a los demás.
4. Pueden pintar su mano o dedo para que cada integrante del grupo deje su huella en la lista como firma de lo acordado.
5. Para finalizar, toma algunas de las ideas compartidas sobre cómo podemos preservar el bienestar de nuestra persona y los demás, asigna roles con base en responsabilidades o tareas.
6. Elige tareas como pasar asistencia, limpiar las mesas, mensajero, encargado de la fila, cuidar las plantas, apagar las luces, etc. Invítalos a realizar un dibujo para representar su responsabilidad o tarea como parte de la convivencia.



### Indicadores de logro

- ✓ Conversa con otros y otras, con mediación del adulto, para llegar a acuerdos en situaciones de conflicto.
- ✓ Expresa las acciones y actitudes que le producen bienestar o no a su persona y a las demás.
- ✓ Describe situaciones que afectan al grupo, la escuela o a la familia, en forma colaborativa.
- ✓ Participa en la búsqueda y selección de alternativas al solucionar problemas sencillos o situaciones cotidianas.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Títeres
- ✓ Pintura
- ✓ Papel
- ✓ Marcadores

#### Digitales:

- ✓ Video "Show de títeres"



### Orientaciones

Al redactar los acuerdos de convivencia/reglas trata de hacerlo de forma positiva. En vez de poner «no pegar a otros» o «no romper los materiales/juguetes», poner «cuidar de nuestro entorno» (incluyendo compañeros, espacio y materiales). Parte de las ideas compartidas por los mismos niños y niñas.

Durante el desarrollo de esta actividad, observa los indicadores de la evaluación diagnóstica No. 12 y 16.





## Actividad 5



### Competencia fundamental:

Comunicativa

### Competencias específicas:

- Comprende la idea general de un texto escrito interpretando el mensaje con el apoyo de imágenes.
- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.

# El monstruo de colores

Anuncia con ánimo y emoción que leerán un cuento.

1. Antes de leer, puedes pídeles que te ayuden a llamar al cuento repitiendo: «¡Cueeeento! ¡Cuenteciiiiito!» mientras poco a poco lo vas enseñando. Muestra la portada del libro y pregunta:
  - ✓ ¿De qué creen que trata este cuento?
  - ✓ ¿Qué ven en la portada?
  - ✓ ¿Cómo creen que se siente este personaje?
2. Luego de escuchar varias de sus ideas, lee el título y el nombre de la autora del libro: El monstruo de colores por Anna Llenas (puedes encontrar la versión PDF anexa en los recursos digitales).
3. Conversen sobre las diferentes emociones y los momentos en los que sentimos cada una de estas. Escribe cada situación compartida en un papelito y pídeles que las coloquen en frascos (por ejemplo: reciclados de yogurt) que representarán cada emoción, así, un frasco será amarillo para representar los momentos alegres, un frasco será azul para representar la tristeza, etc.
4. Para finalizar, entréales una hoja en blanco donde elijan una emoción que representarán mediante un dibujo. Puedes invitarles a usar los colores mencionados en el cuento y así conectarlos con su dibujo, por ejemplo: si hacen un dibujo mostrando la alegría, que usen el color amarillo; si es la tristeza, el azul.



## Indicadores de logro

- ✓ Responde a preguntas sencillas sobre la idea general de un texto.
- ✓ Interpreta sentimientos, emociones e ideas en textos digitales.



## Recursos

### Manipulativos:

- ✓ El monstruo de colores (libro o versión PDF)
- ✓ Elementos de la naturaleza
- ✓ Frascos reciclados
- ✓ Pintura
- ✓ Papel
- ✓ Lápiz

### Digitales:



Libro **El monstruo de colores** de Anna Llenas.

<http://www.colegiomarabierto.cl/doc/cuento%20El-monstruo-de-colores.pdf>



## Orientaciones

Otra forma de hacer una actividad con este cuento es que vayan colocando bolitas de plastilina o papel crepé del color de la emoción que van sintiendo para llenar cada frasco. También pueden seleccionar algunas situaciones de cada frasco y dramatizarlas.

Durante el desarrollo de esta actividad puede observar el indicador de la evaluación diagnóstica No.6





# Celebremos

¡Felicidades!

Hemos concluido la primera semana de clases.

¿Qué aprendiste sobre cada niño y niña? ¿Qué actividades disfrutaron más y cuáles disfrutaron menos? ¿Cómo se sintió cada uno de ellos?

Te aseguramos que el haber trabajado en establecer límites claros, las rutinas y los procedimientos contribuirá al día a día de trabajo y podremos aprender a convivir para el bienestar mutuo.

Los momentos de juego libre son ideales para observar y analizar cómo utilizan y juegan con el recurso, juego o material. Partiendo de estas observaciones, ¿qué propones para extender o mejorar su proceso de aprendizaje?



**¡Hemos  
concluido la  
semana 1!**



## Anecdotario

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

La mayor señal del éxito de un profesor es poder decir: ahora los niños trabajan como si yo no existiera

-María Montessori-



### Orientaciones para la semana

Una rutina es una costumbre que se adquiere al repetir una misma tarea o actividad muchas veces.

Establecer rutinas y procedimientos es clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que les brinda seguridad. Con esto saben qué está sucediendo ahora y qué viene después, cómo realizar una actividad o tarea, y aumenta el desarrollo de la autonomía. Además, incentiva hábitos de organización, evita la ansiedad y facilita la posterior aplicación a distintas situaciones, sabiendo que hay normas y límites que respetar.



### Recuerda

¿Sabías que las rutinas diarias son fantásticas para que aprendan a planear, practicar e ir superando retos?

El educador y psiquiatra norteamericano, Rudolf Dreikurs, postuló que «las rutinas diarias son para los niños lo que las paredes son para una casa, les da fronteras y dimensión a la vida. Ningún niño se siente cómodo en una situación en la que no sabe qué esperar. La rutina da una sensación de seguridad. La rutina establecida da un sentido de orden del cual nace la libertad».

## Actividad 6



### Competencia fundamentales:

Desarrollo personal y espiritual  
Comunicativa

### Competencias específicas:

- Identifica algunas de sus características, habilidades, gustos, intereses y necesidades respetando las de los demás.
- Comprende y expresa de manera oral algunas ideas, emociones, sentimientos y experiencias en situaciones de comunicación.

## ¿Qué te gusta?

1. Reúne a los niños y niñas y pregúntales:
  - ✓ ¿Sabes lo que es un collage?
  - ✓ ¿Han hecho alguna vez un collage?
2. Luego, explícales que un collage es una técnica que consiste en pegar sobre una tela, papel u otra superficie materiales como imágenes, algodón, granos, fotografías, etc.
3. Anuncia que hoy tendrán la oportunidad de hacer un collage sobre la ropa, comida y juguetes que más les gustan. Reparte periódicos y revistas para observar y comentar sobre dichos gustos.
4. Pregunta: «¿Cuáles son tus ropas favoritas?», «¿cuáles son los juguetes que prefieres?», ¿qué es lo que más te gusta comer?». Escribe en una pizarra o papel lo que vayan compartiendo. Explica que deben levantar su mano para pedir un turno para hablar, y si repiten y coinciden con algo que ya se compartió, puedes marcarlo con un cotejo.
5. Hecho lo anterior, cada uno selecciona y recorta de periódicos y revistas elementos que les gustan para pegar y hacer un collage.
6. Para finalizar, cada uno presenta su collage con sus intereses y gustos. Motívalos a hacer preguntas, por ejemplo: ¿Por qué te gustan los vestidos rojos? ¿De qué forma te gusta comer plátano?



### Indicadores de logro

- ✓ Comunica con palabras y frases sus gustos e intereses al elegir ropas, juguetes y comidas.
- ✓ Usa diversas formas de expresión con intención de comunicar sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos y experiencias.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Revistas
- ✓ Periódicos
- ✓ Papel de construcción
- ✓ Tijeras
- ✓ Pegamento
- ✓ Marcadores



### Orientaciones

Si no tienen revistas o periódicos a mano, pueden dibujar los diferentes elementos o imprimirlos para que elijan entre ellos.

Durante el desarrollo de esta actividad puedes observar el nivel de alcance de los indicadores de la evaluación diagnóstica 4, 5 y 20.




**Actividad 7**
**Competencia fundamental:**

Comunicativa

**Competencias específicas:**

- Comprende y expresa de manera oral algunas ideas, emociones, sentimientos y experiencias en situación de comunicación.
- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencia aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales e instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.

## ¿Cómo te sientes hoy?

1. Presenta imágenes que representen las diferentes emociones: alegría, tristeza, rabia, miedo y calma (ver recurso de las emociones).

Preguntas:

- ✓ ¿Cómo te sientes hoy?
- ✓ ¿Cuándo sientes alegría?
- ✓ ¿Qué te hace enojar?
- ✓ ¿Qué cosa te da miedo?

2. También una forma más fácil para identificar las emociones es preguntar lo contrario y ofreciendo diferentes situaciones y preguntándoles cómo eso les hacen sentir.

Por ejemplo:

- ✓ ¿Cómo te sientes cuando te quitan un juguete?
- ✓ ¿Cómo te sientes cuando has logrado algo que antes no podías hacer?
- ✓ ¿Qué sientes cuándo respiras profundo?

3. Luego, invítales a colocar la ficha con su foto y nombre debajo de la emoción que están sintiendo. En caso de no tener su foto, pueden usar una ficha con su nombre. Observa y anota quién logra identificar su nombre, si reconoce la emoción que está sintiendo y el porqué.

4. Canta «Si estás feliz» (ver recurso digital para canción). Esta canción incluye y menciona las diferentes emociones. Ofrece la oportunidad de que compartan sus versiones eligiendo una de las emociones y un gesto que las demuestre.

5. Para finalizar, invítales a modelar con masilla una cara que muestre algunas de las emociones trabajadas (pueden utilizar un palillo para hacer agujeros para los ojos y darle forma a la boca).



## Indicadores de logro

- ✓ Usa diversas formas de expresión con intención de comunicar sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos y experiencias.
- ✓ Utiliza técnicas y materiales en sus producciones para expresar emociones, sentimientos, ideas y experiencias.



## Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Recurso de las emociones
- ✓ Fichas con la foto y el nombre de cada niño o niña
- ✓ Colores
- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Masilla

**Digitales:**

Canción «Si estás feliz»

<https://youtu.be/IU8zZjBV53M>


## Orientaciones

Pueden dramatizar algunas situaciones para explorar las emociones a mayor profundidad.

Durante el desarrollo de esta actividad, es posible verificar los indicadores de la evaluación diagnóstica 4 y 6.





## Actividad 8

### Competencia fundamentales:



Comunicativa  
Pensamiento lógico  
Creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Expresa su opinión ante temas o situaciones cotidianas, en contextos reales o imaginarios y puede exponer su punto de vista.

## Nombres de masilla

1. Explícales que hoy van a continuar trabajando con su nombre. Presenta una tarjeta que lo tenga escrito e invítales a que, usando su dedo, repasen cada una de las letras que lo forman. Pregúntales si saben el sonido de alguna de sus letras.
2. Ofréceles masilla o plastilina para explorar diferentes formas de transformarla utilizando sus propias manos y dedos.  
Pregunta:
  - ✓ ¿Qué puedes hacer con tus manos para cambiar la forma de la masilla?
  - ✓ ¿Cómo puedes usar tus dedos para transformar esta masa? (Introducir vocabulario: amasar, aplastar, pellizcar, presionar, etc. y mostrar su significado con las manos).

En caso de no tener masilla o plastilina, pueden elaborar la suya usando estos ingredientes:

- ✓ 1 taza de harina
- ✓ ½ taza de sal
- ✓ ½ taza de agua tibia
- ✓ 1 cucharada de aceite

Para su preparación, mezcla la harina y sal primero, para luego, poco a poco, ir agregando el agua y el aceite. Amasa hasta que tenga una buena consistencia. Dejar reposar y utilizar libremente. Guarda en un recipiente hermético para que no se ponga dura.

3. Cada niño o niña, usando la ficha como modelo, hará con masilla o plastilina las letras para formar su nombre.
4. Para terminar, motívalos a leer sus nombres. Luego, pregúntales qué les gustó más de esta actividad y qué no.



### Indicadores de logro

- ✓ Realiza producciones plásticas bidimensionales al representar ideas reales o imaginarias.
- ✓ Expresa lo que le gusta o le disgusta de una situación, actividad o un texto sencillo.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Masilla o plastilina
- ✓ Haz tu propia masilla:
  - ✓ 1 taza de harina
  - ✓ ½ taza de sal
  - ✓ ½ taza de agua tibia
  - ✓ 1 cda. de aceite
  - ✓ Colorante (opcional)
  - ✓ Tarjeta con sus nombres



### Orientaciones

Al principio, invítales a explorar bien su nombre. Pueden comentar sobre la forma de las letras. Mientras lo modelan, puedes animarles y ayudarles si lo necesitan.

La actividad puede enriquecerse trabajando también el sonido inicial o final del nombre, alargándolo, por ejemplo: Luis empieza con el sonido "l", ¿qué otro nombre tiene este sonido al empezar o finalizar? Durante el desarrollo de esta actividad puede observar el indicador de la evaluación diagnóstica 7.





## Actividad 9



### Competencia fundamentales:

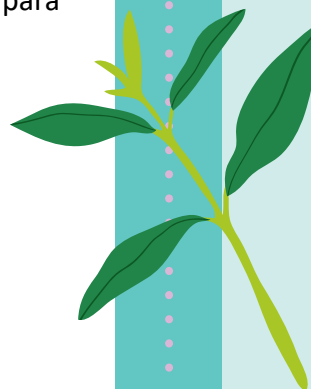
Pensamiento lógico,  
Creativo y Crítico  
Científica y Tecnológica

### Competencias específicas:

- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales, al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.
- Interroga sobre temas del entorno natural realizando observaciones, exploraciones o experimentos, comunicando el resultado de estas acciones apoyándose o no en recursos tecnológicos.

## Observa y compara

1. Invítales a explorar su entorno encontrando alguna cosa que sea pequeña, otra mediana y otra grande (estos elementos pueden ser piedras, hojas, ramas o cualquier cosa de la naturaleza que encuentren).  
Pregunta:  
  - ✓ ¿Cuál es el objeto más grande?
  - ✓ ¿Cuál es más pequeño?
  - ✓ ¿Cómo puedes medir este objeto?
2. Luego, pide a cada uno que compare y organice en una fila de menor a mayor los elementos que ha seleccionado.
3. Hecho lo anterior, pídeles que se unan en equipos de 5 para comparar y clasificar los objetos según el tamaño.
4. Solicítales que juntos registren el resultado representando un gráfico de barras donde indiquen cuántos elementos de cada tamaño encontraron. Guíalos en esta tarea dando un ejemplo con los mismos materiales que ellos tienen a mano.
5. Terminado lo anterior, motívalos a hacer su registro individual en una hoja en blanco utilizando colores diferentes para representar cada tamaño.



### Indicadores de logro

- ✓ Registra los resultados de la exploración del entorno natural de forma oral, escrita o gráfica, de manera convencional o no.
- ✓ Realiza agrupaciones de objetos de acuerdo a un atributo en situaciones cotidianas.



### Recursos

#### Manipulativos:

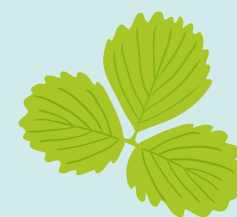
- ✓ Hilo de lana
- ✓ Bloques o manipulativos
- ✓ Elementos del entorno



### Orientaciones

Esta actividad se puede enriquecer incluyendo la representación simbólica del número.

Durante el desarrollo de esta actividad puede observar los indicadores de la evaluación diagnóstica 11 y 14.





## Actividad 10



### Competencia fundamental:

Comunicativa

### Competencias específicas:

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.

# ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

1. Invítales a ver el video para introducir la canción Soy una serpiente y a jugar todos juntos. Antes de empezar a cantar, reparte panderetas o maracas para marcar un ritmo y juntos ir cantando esta canción.
2. Pide a un niño o niña que inicie cantando: «Soy una serpiente que anda por el bosque, buscando una parte de su cola»  
Cada uno al cantar puede elegir el sonido de voz que utilizará, sea grave o aguda. También puede elegir si hacerlo lento o rápido para que los demás tengan que identificar estas características. Y luego, elige a un compañero y le pregunta:  
(nombre del compañero/a)  
«¿Quiere ser usted una parte de mi cola?»
3. Se espera si la respuesta es afirmativa o negativa para que, en caso de ser afirmativa, el niño o niña se una a la fila luego de atravesar su cuerpo entre las piernas de los que la tienen formada.
4. Se les motiva a entonar el ritmo de la canción haciendo uso del instrumento de su preferencia
5. Al final, pueden comentar lo que más les gustó de la actividad y cómo se sintieron al hacerlo rápido, lento, con distintas voces, así como al ser invitados por sus amigos.



## Indicadores de logro

- ✓ Entona canciones infantiles y las acompaña con instrumentos de percusión menor.
- ✓ Escucha con atención cuentos musicales, identificando los sonidos de voces e instrumentos.

## Recursos

### Digitales:



Video de canción  
«Soy una serpiente»

<https://youtu.be/q&dilxHvbiM>

## Orientaciones

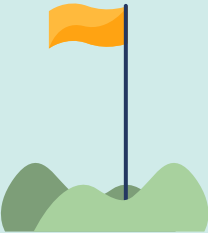
En caso de no tener panderetas y maracas, pueden hacer sus propias maracas usando botellas plásticas (tipo de yogurt o de agua) y agregando arroz dentro para que, al agitarlas, produzcan un sonido similar a este instrumento de percusión menor.

Durante el desarrollo de esta actividad puede observar el indicador de la evaluación diagnóstica 17.



## Celebremos

¿Ya notaste qué diferencia hace el introducir y trabajar rutinas y procedimientos con los niños y niñas? Si les hace falta más práctica, ¡no desistas! Sigue practicando hasta que lo logren y ya verás cómo el proceso de enseñanza-aprendizaje se hace más fácil para todos.



**¡Hemos  
concluido la  
semana 2!**



## Anecdotario

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## SEMANA 3

# El éxito es la suma de pequeños esfuerzos repetidos día tras día

-Anónimo-



## Orientaciones para la semana

Revisa si el espacio de trabajo del niño o la niña les invita a explorar y les brinda un sentido de pertenencia. ¿Cómo se logra esto?

- Posee una buena iluminación y ventilación.
- Está limpio y es seguro.
- Los materiales y recursos corresponden a su edad e intereses.
- Los materiales están organizados y a su alcance.
- Coloca una foto familiar de cada uno de los niños y las niñas.
- Etiqueta con su nombre un espacio donde cada uno pueda guardar sus pertenencias.
- Coloca los trabajos que van realizando en las paredes con su nombre.



## Recuerda

¿Sabías que el ambiente es considerado como el tercer maestro? Esta expresión utilizada por los maestros de las escuelas Reggio resalta la importancia de que el entorno que debe estar pensado para y por los niños.

¿Cómo está organizado tu espacio de trabajo? ¿Has analizado cómo influye en los aprendizajes? ¿Qué cambios puedes hacer para mejorarlo y adaptarlo a sus necesidades?


**Actividad 11**
**Competencia fundamentales:**

Comunicativa - Ética  
Ciudadanía

**Competencias específicas:**

- Interpreta situaciones diversas haciendo uso de representaciones simbólicas y gráficas sencillas del lenguaje matemático, las utiliza en la explicación de ideas con objetos concretos y digitales, en forma no convencional y progresivamente convencional.
- Construye de forma colectiva normas de convivencia para la interacción armónica en diferentes actividades y juegos con sus pares.

## ¿Qué color ves?

1. Explica que se realizará el juego «veo, veo» para identificar objetos del entorno con colores similares. Establece como acuerdo que cada niño o niña debe levantar la mano y esperar que se le conceda la palabra antes de responder. Quien se queda dice: «Veo, veo». El resto responde: «¿Qué ves?».
  - «Una cosa».
  - «¿De qué color es?». (Quien se queda dice un color de algún objeto que está a su alrededor).
2. Los niños y niñas levantan la mano y, al concederles la palabra, tratan de adivinar. Quien adivine, debe buscar y conservar algún objeto del entorno con un color similar (se puede motivar a varios niños a realizar la acción de búsqueda). El resto toma turnos para ir tratando de adivinar de qué objeto se trata (asegúrate que todos tengan un objeto).
3. Al término del juego, enlistan los colores y a medida que se hace mención de ellos, se agrupan según el color de los objetos recolectados.
4. Luego de identificar todos los objetos de cada grupo, motívalos a representarlos a través de un collage haciendo uso de materiales proporcionados (recortes de revistas, papel rasgado, pintura, entre otros), finalmente, cada uno muestra y explica su producción a los demás. Puedes animarles a expresar similitudes entre sus producciones y las de sus compañeros y compañeras.

**Indicadores de logro**

- ✓ Agrupa objetos por características dadas o criterios propios.
- ✓ Utiliza técnicas y materiales en sus producciones para expresar emociones, sentimientos, ideas y experiencias.
- ✓ Interactúa con los demás cumpliendo los acuerdos establecidos.

**Recursos****Manipulativos:**

- ✓ Papel de construcción (colores variados)
- ✓ Revistas
- ✓ Pegamento
- ✓ Hojas en blanco

**Orientaciones**

Rescata en la presentación la similitud de los objetos con colores similares. Esta actividad se puede realizar especificando otras características en los objetos (formas, tamaños, texturas, entre otros).

Durante el desarrollo de esta actividad puede observar los indicadores de la evaluación diagnóstica 3 y 4.



## Actividad 12

### Competencia fundamental:



Comunicativa  
Pensamiento lógico  
Creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Comprende y expresa de manera oral algunas ideas, emociones, sentimientos y experiencias en situación de comunicación.
- Expresa su opinión ante temas o situaciones cotidianas, en contextos reales o imaginarios, y puede exponer su punto de vista.
- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.

## Mostrar y contar

1. Pídeles que busquen o traigan de casa algún elemento especial para ti: una manta, un juguete, un libro, una foto, etc.
2. Cada niño o niña presenta su objeto y cuenta sobre este respondiendo algunas preguntas: ¿qué es? ¿cuándo o cómo lo obtuvo? ¿cómo lo utiliza? ¿dónde lo guarda? ¿por qué es especial?
3. Los demás escuchan y también hacen preguntas para conocer más sobre este. Pueden agregar sus comentarios.
4. Hagan un dibujo sobre el artículo traído. Recopíalos para hacer un libro siguiendo un patrón, por ejemplo: esta es la manta de Marcos; esta es la muñeca de Lucía.
5. Puedes colocar el libro en un lugar accesible para todos, donde podrán leerlo de forma independiente una vez descubra y se aprenda el patrón «esta es \_\_\_\_ de \_\_\_\_».



### Indicadores de logro

- ✓ Utiliza informaciones sobre personas, animales u objetos conocidos para apoyar sus explicaciones.
- ✓ Usa diversas formas de expresión con intención de comunicar sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos y experiencias.
- ✓ Formula y responde a preguntas, al obtener informaciones sobre temas de su interés.
- ✓ Dibuja libremente con mayor precisión e intencionalidad comunicativa.

### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Hojas
- ✓ Lápices de colores
- ✓ Lápiz de carbón

### Orientaciones

Asegúrate de comunicar al padre, madre o tutor con antelación a través de una carta que cada uno deberá traer algún elemento especial de casa para participar en esta actividad. Puedes hacerla junto al grupo y luego transcribirla y reproducirla. También puedes pedir a los niños y niñas que traten de escribir el mensaje como puedan y lo lean a sus padres o tutores.

Durante el desarrollo de esta actividad puede observar los indicadores de la evaluación diagnóstica 3 y 5.

## Actividad 13

### Competencia fundamentales:



Comunicativa  
Pensamiento lógico  
Creativo y crítico  
Ambiental y de la salud

### Competencias específicas:

- Comprende y expresa de manera oral algunas ideas, emociones, sentimientos y experiencias en situación de comunicación.
- Expresa su opinión ante temas o situaciones cotidianas, en contextos reales o imaginarios, y puede exponer su punto de vista.
- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud, con el apoyo de un adulto.

## ¿Cómo me cuido?

1. Conversa con los niños y las niñas acerca de lo que saben sobre el COVID-19. Hagan una lista escribiendo textualmente lo que cada uno dice.
2. Puedes usar las siguientes preguntas para generar el diálogo:
  - ✓ ¿Qué es el coronavirus?
  - ✓ ¿Cómo podemos contagiarnos?
  - ✓ ¿Cómo podemos protegernos para no enfermarnos?
  - ✓ ¿Por qué usamos mascarillas?
  - ✓ ¿Cómo puedes ayudar en tu familia, comunidad o amigos cercanos para que no se enfermen?
3. Profundiza con ellos sobre el uso correcto de la mascarilla y el lavado de manos, así como el distanciamiento físico.
4. Hagan el siguiente experimento para comprobar la importancia del lavado de manos:
  - ✓ En un recipiente coloca agua.
  - ✓ Agrégale pimienta (representando los gérmenes).
  - ✓ Luego, pon jabón sobre el dedo (representando el lavado de manos).
  - ✓ Inserta el dedo con jabón en el agua con pimienta y observa cómo se esparce y aleja la pimienta. Así ocurre con los gérmenes cuando te lavas las manos.
5. Practiquen juntos el lavado de manos. Asegúrate de modelar la forma adecuada de hacerlo. Oriéntalos señalando que pueden cantar «cumpleaños feliz» mientras se lavan las manos para asegurarse de que ya las han frotado lo suficiente con el jabón.
6. Motívalos a hacer un dibujo de algunas de las medidas que comentaron para protegerse del COVID-19 y a que las lleven a casa para compartir con su familia y comunidad.



### Indicadores de logro

- ✓ Usa diversas formas de expresión con intención de comunicar sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos y experiencias.
- ✓ Expresa su opinión en el diálogo sobre un tema o situación y escucha la opinión de los demás.
- ✓ Participa en actividades de higiene y cuidado personal con apoyo del adulto.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Papel
- ✓ Lápiz

#### Para el experimento:

- ✓ Agua
- ✓ Pimienta
- ✓ Jabón líquido



### Orientaciones

También pueden conversar y hacer dibujos sobre nuevas formas de saludar unos a los otros y hacer dramatizaciones relacionadas al distanciamiento social y otras medidas de seguridad.

Durante el desarrollo de esta actividad puede observar los indicadores de la evaluación diagnóstica 13, 14 y 15.



## Actividad 14



### Competencia fundamental:

Pensamiento lógico  
Creativo y Crítico  
Ética y Ciudadanía

### Competencias específicas:

- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- Comprende que pertenece a una familia y comunidad local, identificando ocupaciones y roles, participando en actividades conmemorativas de la cultura dominicana y otras culturas.

## Jugando a la familia

1. Facilita un espacio donde encuentren elementos relacionados al hogar para promover el juego de roles/ simbólico de la familia, por ejemplo: muñecos que representen bebés, teléfonos, telas, utensilios de cocina, escoba, suape, etc.
2. Observa y toma anotaciones sobre el juego que desarrollan. Presta atención al rol que dramatiza cada uno, su vocabulario, diálogos y la secuencia de los eventos representados.
3. Hazle preguntas: ¿cómo cuidas de tu bebé? ¿Qué le gusta hacer o comer? ¿Qué no le gusta?
4. Al terminar de jugar, invítales inventar entre todos un cuento sobre una familia tomando en cuenta los diferentes roles que desempeña cada miembro en la suya.



### Indicadores de logro

- ✓ Expresa experiencias y emociones a través del juego simbólico, libre o dirigido.
- ✓ Expresa su imaginación con canciones, poesías, historias cortas o actividades plásticas.
- ✓ Integra objetos del entorno cercano a sus juegos al representar situaciones reales o imaginarias.
- ✓ Relaciona a miembros de su familia y la comunidad con los roles, funciones u ocupaciones que desempeñan.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Muñeco de juguete
- ✓ Elementos relacionados al hogar: teléfonos, telas, cucharas, vaso o biberón, platos, suape o escoba, etc.



### Orientaciones

Toma en cuenta las anotaciones y el juego que el niño o la niña desarrolló para incluir diferentes objetos que enriquezcan el espacio de este juego dramático de roles.

Durante el desarrollo de esta actividad puede observar los indicadores de la evaluación diagnóstica 1, 14, 16 y 20.




**Actividad 15**
**Competencia fundamentales:**

Pensamiento lógico  
Creativo y crítico  
Ambiental y de la salud

**Competencias específicas:**

- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o característica.
- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud con el apoyo de un adulto.

## Conociendo y encontrando las figuras

1. Indica al grupo que hoy van a hacer un juego. Para empezar, muestra las figuras geométricas (usando las imágenes o manipulativos). Pregunta y espera para ver si identifican algunas.
2. Luego, preséntalas por su nombre: círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo, óvalo y rombo. Nombren sus características (cantidad de lados, tamaño, color, etc.).
3. Pregunta qué cosas observan o conocen que tengan la forma de estas figuras y haz una lista con elementos del entorno que tengan dicha forma. Invítales a comparar con las imágenes presentadas (puedes utilizar una tabla).
4. Invítales a jugar: primero deberán pegar en el suelo con cinta adhesiva diferentes figuras como círculos, cuadrados, rectángulos, triángulos, óvalos y rombos de papel de construcción en el piso.
5. Se elige un niño o niña que lidere, indicando a qué figura deben ir y pisar. Quien vaya a otra figura o no se cambie a tiempo, sale del juego.
6. Para terminar, pide a cada quien tomar una de las figuras y colocar tapas de botellas o piedras sobre su contorno para resaltar su forma. Después, puede intentar hacerla sin la figura de plantilla.

**Indicadores de logro**

- ✓ Compara figuras geométricas con objetos del entorno.
- ✓ Realiza movimientos con algunas partes de su cuerpo de manera coordinada en el espacio parcial y total.

**Recursos****Manipulativos:**

- ✓ Imágenes o manipulativos de las figuras geométricas
- ✓ Figuras geométricas recortadas
- ✓ Papel
- ✓ Marcadores
- ✓ Cinta adhesiva
- ✓ Piedras o tapas de botellas

**Orientaciones**

También pueden buscar objetos con la misma forma de las figuras en libros, revistas, periódicos, cuentos, etc.

Para seguir practicando cómo hacer la forma de cada figura, pueden utilizar las imágenes de las figuras geométricas como modelo para hacerlas con masilla o limpiapiipas.

Durante el desarrollo de esta actividad puede observar los indicadores de la evaluación diagnóstica 2 y 10.







# Celebremos

Esta semana ha sido otra oportunidad para profundizar el conocimiento de tu grupo. De seguro has notado sus potencialidades y características. Recuerda que cada niño y niña es único y especial. ¡Sigue procurando hacerlos sentir así!



**¡Hemos  
concluido la  
semana 3!**



## Anecdotario

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

## SEMANA 4

Winston Churchill dijo una vez que «la actitud es una pequeña cosa que marca una gran diferencia», por lo que te animamos a poner en práctica una actitud positiva, abierta y disponible hacia los niños y las niñas.

¡Comprobarás cuántas cosas se pueden lograr!



## Orientaciones para la semana

Si durante el desarrollo de las diferentes actividades notas que alguna de ellas no se adecúa al nivel de desarrollo del grupo, niño o niña, recuerda que, como adulto acompañante en este proceso de enseñanza-aprendizaje, puedes identificar su zona de desarrollo próximo y, con ello, su verdadera necesidad para adaptar la actividad a ella.

Esta zona se define como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, que se establece a través de la resolución de un problema bajo la guía del adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.

Nuestro trabajo es descubrir y ofrecer experiencias que puedan ayudarles a alcanzar las metas de aprendizaje establecidas.



## Recuerda

Proveer tareas retadoras y ofrecer orientaciones necesarias, les ayudará a aumentar su capacidad de resolución de problemas.

## Actividad 16



### Competencia fundamentales:

Comunicativa  
Desarrollo personal y espiritual

### Competencias específicas:

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Identifica algunas de sus características, habilidades, gustos, intereses y necesidades respetando las de los demás.

## Mi cuerpo

1. Explícales que hoy harán una actividad diferente. Lleva un espejo y motívalos a mirarse en él. Pregúntales si conocen el nombre de las diferentes partes que componen su cuerpo e incentívalos a identificarlas.
2. Dibuja una silueta y, junto a los niños y las niñas, ve escribiendo a dónde corresponden las partes que mencionan mientras van señalando.
3. Introduce la canción «Cabeza, hombros, rodillas y pies». Al ritmo de la entonación, señala las palabras en la silueta mientras realizan juntos movimientos con esa parte.
4. Luego, haz énfasis en algunas características del cuerpo: color de piel, forma de la cara, entre otras. Realiza preguntas: ¿qué forma tiene tu cara? ¿De qué color es tu tono de piel? ¿Cuán alto/a eres en comparación a...? ¿Tu pelo es corto o largo?
5. Motívalos realizar el juego del espejo. Solicita a dos niños colocarse al frente para que imiten los movimientos del otro tras orientaciones ofrecidas. A través de preguntas, pide a los demás explicar semejanzas y diferencias entre ambos. Se continúa el juego hasta lograr la participación de la mayoría.
6. Invítalos a realizar un dibujo de sí mismos y de su compañero espejo, resaltando en las diferentes partes de su cuerpo las diferencias que encontraron. Al final, pueden presentar sus creaciones. Recuérdales que son únicos y especiales. Finalmente, asegúrate de que cada uno firme sus producciones y se coloquen en algún mural visible.



### Indicadores de logro

- ✓ Dibuja libremente con mayor precisión e intencionalidad comunicativa.
- ✓ Establece algunas semejanzas y diferencias entre sus características, diferenciándolas de las demás personas.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Colores
- ✓ Espejo
- ✓ Tempera
- ✓ Canción



### Orientaciones

En el transcurso de la actividad destaca el valor e importancia que tiene la diversidad, pues es lo que justamente nos hace interesantes. Enfatiza también el respeto que debemos tener a esas diferencias.

Puedes complementar la actividad con música que permita desarrollar la motora gruesa a través de la expresión corporal. “Cabeza Hombros Rodillas Y Pies” Link:



<https://www.youtube.com/watch?v=Ovc3IG3pBBQ>

Durante el desarrollo de esta actividad se puede observar el alcance de los indicadores 18 y 20 de la evaluación diagnóstica.



**Actividad 17**



**Competencia fundamentales:**

Ética y ciudadana  
Comunicativa

**Competencias específicas:**

- Comprende que pertenece a una familia y comunidad local, identificando ocupaciones y roles, participando en actividades conmemorativas de la cultura dominicana y otras.
- Entiende progresivamente situaciones cotidianas y acontecimientos de su contexto social y cultural siguiendo una secuencia.

# Los medios de transporte de mi entorno

1. Antes de iniciar, coméntales que hoy jugarán imitando las acciones que suceden en casa y su contexto.

Pregunta:

- ✓ ¿Qué medios de transporte conoces?
- ✓ ¿Quién usa medio de transporte en su casa o en el entorno?
- ✓ ¿Para qué necesitamos los medios de transporte?
- ✓ ¿Qué tipo de medio de transporte utilizas y por qué?

2. Motiva a contar una historia de algún viaje realizado en un medio de transporte (procura identificar la secuencia del acontecimiento realizando preguntas detonantes: ¿quién te acompañó?, ¿a dónde fueron primero?, ¿qué pasó después? Y al final, ¿a qué lugar llegaron?).
3. Escuchen la canción «Conociendo los transportes» y, al ritmo de la entonación, realiza los sonidos onomatopéyicos que caracterizan a cada uno
4. Haciendo uso de diversos materiales (bloques, materiales reciclados, juguetes, entre otros) solicita crear algún medio de transporte y dramatizar las historias socializadas o alguna nueva. Asegúrate de que representen la secuencia.
5. Al culminar, compartan su experiencia con los demás.



## Indicadores de logro

- ✓ Relata acontecimientos cotidianos y situaciones sociales o culturales vividas en su contexto inmediato y siguiendo una secuencia.
- ✓ Identifica algunos medios de transporte y comunicación de la comunidad local y nacional.
- ✓ Explora, manipula e incorpora objetos al juego o improvisaciones lúdicas.



## Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Bloques o materiales reciclados (cajas de cereal, botellas, cartones de jugo o de huevos).

**Recurso digital:**



**Canción de los medios de transporte:**

<https://www.youtube.com/watch?v=8ac31Ae9sew>



## Orientaciones

Para hacer el juego más divertido y utilizar más la imaginación, motívalos a crear elementos relacionados a los medios de transporte con bloques u objetos reciclados: una carretera, rampas, puentes, túneles, señales de tránsito, y explicar cómo funcionan.

Para asegurar que todos puedan contar su historia, puedes pedirles que se reúnan en pares y comenten unos a otros, luego dar algunas participaciones.

Durante el desarrollo de esta actividad puede observarse el alcance de los indicadores 2, 9 y 15 de la evaluación diagnóstica.

## Actividad 18



### Competencia fundamental:

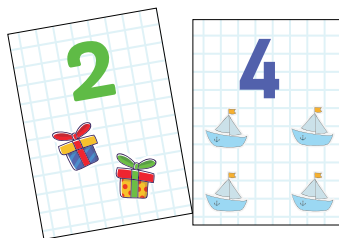
Comunicativa  
Ética y Ciudadana

### Competencias específicas:

- Interpreta situaciones diversas haciendo uso de representaciones simbólicas y gráficas sencillas del lenguaje matemático, las utiliza en la explicación de ideas con objetos concretos y digitales, en forma no convencional y progresivamente convencional.
- Construye de forma colectiva normas de convivencia para la interacción armónica en diferentes actividades y juegos con sus pares.

## ¡Contamos y jugamos!

1. Explica que jugarán el juego de la silla con 9 sillas y 10 compañeritos.
2. Normas: este juego se realiza girando alrededor de las sillas y va saliendo quien no logre sentarse cuando se detenga la canción. Durante el desarrollo de la actividad, asegúrate de ir contando las sillas.
3. Haciendo uso de las tarjetas de números, identifica junto a los niños el número representado por las sillas tras cada pausa del juego.
4. Motiva a realizar conteos de diferentes elementos que componen el entorno (¿cuántas ventanas, puertas y mesas hay?). Solicítales buscar en las tarjetas de números una que represente la cantidad.
5. Al finalizar invítalos a representar cantidades del 1 al 5 haciendo uso de las tarjetas. Pueden usar tapitas, papelitos u otros objetos.
6. Pide que muestren su trabajo a los demás.



### Indicadores de logro

- ✓ Interpreta imágenes o símbolos matemáticos que representan informaciones de su entorno.
- ✓ Cuenta de manera oral los números del 1 al 10 siguiendo una secuencia numérica.
- ✓ Interactúa con los demás cumpliendo los acuerdos establecidos.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Sillas
- ✓ Tarjetas Numéricas



### Orientaciones

Si los niños y las niñas no manejan parte de la secuencia del 1 al 10, pueden trabajarla hasta el 4, 5, 6 o hasta donde consideres según sus experiencias previas. Esto también aplica para la representación de cantidades y la identificación de símbolos.

Si notas que reconocen pocos números o ninguno, puedes empezar reforzando el número 1 y, luego, trabajar otras actividades para continuar reforzando este concepto.

Es importante que consideres el nivel de alcance de esta meta en cada niño, incluso puedes hacer grupos para que se apoyen unos con otros.

Durante el desarrollo de esta actividad puede observarse el alcance de los indicadores 3, 8 y 11 de la evaluación diagnóstica.


**Actividad 19**
**Competencia fundamentales:**

Pensamiento lógico  
Creativo y crítico  
Comunicativa

**Competencias específicas:**

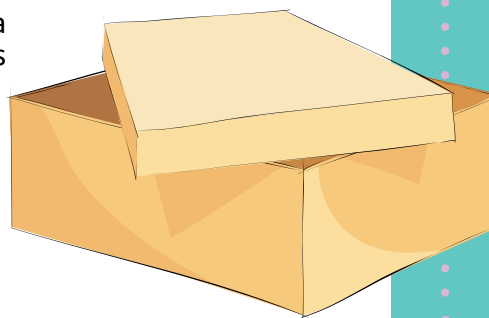
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- Comprende y expresa de manera oral algunas ideas, emociones, sentimientos y experiencias en situación de comunicación.

## La caja misteriosa

1. Explica que el juego consiste en meter dentro de una caja diferentes objetos y, a través del tacto, adivinar cuál ha sido el seleccionado (puede ser cualquier objeto pequeño como una pieza de rompecabezas, un carrito, una pluma, un lápiz, una canica, una goma de borrar, etc.)
2. Motívalos a enlistar las reglas del juego: se debe esperar turno, respetar el turno del compañero, entre otros.

Dependiendo del nivel de desarrollo o de dificultad que se quiera proporcionar, hay diferentes formas de desarrollar este juego:

- ✓ Sabiendo lo que se ha metido en la caja. Ir mostrando cada objeto antes de meter. Luego, lo tocan y dicen qué creen que es.
  - ✓ Sin saber lo que se ha metido. Esta forma implica mayor capacidad de memoria, percepción sensorial y control de la realidad. Lo tocan y dicen qué creen que es.
  - ✓ Haciendo tarjetas con la imagen de las cosas que se van a meter en la caja para que las miren y decidan.
3. Deben tomar una tarjeta e intentar encontrar ese objeto dentro de la caja, o al revés: tocar el objeto y luego buscar la tarjeta correspondiente (si se ha elegido la opción a o b, proceder de esa manera).
  4. Motívalos a inventar una historia haciendo uso de los objetos misteriosos colocados en la caja.



### Indicadores de logro

- ✓ Participa en juego de reglas aceptando procedimientos acordados en el grupo.
- ✓ Integra objetos del entorno cercano a sus juegos al representar situaciones reales o imaginarias.
- ✓ Asume progresivamente normas de comunicación establecidas.



### Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Objetos pequeños como una pieza de rompecabezas, un carrito, una pluma, un lápiz, una canica, una goma de borrar, etc.
- ✓ Caja misteriosa (puede ser cualquier caja tipo las de cereal).
- ✓ Tarjetas con imágenes de objetos que regularmente se encuentran en el salón de clases.



### Orientaciones

Otra variante del juego es hacer una lista de los objetos e ir leyendo los que tienen que sacar. Esta fase implica discriminación por descarte de los objetos que no son los buscados.

Puedes darles algunas ideas para que sea más fácil identificar los objetos, por ejemplo: sentir bien su textura, si tienen puntas o no, tocarlos en varias partes, etc.

Durante el desarrollo de esta actividad puede observarse el nivel de logro de los indicadores 3 y 19 de la evaluación diagnóstica.



## Actividad 20

### Competencia fundamental:



Ética y ciudadana  
Pensamiento lógico  
Creativo y crítico  
Desarrollo personal y espiritual

### Competencias específicas:

- Construye de forma colectiva normas de convivencia para la interacción armónica en diferentes actividades y juegos con sus pares.
- Expresa su opinión ante temas o situaciones cotidianas, en contextos reales o imaginarios, y puede exponer su punto de vista.
- Participa progresivamente en actividades de convivencia armónica con los demás y el mundo que le rodea, con ayuda del adulto, en apertura a la espiritualidad.

## Soy un gran ayudante

1. Reúne a los niños y explica que hoy van a hablar sobre formas en que pueden ayudar a otros.  
Preguntas:
  - ✓ ¿Qué es un deber?
  - ✓ ¿Qué significa ser responsable?
  - ✓ ¿Cómo ayudas en casa?
  - ✓ ¿Cómo ayudas en la escuela?
2. Conversen sobre las diferentes formas de ayudar en casa y en la escuela, solicita a los niños y niñas expresar cuáles son sus deberes en ambos espacios. Enlista en un papelógrafo de manera visible.
3. Propicia que cada niño y niña creen su propia tabla con una pequeña lista de los deberes que corresponden a cada lugar para ir anotándolos como puedan; estímúlos a dibujar o pegar una lámina alusiva a dicho deber.



### Indicadores de logro

- ✓ Expresa las acciones y actitudes que le producen bienestar o no a su persona y a las demás.
- ✓ Conversa con otros sobre temas y situaciones, escuchando sus ideas y opiniones.
- ✓ Participa con interés en el intercambio de ideas y opiniones sobre temas y situaciones cotidianas.
- ✓ Colabora en algunas actividades y juegos de manera respetuosa y amable.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Hoja en blanco
- ✓ Papelógrafo
- ✓ Pintura y pinceles



### Orientaciones

Para marcar el cumplimiento de un deber pueden usar calcomanías de estrella o caritas felices.

Es importante que se vaya reconociendo cada día el logro de cada uno en cuanto al cumplimiento de su deber, igualmente, que se motive a aquellos que no lo están haciendo.

Puede involucrarse a las familias pidiendo que dibujen junto a sus hijos e hijas los deberes que han cumplido durante la semana o las formas en que han ayudado en casa.

Durante el desarrollo de esta actividad se puede observar el alcance de los indicadores de la evaluación diagnóstica 13 y 16.



## Celebremos

¿Pudiste comprobar cómo tu actitud influye en el desenvolvimiento? ¿Qué intentaste diferente esta semana que obtuviste resultados positivos? ¿Qué quieres repetir o cambiar para la próxima semana?

Si pudiste observar, adaptar y proponer algún cambio en alguna de las actividades propuestas tomando en cuenta tu realidad y las necesidades, así como los intereses del niño o la niña, ¡felicidades! Continúa aportando progresivamente al logro de aprendizajes para su desarrollo integral.



**¡Hemos  
concluido la  
semana 4!**



## Anedotario

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



## SEMANA 5

# Cambia tu forma de ver las cosas, y las cosas cambiarán.



## Orientaciones para la semana

Todas las emociones son válidas y tienen una función en el ser humano. Validar las emociones de los niños y las niñas nos permite conectar con ellos, hacer que se sientan comprendidos, escuchados y seguros, y que aprendan a gestionar sus emociones más desagradables y expresarlas adecuadamente. Validar es aceptar lo que la otra persona está sintiendo, aunque no estemos de acuerdo. Quizás para ti no sea importante el motivo de su enfado o tristeza, o te parezca desproporcionado, sin embargo, para el niño o niña lo es.

¿Cómo validamos sus emociones?

- Ponle nombre (identificando y diferenciando las emociones).
- Valida. Que entienda que le comprendes y que es normal tener esa emoción. Puedes mencionar un ejemplo donde tú la has sentido.
- Explicarle el motivo tratando de que entienda que es una forma de reaccionar ante lo que está viviendo.
- Brindarle una alternativa atractiva que le ayude a canalizar esta emoción.



## Recuerda

No hay mejor forma de conectar con alguien que hacerle ver que le comprendes y validas sus emociones.

## Actividad 21



### Competencia fundamentales:

Comunicativa  
Ética  
Ciudadanía

### Competencias específicas:

- Comprende progresivamente situaciones cotidianas y acontecimientos de su contexto social y cultural siguiendo una secuencia.
- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Construye de forma colectiva normas de convivencia para la interacción armónica en diferentes actividades y juegos con sus pares.

## Compartiendo nuestras actividades

1. Reúne a los niños y a las niñas y coméntales que hoy compartirán lo que hicieron en el fin de semana. Puedes utilizar las siguientes preguntas para generar el diálogo:
  - ✓ ¿Qué tal estuvo tu fin de semana?
  - ✓ ¿Qué ocurrió el sábado?, ¿y el domingo?
  - ✓ ¿Cómo te sentiste?
  - ✓ ¿Con quiénes compartiste?
2. Irán levantando su mano para contar su experiencia mientras los demás escuchan y esperan su turno.
3. Si es necesario, relata brevemente tu experiencia para modelar cómo puedes responder. Asegúrate de utilizar adecuadamente los tiempos verbales (pasado, presente y futuro).
4. Motiva a crear un diario de actividades. Dibujarán las acciones realizadas según lo establecido en el cuadro.

Diario de actividades

Ayer (hice, estuve)	Hoy (hago, estoy)	Mañana (haré, estaré)
------------------------	----------------------	--------------------------

5. Luego, cada uno explicará con detalles su producción para compartirla con los demás (integra aquellos que no participaron en la primera parte de la dinámica).



### Indicadores de logro

- ✓ Relata acontecimientos cotidianos y situaciones vividas en su contexto inmediato, sociales o culturales, siguiendo una secuencia.
- ✓ Usa los tiempos en situaciones cotidianas de comunicación.
- ✓ Dibuja libremente con mayor precisión e intencionalidad comunicativa.
- ✓ Interactúa con los demás cumpliendo los acuerdos establecidos.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Lápices de colores
- ✓ Lápices de carbón
- ✓ Marcadores



### Orientaciones

Toma como ejemplo una de las situaciones mencionadas para reflexionar y profundizar de manera grupal sobre la misma, focalizando la mirada en el uso adecuado de los tiempos.

Motiva la firma de las producciones (si es necesario, haz uso de la tarjeta de nombres para que comparen lo escrito por ellos con la manera convencional de hacerlo).

Recuerda motivar la escritura respetando la etapa de la misma en que se encuentra el niño o niña. No importa que hagan rayas, inventen símbolos o imiten letras distintas a las que deben conformar una palabra. Cada etapa es importante y representa un paso hacia la escritura convencional.

## Actividad 22



### Competencia fundamental:

Comunicativa  
Pensamiento lógico  
Crítico y creativo

### Competencias específicas:

- Comprende y expresa de manera oral algunas ideas, emociones, sentimientos y experiencias en situación de comunicación.
- Entiende la idea general de un texto escrito interpretando el mensaje con el apoyo de imágenes.
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.

# Oso pardo, oso pardo, ¿qué ves ahí?

1. Con emoción, anuncia que leerán un cuento. Mostrando la portada, pregunta de qué creen tratará, cómo lo saben y por qué.
2. Lee el título del cuento: Oso pardo, oso pardo, ¿qué ves ahí? de Bill Martin y pregunta si alguno sabe qué significa la palabra pardo. Luego, explícales que es otra forma de llamar al color marrón.
3. Al leer el cuento, haz énfasis en el patrón y rima que se repite una y otra vez.
4. Haciendo énfasis en el título, motívalos a identificar algunas palabras conocidas que rimen con el nombre de algún compañero. Realiza este ejercicio durante la lectura del cuento.
5. Detente al pasar de página y muestra solo una parte de la ilustración como pista para que así expresen que entienden qué pasa en ese momento y qué pasará después.
6. Al finalizar la lectura, organízalos para que dramatizen, por turnos, uno de los momentos del cuento. Para esto, crea algunas tarjetas que indiquen a los niños la parte que van a dramatizar, por ejemplo: «Pez dorado, pez dorado, ¿qué ves ahí? Veo a la maestra que me mira a mí». Puedes incorporar imágenes a las tarjetas para dar pistas y favorecer la lectura.
7. Pídeles que traten de escribir la parte que dramatizaron y cuelga sus producciones.



### Indicadores de logro

- ✓ Interpreta mensajes a partir de imágenes y símbolos, en textos sencillos.
- ✓ Lee progresivamente, de manera no convencional o convencional, imágenes y palabras en textos sencillos, comprendiendo su significado literal.
- ✓ Dramatiza situaciones reales e imaginarias a partir canciones, juegos de rondas o cuentos cortos.



### Recursos

- ✓ Papelógrafo
- ✓ Marcadores
- ✓ Recortes de revista
- ✓ Colores

### Manipulativos:

- ✓ Tarjetas animales "Oso Pardo, Oso Pardo, ¿qué ves ahí?"
- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Lápices de colores
- ✓ Lápices de carbón

### Digitales:



Cuento Oso pardo, oso pardo, ¿qué ves ahí?

<https://youtu.be/SGHAbtJHU9A>



PDF:

<http://www.mra.mossbourne.org/wp-content/uploads/2020/05/Spanish-Home-Learning-KS1-week-8.pdf>

# Oso Pardo



## Orientaciones

Mientras se realiza lectura, señala con el dedo las palabras, permitiendo que visualicen la manera convencional de la escritura. Motiva a que dramaticen imitando la forma del cuerpo y las voces que piensan pudieran usar los diferentes animales.

Acompaña el proceso de escritura sobre la parte que dramatizaron. Recuérdales que pueden escribirlo como puedan. Puedes anotar lo que quisieron decir en una esquina de la hoja.

Durante el desarrollo de esta actividad se puede observar el alcance del indicador 6 de la evaluación diagnóstica.

Acompaña el proceso de escritura sobre la parte que dramatizaron. Recuérdales que pueden escribirlo como puedan. Puedes anotar lo que quisieron decir en una esquina de la hoja.

Durante el desarrollo de esta actividad se puede observar el alcance del indicador 6 de la evaluación diagnóstica.

## Actividad 23

### Competencia fundamentales:



Comunicativa  
Pensamiento lógico  
Creativo y crítico  
Resolución de problemas

### Competencias específicas:

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- Expone problemas o situaciones que surgen en la cotidianidad y aporta ideas para la solución de los mismos de manera colaborativa.

## Jugando al colmado

Recolecta con anterioridad materiales del entorno que puedan apoyar esta actividad (cajas, recipientes reciclados, envases vacíos)

1. Anuncia que van a jugar al colmado. Para esto, incentívalos a través de las siguientes preguntas:
  - ✓ ¿Has ido a un colmado?
  - ✓ ¿Qué artículos puedes comprar allí?
  - ✓ ¿Cómo puedes comprar?
  - ✓ ¿Quién vende y quién compra?
  - ✓ ¿Qué se utiliza para comprar?
2. Comenta que entre todos vamos a crear un colmado o supermercado. Presentando cada producto, pregúntales su nombre, etiqueta cada artículo y asígnele un precio.
3. Distribuye roles y permite que exploren y jueguen libremente.
4. Haciendo uso de billetes elaborados del 1 al 9, y luego de contarlos, anímalos a comprar los artículos, estimulando la resolución de problemas haciendo cálculos matemáticos.
5. Si la caja de jugo tiene el valor de un peso, ¿cuál billete debes entregar? Invita a realizar otros ejemplos similares. Permite que continúen la actividad libremente.
6. Al término de la actividad, invítalos a expresar la experiencia: ¿Ha surgido algún problema? ¿Qué sucedió durante el juego? ¿Cómo se han sentido al jugar?

### Indicadores de logro

- ✓ Explora y manipula objetos y los incorpora al juego o improvisaciones lúdicas.
- ✓ Expresa experiencias y emociones a través del juego simbólico, libre o dirigido.
- ✓ Participa en la búsqueda y selección de alternativas al solucionar problemas sencillos o situaciones cotidianas.

### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Lápices de colores
- ✓ Cajas y recipientes reciclados
- ✓ Marcadores
- ✓ Billetes elaborados
- ✓ Marcadores

### Orientaciones

Durante el desarrollo de la actividad puedes generar algunos problemas sencillos que permitan a los niños y niñas la búsqueda de alternativas de soluciones.

Puedes motivarlos a contar los billetes creados enumerados del 1 al 9.

Durante el desarrollo de esta actividad se puede observar el alcance de los indicadores 12 y 23 de la evaluación diagnóstica.




**Actividad 24**
**Competencia fundamental:**

Pensamiento lógico  
Creativo y crítico  
Ambiental y de la salud

**Competencias específicas:**

- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.
- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud con el apoyo de un adulto.

## Juego de memoria

Antes de iniciar, asegúrate de tener algún alimento que ofrecer a los niños al término de la actividad.

1. Conversen acerca de lo que estarán haciendo en este momento. Diles que harán un juego de memoria y explícales en qué consiste.
2. Presenta fichas de 7 alimentos diferentes. Cada uno de ellos tendrá una pareja igual. Pregunta:
  - ✓ ¿Qué alimento es?
  - ✓ ¿Cómo sabe ese alimento?
  - ✓ ¿Te gusta comer ese alimento?
3. Invita a que exploren y jueguen con estas fichas por un momento. Haz énfasis en que hay 2 iguales de cada uno de los alimentos. Motívalos a identificarlas.
4. Toma las 14 fichas y barájalas para que las iguales no queden una al lado de la otra. Colócalas boca abajo sobre la mesa.
5. Explica las instrucciones del juego: «Cada quien tendrá un turno para levantar 2 cartas. Si las cartas son iguales, las recoge y se queda con ellas. Si son distintas, las vuelve a poner boca abajo». Estimla a mantener la atención para poder recordar el lugar donde está cada ficha.
6. Cuando se hayan terminado las fichas, ayúdalos a contar sus pares. Gana el juego quienes más parejas completas tenga.
7. Una vez termine el juego pueden conversar sobre las características de los alimentos, clasificarlos según su sabor o en frutas y vegetales, recordando la importancia de su consumo para la salud.
8. Al término, invítales a consumir el alimento llevado para tales fines (frutas, jugo de limón u otro).



### Indicadores de logro

- ✓ Participa en juego de reglas aceptando procedimientos acordados en el grupo.
- ✓ Participa en juegos de mesa que abordan contenidos matemáticos respetando las reglas establecidas y a los participantes.
- ✓ Acepta y consume alimentos nutritivos que se le ofrecen en diferentes momentos y actividades escolares.



### Recursos

- ✓ Alimentos cocidos o preparados

### Manipulativos:

- ✓ Tarjetas de alimentos



### Orientaciones

Es importante que el juego se realice con grupos pequeños de no más de 10 niños para que todos puedan participar y se mantenga el orden.

Puedes hacer dos o tres rondas del juego.

Si ves que se les facilita encontrar la pareja de cada ficha, puedes aumentar la complejidad incorporando más cantidad. Esto les retará y será una oportunidad para elevar su nivel de atención y memoria.

Este juego de memoria se puede hacer para trabajar otros conceptos aparte de alimentos: animales, medios de transporte, figuras, colores, etc.



## Actividad 25



### Competencia fundamentales:

Ética y ciudadana  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Construye de forma colectiva normas de convivencia para la interacción armónica en diferentes actividades y juegos con sus pares.
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud con el apoyo de un adulto.

# “Simón dice” con las partes del cuerpo

1. Reúne a los niños y niñas y pregunta si alguno conoce o ha jugado el juego «Simón dice». Invita a quien lo identifique a recordar las reglas o forma de jugarlo. En caso de que sea nuevo para todos, explica las reglas y haz un ejemplo.
2. Inicia la actividad estableciendo mandatos que indiquen desplazamiento en el espacio: correr hasta un punto, pararse en un pie, caminar en círculos, etc.
3. Luego, elige a un niño o una niña para que sea Simón. Los demás se deben reunir a su alrededor mientras vocifera: «Simón dice...», ordenando a los niños y niñas distintas acciones con partes de su cuerpo.  
Por ejemplo:
  - ✓ «Simón dice que flexiones tus rodillas».
  - ✓ «Simón dice que subas y bajes los hombros».
  - ✓ «Simón dice aplaudas con tus manos».
  - ✓ «Simón dice que corras hacia...».
  - ✓ «Simón dice que gatees».
4. Cada niño debe realizar la acción. Si Simón no incluye la frase «Simón dice» antes de dar la instrucción, cualquiera que realizó la actividad queda fuera del juego.
5. Al término del juego, los niños expresan su sentir: ¿Cómo se siente al ganar o perder un juego? ¿Qué fue lo más fácil? ¿Y lo más difícil? ¿Quiénes cumplieron con los acuerdos establecidos?



### Indicadores de logro

- ✓ Interactúa con los demás cumpliendo los acuerdos establecidos.
- ✓ Participa en juegos de reglas aceptando procedimientos acordados en el grupo.
- ✓ Realiza movimientos con algunas partes de su cuerpo de manera coordinada en el espacio parcial y total.
- ✓ Realiza desplazamientos en el espacio mostrando estabilidad y equilibrio en sus movimientos.



### Orientaciones

El nivel de dificultad de este juego se puede graduar orientando al niño que lidera para dar instrucciones más sencillas o más complejas según las características del grupo.

Asegúrate de ayudar a los que pierdan con el manejo adecuado de sus emociones. Puedes idear otra actividad a la cual se vayan incorporando mientras van saliendo, de manera que no se sientan aislados.

Durante el desarrollo de esta actividad se puede observar el alcance de los indicadores 2 y 3 de la evaluación diagnóstica.





# Celebremos

Esta semana has podido ofrecer experiencias para que convivan en armonía, se expresen y vayan aprendiendo a canalizar sus emociones. ¡Buen trabajo! Poco a poco irás viendo cómo van a emplear estas herramientas que vas enseñando por iniciativa propia.



**¡Hemos  
concluido la  
semana 5!**



## Anedotario

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



## SEMANA 6

Atreverse a establecer límites se trata de tener el valor de amarnos a nosotros mismos, incluso cuando corremos el riesgo de decepcionar a otros.

-Brene Brown-



## Orientaciones para la semana

Establecer límites claros y consistentes es una de las medidas más importantes que el adulto puede tomar para favorecer la formación integral de los niños y las niñas. También es relevante reconocer y celebrar el respeto a esos límites y los comportamientos positivos como manera de animarlos a repetirlos y de fomentar la confianza en sí mismos. Recuerda:

- Comentar en voz alta junto al grupo cuando los niños y niñas demuestren actitudes y conductas positivas, por ejemplo: elogiarles cuando consuelen a un amigo, guarden un juguete o sigan instrucciones sencillas.
- Al establecer límites, señala las consecuencias que podrá acarrear el comportamiento inadecuado.



## Recuerda

Sabías que los límites...

- Aportan seguridad en las decisiones
- Desarrollan el autocontrol para una buena convivencia
- Favorecen la autoestima
- Promueven autonomía y responsabilidad

## Actividad 26



### Competencia fundamentales:

Ética y ciudadana  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Comprende que pertenece a una familia y comunidad local, identificando ocupaciones y roles, participando en actividades conmemorativas de la cultura dominicana y otras.
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.

## ¡Jugamos bingo!

1. Reúne a los niños y niñas y pregúntales si han jugado bingo alguna vez. Invítalos a explicar cómo se juega.

Instrucciones: cada niño debe contar con un tablero con imágenes de los ayudantes de la comunidad. En un recipiente se colocan figuras iguales a las del tablero para seleccionarlas al azar. De manera individual se va completando colocando tapitas u otro objeto que sirva como marcador. Gana quien complete 3 fichas de manera vertical u horizontal. Al lograrlo, deberá decir ¡BINGO!

2. Antes de iniciar, cada niño deberá tener su tablero. Explóralo junto a ellos, mencionando a los ayudantes de la comunidad que forman parte de este juego. Puedes hacerles preguntas acerca de si conocen o han visto a alguno de estos, si saben de qué se trata su trabajo, los utensilios que usa, etc.
3. Para jugar, menciona en voz alta a algún ayudante de la comunidad (por ejemplo, bombero, enfermera) para que identifiquen y marquen sobre su tablero el ayudante mencionado.
4. Al finalizar, pregunta si conocen a alguna persona que desempeñen esos oficios o profesiones, socializa sobre la profesión de los miembros de su familia. Motiva a dramatizar algunas.



### Indicadores de logro

- ✓ Relaciona miembros de su familia y la comunidad con sus roles, funciones u ocupaciones.
- ✓ Participa en juego de reglas aceptando procedimientos acordados en el grupo.



### Recursos

- ✓ BINGO
- ✓ «Ayudantes de la comunidad»
- ✓ Fichas
- ✓ Disfraces de las profesiones



### Orientaciones

Invita a un ayudante de la comunidad para una visita en donde pueda compartir con los niños y niñas sobre su labor, así como los utensilios o instrumentos que utiliza.

Otra variante del juego es mencionar lo que hace el ayudante o su principal herramienta de trabajo en vez de lo que es, para que los niños identifiquen la imagen de la que se trata.

Durante el desarrollo de esta actividad se puede observar el alcance del indicador 1 de la evaluación diagnóstica.




**Actividad 27**
**Competencia fundamentales:**

Comunicativa  
Ética y ciudadana

**Competencias específicas:**

- Expresa ideas, experiencias, emociones y sentimientos en forma gráfica o escrita, de manera no convencional y progresivamente convencional, utilizando material en formato impreso y digital.
- Comprende y expresa de manera oral algunas ideas, emociones, sentimientos y experiencias en situación de comunicación.
- Construye de forma colectiva normas de convivencia para la interacción armónica en diferentes actividades y juegos con sus pares.

## Adivina adivinador

1. Anuncia con entusiasmo que hoy van a jugar a las adivinanzas. Explica en qué consisten comentando que se trata de un juego de palabras que expresa características específicas de algo que se debe adivinar (objeto, animal, cosa). Estos son algunos ejemplos que pueden usar para que los niños y niñas adivinen:
  - «Cuando llueve sale el sol, todos los colores los tengo yo».
    - El arcoíris.
  - «Tengo una larga melena, soy fuerte y muy veloz, abro la boca muy grande y doy miedo con mi voz».
    - El león.
2. Realiza el juego haciendo uso del listado proporcionado en los recursos. Recuérdales que deben levantar la mano y esperar turnos para compartir la respuesta.
3. Luego invítales a crear su propia adivinanza.
4. Solicita realizar dibujos para representar la respuesta a la adivinanza creada, motívalos a escribir, de manera convencional o no, el nombre del dibujo.
5. Luego de darle unos minutos para pensar en su adivinanza y hacer el dibujo con su respuesta, toman turnos para compartirla y realizar nuevamente el juego.
6. Mientras enuncian, escribe en un papel grande que todos puedan ver y léelo con ellos posteriormente. Aprovecha para comentar la estructura de este texto, mencionando que puede identificarse porque es corto y la respuesta siempre aparece debajo con pocas palabras.
7. Cierra el juego preguntando si fue difícil adivinar y cómo lograron saber las respuestas.



### Indicadores de logro

- ✓ Identifica algunos textos de acuerdo con sus características.
- ✓ Formula y responde a preguntas al obtener informaciones sobre temas de su interés.
- ✓ Asume progresivamente normas de comunicación establecidas.
- ✓ Interactúa con los demás cumpliendo los acuerdos establecidos.



### Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Papel grande
- ✓ Colores o Marcadores
- ✓ Listado de adivinanzas

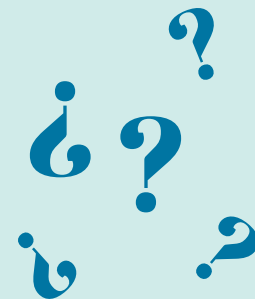


### Orientaciones

Para disminuir la complejidad de la actividad, solicita que creen las adivinanzas por categorías (frutas, animales, objetos, profesiones, colores, etc.).

**Recuerda:** jugar a las adivinanzas mejora el lenguaje expresivo y comprensivo, fomenta la adquisición y ampliación del vocabulario, desarrolla el pensamiento, incrementa la atención y la concentración, estimula la memoria, entre otras ventajas.

Durante el desarrollo de esta actividad se puede observar el alcance de los indicadores 3 y 5 de la evaluación diagnóstica.





## Actividad 28



### Competencia fundamental:

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Interpreta situaciones diversas haciendo uso de representaciones simbólicas y gráficas sencillas del lenguaje matemático, las utiliza en la explicación de ideas con objetos concretos y digitales, en forma no convencional y progresivamente convencional.
- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.

## Jugando al dominó

1. Cuéntales que hoy van a jugar algo, trata de que adivinen de qué se trata dando algunas pistas.
2. Introduce el dominó y explica las instrucciones: cada jugador tiene una cantidad determinada de fichas y debe relacionarlas con otras que tienen igual número de puntos en una de sus dos mitades. El ganador es quien coloque su última ficha quedándose sin ninguna en la mano.
3. Antes de iniciar, toma una de las fichas y pregunta cuántos puntos tiene de cada lado. Juntos cuenten los puntos y representen el número de forma visible para todos. Uno de ellos puede hacer la representación de la cantidad simulando los puntos del dominó.
4. Para el desarrollo del juego:
  - ✓ Agrupa a los niños y niñas en un círculo y reparte 5 fichas de dominó a cada uno.
  - ✓ Si sobran fichas colócalas alineadas a un lado de la mesa de juego.
  - ✓ El primer jugador coloca en el centro una de sus fichas, el siguiente debe ubicar otra similar con igual número de puntos del lado que corresponde.
  - ✓ Si no tiene ninguna ficha pareja, tomará otra ficha de las que sobraron en un principio. El próximo jugador puede o bien poner una de sus fichas, o tomar una del centro si no tiene ninguna ficha pareja.
  - ✓ Continúen jugando hasta que alguno/a se quede sin fichas.
  - ✓ Al término del juego, motiva a contar los puntos del dominó ganador y representar el número del mismo.
5. Para cerrar, anímalos a crear sus propios dominós con la particularidad de que deben colocar los puntos o números faltantes en el recurso entregado.



### Indicadores de logro

- ✓ Interpreta imágenes o símbolos matemáticos que representan informaciones de su entorno.
- ✓ Participa en juegos
- ✓ de mesa que abordan contenidos matemáticos respetando las reglas establecidas y a los participantes.
- ✓ Cuenta siguiendo una secuencia hasta 9 al jugar, realizar actividades artísticas o psicomotrices.



### Recursos

- ✓ Dominó
- ✓ Tarjeta de dominós para completar
- ✓ Lápiz
- ✓ Papel
- ✓ Papelógrafo o pizarra



### Orientaciones

Muestra cómo se puede sumar el número de puntos que hay en cada lado de la ficha de dominó contándolos en coro, por ejemplo: una ficha con cinco puntos en un lado y dos en el otro tiene un total de siete puntos. Invita a que lo intenten de forma individual haciendo sus propios conteos, primero un lado, luego otro y después todos juntos.

Es recomendable que se trabaje en grupos de no más de 12 (repartirías más o menos fichas dependiendo de cuántos son) para asegurar que se mantenga la atención, el orden, la concentración y la participación de todos y todas. Además, de esta forma se puede atender a las necesidades individuales.

Durante el desarrollo de esta actividad se puede observar el alcance de los indicadores 8 y 11 de la evaluación diagnóstica.

## Actividad 29



### Competencia fundamentales:

Comunicativa  
Pensamiento lógico y creativo

### Competencias específicas:

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud, con el apoyo de un adulto.
- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.

# Me muevo con las figuras

1. Muestra tarjetas con las figuras geométricas (triángulo, círculo, cuadrado, etc.), pregunta si recuerdan el nombre de estas y motiva a identificar en el contexto algunos objetos con forma similar.
2. Dibuja las figuras geométricas grandes en el piso. Puedes utilizar tiza.
3. Haciendo uso de las tarjetas, cada niño selecciona al azar una de estas, nombra dicha figura y se traslada hasta ella.
4. Explica que vamos a caminar/correr sobre el contorno de la figura seleccionada siguiendo las instrucciones y ritmo de la canción «Lento muy lento».
5. Motívalos a expresar su experiencia, destacando el nombre de la figura seleccionada y los movimientos que más disfrutaron durante el juego.



## Indicadores de logro

- ✓ Realiza movimientos en diferentes direcciones, posiciones y velocidades según indicaciones.
- ✓ Ejecuta movimientos con algunas partes de su cuerpo de manera coordinada en el espacio parcial y total.
- ✓ Realiza desplazamientos en el espacio mostrando estabilidad y equilibrio.
- ✓ Compara figuras geométricas con objetos del entorno.



## Recursos

### Manipulativos:

- ✓ Tarjetas de las figuras geométricas
- ✓ Tiza para el piso

### Digitales

- ✓ Reproductor de sonido



Canción infantil: «Lento muy lento»

<https://www.youtube.com/watch?v=3VMv9Y5VCB0>



## Orientaciones

Puedes agregar otras instrucciones: caminar lento-rápido, correr al ritmo de las palmas o de algún instrumento musical, saltar en un pie, en dos, entre otras que impliquen desplazamiento.

Observa la forma en que se desplaza cada niño o niña. Si notas que presentan alguna dificultad puedes disminuir la complejidad del movimiento; si ves que lo hacen muy fácilmente, crea algunos movimientos que los retén.

Durante el desarrollo de esta actividad se puede observar el alcance de los indicadores 17 y 29 de la evaluación diagnóstica.



## Actividad 30



### Competencia fundamental:

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.
- Expresa su opinión ante temas o situaciones cotidianas, en contextos reales o imaginarios, y puede exponer su punto de vista.
- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud, con el apoyo de un adulto.

## ¿De dónde vienen los alimentos?

1. Indica a los niños que en este momento van a hablar acerca de los alimentos. Cuestiónales acerca de los que conocen, cuáles consumen y cuáles les gustan más. Detente a profundizar acerca de dónde vienen los alimentos.
2. Conversen acerca de aquellos que vienen de animales y de los que tienen origen vegetal. Muestra ejemplos de cada tipo.
3. Coloca dos recipientes para clasificar alimentos de acuerdo a su origen. En caso de no tenerlos a mano utiliza fotos o juguetes que los representen.
4. Pueden armar equipos y hacer una competencia del que más alimentos logre agrupar de forma correcta.
5. Luego, pueden hacer un collage con recortes de catálogos de supermercados y revistas para mostrar algún alimento y de dónde proviene, por ejemplo: si recorta un cartón de leche lo pegaría al lado una vaca.
6. Al terminar, comenten las ventajas de consumir esta variedad de alimentos para que crezcan fuertes y sanos. Puedes resaltar los aportes de algunos alimentos en específico.
7. Pídeles que expongan y expliquen su producción y colóquenla en algún mural visible para todos.



### Indicadores de logro

- ✓ Realiza agrupaciones de objetos de acuerdo a un atributo en situaciones cotidianas.
- ✓ Utiliza informaciones sobre personas, animales u objetos conocidos para apoyar sus explicaciones.
- ✓ Conversa sobre algunas acciones y procedimientos que ayudan al cuidado de su cuerpo, al crecimiento y a la salud.



### Recursos

- ✓ Alimentos de origen animal y vegetal (también pueden usar imágenes o juguetes de estos).
- ✓ Dos recipientes etiquetados: «animal» o «vegetal»
- ✓ Revistas y catálogos de supermercados
- ✓ Tijeras
- ✓ Pegamento
- ✓ Hojas en blanco



### Orientaciones

Como adicional, invítalos a modelar con masilla su alimento animal y vegetal favorito.

Para complementar, pueden hacer una receta con algunos alimentos y aprovechar para trabajar con base en instrucciones y empezar a identificar las características de este texto. También pueden inventar y escribir una canción que cuente los alimentos favoritos del grupo.





# Celebremos

¿Qué tal te ha ido estableciendo los límites? Si sientes que debes reforzar o trabajar algún aspecto en específico, ¡adelante! Si has podido elogiar objetivamente a alguno de los niños o niñas, ¡felicidades! Vas por un buen camino y a la vez estás contribuyendo no solo a su proceso de aprendizaje, sino también al fortalecimiento de su autoestima.



**¡Hemos  
concluido la  
semana 6!**



## Anecdotario

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## SEMANA 7

La creatividad implica romper con patrones establecidos para mirar las cosas de otra forma.

-Edward de Bono-



## Orientaciones para la semana

- Promover la creatividad es clave si queremos niños y niñas independientes en su forma de pensar, que puedan asimilar bien las situaciones que viven, que sepan razonar y cuestionar, que sean sensibles al entorno y que logren una inclinación hacia la exploración del mundo que les rodea. La creatividad es primordial para obtener soluciones novedosas frente a los problemas cotidianos.



## Recuerda

Recuerda que la creatividad no solo aplica a las artes (pintura, música, teatro). Es una forma cualidad que impacta la forma de ser y de pensar de las personas, permite el uso de diferentes maneras de ver la realidad y transformarla.




**Actividad 31**
**Competencia fundamentales:**

Ambiental y de la salud  
Desarrollo personal y espiritual  
Comunicativa

**Competencias específicas:**

- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud con el apoyo de un adulto.
- Identifica algunas de sus características, habilidades, gustos, intereses y necesidades, respetando las de los demás.
- Expresa ideas, experiencias, emociones y sentimientos en forma gráfica o escrita, de manera no convencional y progresivamente convencional, utilizando material en formato impreso y digital.

## Preparemos una deliciosa y saludable batida

Antes de iniciar la actividad asegúrate de contar con todos los elementos necesarios para el desarrollo de la misma. Enfatiza sobre el proceso de higiene a llevar a cabo antes, durante y después de la actividad.

1. Empieza indicando con mucho ánimo que hoy harán una actividad muy especial. Conversen sobre alimentos saludables y no saludables. Explica qué hace que un alimento cuente con una de estas características.
2. Hagan una lista con algunos ejemplos mientras resalta la importancia de ingerir frutas y vegetales. Pídeles que traten de escribir los nombres de estos alimentos y anota en letra pequeña debajo para que luego puedan leer el listado.
3. Indaga para identificar cuáles batidos de frutas frescas han ingerido, explica que eso es lo que harán el día de hoy: un batido saludable. Recuérdales que seguirán las instrucciones de la receta y las medidas de higiene.
4. Prepara previamente la receta en un papel grande y pégala en un lugar visible y cercano al que harán la preparación.
5. Antes de llevar a cabo la preparación, es importante que prueben la fruta a utilizar y comenten sobre su nombre, color, sabor, textura, olor, etc.
6. Con la participación de los niños y niñas, prepara la batida paso a paso, leyendo cada vez las indicaciones correspondientes. Ve sirviéndoles y motivando a que expresen si les agrada el sabor, el cambio que experimentó la fruta, por qué es nutritiva...
7. Invítalos a escribir los ingredientes y pasos utilizados para realizar la batida utilizando un esquema.


**Indicadores de logro**

- ✓ Acepta y consume alimentos nutritivos que se le ofrecen en diferentes momentos y actividades escolares.
- ✓ Se lava las manos cuando las tiene sucias asumiendo la importancia de su cuidado personal.
- ✓ Comunica con palabras y frases sus gustos e intereses al elegir ropas, juguetes y comidas.
- ✓ Identifica algunos textos de acuerdo con sus características.


**Recursos**
**Manipulativos:**

- ✓ Receta
- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Colores

**Para la receta:**

- ✓ Frutas
- ✓ Leche
- ✓ Hielo
- ✓ Batidor


**Orientaciones**

Durante el desarrollo de la actividad recuerda las medidas de higiene y seguridad:

- ✓ Lavar las manos y mantener el espacio limpio.
- ✓ Cuidar el acceso a los niños de los objetos de peligro.
- ✓ Limpiar toda el área al finalizar.

Recuerda motivarles a firmar su producción como puedan.

Si notas que el tiempo no será suficiente, puedes dividir la actividad dos partes o momentos: en una se prepara la batida y en otra escriben la receta. Asegúrate de sacar provecho a cada oportunidad de aprendizaje al seguir instrucciones, modelar las pautas de lectura, aplicar normas de higiene y demás.


**Actividad 32**
**Competencia fundamental:**

Resolución de problemas  
Científica y tecnológica

**Competencias específicas:**

- Analiza algunos temas de interés de su entorno cercano, formulando preguntas y buscando información con ayuda del adulto, apoyándose en las tecnologías.
- Interroga sobre temas del entorno natural realizando observaciones, exploraciones o experimentos, comunicando el resultado de estas acciones apoyado o no en recursos tecnológicos.
- Expone problemas o situaciones que surgen en la cotidianidad y aporta ideas para la solución de los mismos de manera colaborativa.

## ¡Juntos lograremos hacer un cambio!

1. Coméntale al grupo que ahora van a hablar de uno de los problemas que afectan nuestra comunidad. Muestra una imagen de algún espacio (calle, playa, escuela, entre otros otros) contaminado con desperdicios y basura. Pregunta:
  - ✓ ¿Qué observas en la imagen?
  - ✓ ¿Alguna vez has visto algo similar?, ¿dónde?
  - ✓ ¿Se recoge la basura con frecuencia en tu comunidad?, ¿quién la recoge?, ¿cómo?
  - ✓ ¿Qué solución propones a este problema?
  - ✓ ¿Cómo cuidas tú el entorno para que no se contamine?
  - ✓ ¿Qué es reciclar o clasificar la basura?, ¿para qué sirve esto?
  - ✓ ¿Cómo podemos enseñarle a los demás?
  - ✓ ¿Cómo nos afecta?
2. Realiza exploración en el entorno para identificar basuras y colocarlas en un zafacón. Durante el ejercicio cuestiona cómo creen ellos que llegó la basura en aquel lugar y qué podemos hacer para que esto no suceda.
3. Vamos a hacer una campaña de concientización. En grupos elaborarán carteles y realizarán recorridos (acompañados/as de un adulto) en el entorno mostrando las pancartas que motivan a tirar la basura al zafacón. Pueden hacerlo en horas de recreo para asegurar que los demás los vean o pedir permiso para entrar a otros salones de clase. También pueden crear un slogan para recitar durante el recorrido, por ejemplo «la basura al zafacón».



## Indicadores de logro

- ✓ Describe situaciones de su comunidad local a partir de preguntas, con el apoyo de adultos.
- ✓ Participa en proyectos sobre problemas sencillos que afectan a su comunidad.
- ✓ Explica algunas medidas de protección en relación a su entorno natural y las practica con apoyo del adulto.
- ✓ Participa en la búsqueda y selección de alternativas al solucionar problemas sencillos o situaciones cotidianas.
- ✓ Colabora en la puesta en práctica de la solución acordada de problemas sencillos o situaciones cotidianas que afectan al grupo, la escuela o familia.



## Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Imagen
- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Lápices de colores

**Materiales para carteles:**

- ✓ Cartulina o cartón
- ✓ Banco de imágenes
- ✓ Ega
- ✓ Colores
- ✓ Marcadores

## Pasos para elaboración de carteles:

- ✓ Elige un título
  - ✓ Define los colores y materiales a usar
  - ✓ Selecciona el mensaje escrito
  - ✓ Escoge las imágenes (banco de imágenes)
  - ✓ Coloca estratégicamente todos los elementos en el cartón
  - ✓ Revisa tu trabajo
4. Al finalizar, haz la siguiente pregunta: ¿por qué es importante colocar la basura en el zafacón?, ¿qué les dirán a sus familiares sobre la basura?, ¿dónde colocarán la basura a partir de ahora?, ¿qué dirán si observan alguien lanzar basura al piso?



## Orientaciones

Con esta actividad puedes promover el reciclaje. Empieza con la recolección de envases y botellas plásticas para depositar en lugares o zafacones destinados para tales fines. Importante que vean lo que se hace con los materiales que se reciclan. Asegúrate de llevarles algunas muestras para motivarlos.

Explica que existen materiales que se pueden reciclar y reusar como recursos o para hacer producciones. Elige algún material para empezar a reciclar y reusar, por ejemplo: tapas de botellas, botellas plásticas, periódico, rollo de papel higiénico, etc. Destina un momento creativo en el que puedan utilizarlos para hacer maracas, animales con rollos de papel, collage, etc.

Esta actividad funciona como un pequeño proyecto dividiéndola en dos o tres partes:

1. Hacen el diálogo y el recorrido
2. En otra los carteles
3. Campaña de concientización

Antes de realizar el recorrido, recuerda establecer acuerdos para garantizar la seguridad y cuidado del grupo y del entorno.

## Actividad 33



### Competencia fundamentales:

Científica y tecnológica  
Comunicativa

### Competencias específicas:

- Interroga sobre temas del entorno natural realizando observaciones, exploraciones o experimentos, comunicando el resultado de estas acciones apoyado o no en recursos tecnológicos.

## ¿Se hunde o flota?

1. Introduce la actividad exponiendo que harán un experimento juntos. Empieza con algunas preguntas: ¿qué significa flotar? Luego, pregunta cuáles cosas creen que flotan y cuáles se hunden.
2. Exploren y busquen objetos a su alrededor (que se puedan mojar). Puedes haber incorporado algunos objetos intencionalmente para enriquecer las posibilidades del experimento. Sigue estos pasos:
  - ✓ Cada quien selecciona un objeto que cree que flotará y otro que se hundirá. Anota sus hipótesis utilizando la tabla presentada.
  - ✓ Prepara un recipiente transparente y llénalo con agua hasta la mitad.
  - ✓ Permíteles experimentar con el material que seleccionaron: ¿cuáles objetos flotan?, ¿cuáles se hunden?
  - ✓ Comprueba las hipótesis iniciales.

	Pensaba que		Comprobé que	
	Se hunde	Flota	Se hunde	Flota
Bloque	X			
Pelota	X		X	
Clavo	X			X
Lapiz				

3. Registra en forma grupal el resultado, tabulando y representando el número.

Flotan	Se hunden
III = 5	II = 2

4. Pregunta cuáles otros objetos consideran que flotan. Motívalos a dibujarlos en la columna que corresponda e intenten hacer la tabulación tal como lo hicieron juntos.

Flotan	Se hunden



## Indicadores de logro

- ✓ Usa utensilios, artefactos de su entorno o recursos tecnológicos al realizar experimentos sencillos.
- ✓ Registra los resultados de la exploración del entorno natural de forma oral, escrita o gráfica, de manera convencional o no.
- ✓ Usa símbolos o imágenes convencionales y no convencionales para representar informaciones matemáticas de su entorno



## Recursos

### Manipulativos:

- ✓ Recipiente transparente
- ✓ Agua
- ✓ Objetos del entorno
- ✓ Hoja de trabajo con 2 columnas flota y se hunde



## Orientaciones

Con palabras sencillas, explica al cierre el principio que da lugar a la flotación: «Al tratar de sumergirlos, el agua empuja con mucha fuerza y hacia arriba algunos objetos, estos flotan cuando su peso es igual o menor que la cantidad de agua que mueven». Utiliza alguno de los objetos que flotaron para demostrar esto pidiéndoles que sientan la fuerza del agua al tratar de empujarlos hacia abajo.

Comenta también que las cosas se hunden porque su fuerza es mayor que el empuje que hace el agua. Realiza esta demostración junto a ellos.

Asegúrate de establecer normas claras al inicio, de manera que el experimento se lleve a cabo de forma ordenada y se asegure la participación y comprensión de todos.

Es recomendable llevar a cabo esta actividad con un grupo pequeño, menor a 13 niños y niñas.

## Actividad 34



### Competencia fundamental:

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.

## Creando mi propio títere

1. Preséntales los materiales a utilizar. Cuéntales que los has traído para poner en juego la creatividad, pregunta: ¿qué podemos hacer con estos materiales?, ¿cuáles cosas podríamos crear?
2. Estimúalos a usar bolsas de papel para títeres que puedan imitar personas. Asegúrate de que cuenten con recortes sobrantes de otras actividades, pegamento y elementos pertinentes para elaborarlos. Puedes recortar ojos, bocas, narices, etc. previamente de revistas y periódicos, también puedes incluir hilo de lana o flequillos de papel para usarlo como cabello.
3. Conversen sobre cómo imaginan su títere, qué van a utilizar para crearlo y cómo lo harán. Deja que realicen la actividad de forma autónoma poniendo a prueba su creatividad e imaginación.
4. Ofrece tiempo y espacio para que el niño o niña pueda utilizar su títere y desarrollar así un juego simbólico de forma individual o en pareja.
5. Para finalizar, hagan un recuento de todo lo realizado a partir de algunas cuestionantes: ¿cómo creaste tu títere?, ¿cuáles materiales utilizaste?, ¿qué hiciste en el juego?



### Indicadores de logro

- ✓ Utiliza técnicas y materiales en sus producciones para expresar emociones, sentimientos, ideas y experiencias.
- ✓ Usa técnicas de papel y construye figuras sencillas con los recortes obtenidos.
- ✓ Maneja títeres sencillos junto a compañeros y compañeras al contar historias.
- ✓ Expresa experiencias y emociones a través del juego simbólico, libre o dirigido.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Bolsas de papel (pueden hacerlas con periódico u otro material)
- ✓ Témpera
- ✓ Pinceles
- ✓ Cartulina de colores
- ✓ Lana, retazos de tela y distintos elementos para decorar
- ✓ Tijeras
- ✓ Pegamento
- ✓ Marcadores

#### Recursos digitales:

- ✓ Ver video sugerido



### Orientaciones

Pueden preparar un guion o historia para hacer un show de títeres usando sus propias creaciones en ese mismo momento u otro que destines para ese fin.

Durante la actividad, asegúrate de que compartan los materiales y resuelvan por sí mismos cualquier conflicto que pueda surgir al respecto.

Crea tu propio títere para que participes del juego simbólico iniciado por ellos. Motívalos a interactuar y que escuchen las historias de otros.




**Actividad 35**
**Competencia fundamentales:**

Ética y ciudadana  
Desarrollo personal y espiritual

**Competencias específicas:**

- Construye de forma colectiva normas de convivencia para la interacción armónica en diferentes actividades y juegos con sus pares.
- Participa progresivamente en actividades de convivencia armónica con los demás y el mundo que le rodea, con ayuda del adulto, en apertura a la espiritualidad.

## Un corazón agradecido

Antes de iniciar la actividad explica que hoy escucharemos un cuento. Motiva a la escucha atenta y permanecer en silencio para entender mejor.

1. Vamos a escuchar el cuento titulado “La abuela”. Pregunta de qué creen tratará el cuento, permite que se expresen. Durante el desarrollo, realiza pausas y cuestiona qué creen que pasará, por qué lo creen, cómo terminará, qué hacen los personajes, etc.
2. Al terminar, conversa sobre la gratitud, motiva a reflexionar sobre esta virtud invitándoles a pensar un minuto en silencio sobre aquellas cosas por las cuales dan gracias.
3. Agrúpalos en un círculo para ir tomando turnos y compartiendo lo que pensaron. Algunas ideas para guiarles podrían ser:
  - ✓ Algo que alguien hizo por ti hoy
  - ✓ Una persona que aprecias en tu vida
  - ✓ Algo que te hizo reír
4. Inicia otra dinámica en la que cada uno da gracias a otro compañero o al adulto por algo. Inicia tú para darles la idea de cómo pueden hacerlo. Conversen sobre lo que sintieron al dar o recibir las gracias.
5. Cuestiona sobre qué hicieron el día de hoy, por qué es importante guardar silencio mientras escuchan el cuento, por qué deben dar gracias. Recuérdales que agradecer es una norma de cortesía que aplicamos cuando alguien hace algo por nosotros.



### Indicadores de logro

- ✓ Expresa las acciones y actitudes que le producen bienestar o no a su persona y a las demás.
- ✓ Participa en las actividades de reflexión y silencio.



### Recursos

**Recurso digital:**

Cuento La abuela

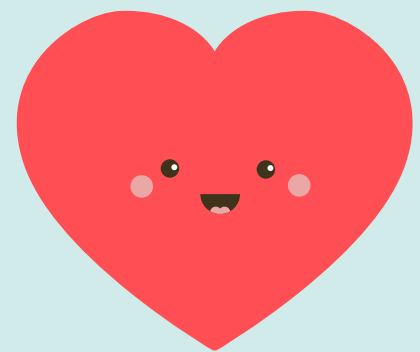
<https://www.youtube.com/watch?v=05YQ5vvi8PA>



### Orientaciones

Pueden escribir todas las razones mencionadas por las cuales dan gracias y cada mañana, durante la semana, sacar una al azar para reflexionar sobre ella.

Conversen sobre las situaciones que se dan en la casa y en la comunidad por las cuales debemos agradecer.





# Celebremos

Esta semana has podido poner en práctica la creatividad de los niños y las niñas en diversas actividades. Con ello has favorecido el desarrollo de su imaginación, la resolución de problemas y muchas otras habilidades... ¡Así se hace!

Recuerda reconocer los intentos creativos tomando en cuenta la diversidad de formas de expresión que pueden adoptar y el valor que tienen sus producciones.



**¡Hemos  
concluido la  
semana 7!**



## Anedotario

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

## SEMANA 8

# Despertar el deseo de aprender es el mejor regalo que le podemos dar a un niño.

-Autor desconocido-



## Orientaciones para la semana

Por naturaleza, los niños y niñas están motivados a aprender, pero ¿qué puedes hacer si no quieren participar en clase o no se muestra motivado?

- Ofrece oportunidades para que hagan sus propios descubrimientos
- Construye una relación positiva con cada uno
- Demuestra entusiasmo
- Dedicar tiempo a cada uno
- Señala lo que se puede lograr con cada actividad
- Utiliza diferentes métodos de enseñanza
- Coméntale tus observaciones



## Recuerda

- ¿Sabías que todos los niños y las niñas quieren aprender, son curiosos y desean desarrollarse y descubrir cosas? Es nuestra labor ayudarles a encontrar aquello que les apasiona y a que desarrollen estas cualidades a lo largo de sus vidas.



## Actividad 36



### Competencia fundamentales:

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Expresa ideas, experiencias, emociones y sentimientos en forma gráfica o escrita, de manera no convencional y progresivamente convencional, utilizando material en formato impreso y digital.
- Interpreta situaciones diversas haciendo uso de representaciones simbólicas y gráficas sencillas del lenguaje matemático, las utiliza en la explicación de ideas con objetos concretos y digitales, en forma no convencional y progresivamente convencional.
- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.

## ¡Construyo mi nombre!

1. Se introduce la actividad diciendo que hoy trabajarán con algo que es sumamente importante para ellos. Pídeles que adivinen de qué se trata.
2. Presenta tarjetas con el nombre de cada niño o niña procurando que identifiquen el suyo.
3. Pídeles que recorten las letras de su nombre de revistas o periódicos para que puedan formarlos. Pueden usar como referencia las tarjetas.
4. En grupos de 4, niños y niñas comparten sus producciones identificando letras iguales y diferentes entre ellos. Pueden contar cuántas letras tienen en común.
5. Cada uno cuenta cuántas letras tiene su nombre y trata de representar la cantidad.
6. Haz la tabla para mostrar cuántos tienen un nombre de 3, 4, 5, 6, 7, 8 letras (ver ejemplo). Cada uno va y escribe el nombre en la cantidad que corresponde. En algunos casos motiva a que cuenten todos a una sola voz. Se comparten los resultados.

Nombres de 3 letras	Nombres de 4 letras	Nombres de 5 letras	Nombres de 6 letras	Nombres de 7 letras

7. Para finalizar, cuentan la cantidad de nombres con cada letra y determinan de cuántos hay más o menos.



### Indicadores de logro

- ✓ Escribe su nombre de manera no convencional o convencional.
- ✓ Cuenta de manera oral los números del 1 al 10 siguiendo una secuencia numérica.
- ✓ Usa símbolos o imágenes convencionales y no convencionales para representar informaciones matemáticas de su entorno.
- ✓ Cuenta siguiendo una secuencia hasta 9 al jugar, realizar actividades artísticas o psicomotrices.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Tarjetas con sus nombres
- ✓ Crayones
- ✓ Revistas y periódicos
- ✓ Tijeras
- ✓ Pegamento
- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Lápices



### Orientaciones

Pueden observar a su alrededor y tratar de encontrar las letras de su nombre en otras etiquetas y letreros.

Animales a siempre firmar las producciones con su nombre. Esto les ayudará a dotar el nombre de funcionalidad y hacer la transición de la no convencionalidad a la convencionalidad. Cuando empiecen a escribir símbolos parecidos a las letras, puedes pedirles que comparen con las tarjetas para descubrir qué les falta o si los trazos se asemejan a los que contienen.

Es recomendable hacer esta actividad con grupos pequeños.

 **Actividad 37**



**Competencia fundamentales:**

- Ética y ciudadana
- Comunicativa
- Pensamiento lógico, creativo y crítico

**Competencias específicas:**

- Comprende que pertenece a una familia y comunidad local, identificando ocupaciones y roles, participando en actividades conmemorativas de la cultura dominicana y otras.
- Expresa ideas, experiencias, emociones y sentimientos en forma gráfica o escrita, de manera no convencional y progresivamente convencional, utilizando material en formato impreso y digital.
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.

# Un cuento de la familia

1. Introduce la actividad preguntando quiénes tienen una familia. Pregunta y conversen acerca de:
  - ✓ ¿Qué es una familia?
  - ✓ ¿Quiénes la componen?
  - ✓ ¿Cómo cuidas de la tuya?
  - ✓ ¿Cómo tu familia cuida de ti?
  - ✓ ¿Cómo les demuestras afecto?
2. Entre todos, inventen un cuento acerca de una familia. Creen personajes que interpretan los diferentes roles de una familia y toman turnos para hilar la trama de la historia. Seleccionen un problema y una solución para desarrollar.
3. Para terminar, selecciona a quienes estén interesados para que actúen la historia creada mientras el adulto narra a partir de lo redactado. Los demás toman el rol de espectadores para formar el público.
4. Motívalos a anotar la parte que más les gustó de la historia. Mientras van terminando, pídeles que te lean lo que escribieron y anótalo en un ladito de la producción.



## Indicadores de logro

- ✓ Relata historias sencillas sobre personajes de su familia y la comunidad.
- ✓ Produce o reproduce textos basados en situaciones reales e imaginarias de manera no convencional y progresivamente convencional.
- ✓ Dramatiza situaciones reales e imaginarias a partir de canciones, juegos de rondas o cuentos cortos.



## Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Lápices
- ✓ Papelógrafo
- ✓ Pintura
- ✓ Pinceles



## Orientaciones

Establece claramente las normas de la actividad para empezar: esperar su turno para participar, continuar la historia desde donde la dejó el compañero anterior, mantener el silencio mientras crean el cuento, etc.

Mientras hacen sus intentos de escritura, motívalos a hacerlo como puedan y reconoce sus logros. Algunos inventarán sus propios símbolos, otros harán algunos que se asemejen a los convencionales y otros probablemente escribirán algo que no puedes identificar con claridad. Todos tienen valor y representan una etapa de su proceso de escritura.

## Actividad 38



### Competencia fundamental:

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- Expresa ideas, experiencias, emociones y sentimientos en forma gráfica o escrita, de manera no convencional y progresivamente convencional, utilizando material en formato impreso y digital.

## Mi familia en poesía

1. Reúne a los niños y niñas para anunciarles que hoy les presentarás un texto diferente. Recuérdales los que ya han trabajado (receta, cuento, otros). Pregúntales si saben lo que es una poesía y cuáles conocen, puedes darles el inicio de algunas reconocidas («¡qué linda en el tope estás!», «ángel de la guarda», entre otras) a ver si las identifican y recitan.
2. Recita la siguiente poesía sobre la familia leyendo de un papelógrafo que debes haber preparado previamente:

*Mi Familia*  
"Porque nos queremos,  
porque nos cuidamos,  
porque estamos juntos  
nada es complicado.

*Porque con un beso,  
con una mirada,  
todo pasa a ser  
un cuento de hadas.*

*Porque si estamos juntos,  
entre todos formamos  
este pequeño mundo  
que 'familia' llamamos".*

3. Establece un diálogo que permita comprender el texto.
4. Motívalos a identificar algunas palabras ya conocidas como familia, beso, cuento; crea unos cartelitos para que los niños y niñas lo asocien y las peguen sobre sus iguales. Comenten sus significados.
5. Identifiquen con colores algunas palabras que terminen igual.
6. Invítales a inventar entre todos una poesía corta sobre las formas en que se expresa amor en la familia. Al anotar los primeros versos, ayúdales a encontrar palabras que vayan rimando, tal como la poesía que declamaste.



### Indicadores de logro

- ✓ Expresa su imaginación con canciones, poesías, historias cortas o actividades plásticas.
- ✓ Identifica algunas palabras que le son familiares y significativas en textos escritos por otras personas.
- ✓ Compara progresivamente algunas palabras que inician o terminan similar, a partir del sonido o la grafía.
- ✓ Identifica algunos textos de acuerdo con sus características
- ✓ Expresa y comunica afecto hacia otros con gestos, palabras y frases.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Lápiz
- ✓ Hoja en blanco
- ✓ Papelógrafo con poesía



### Orientaciones

En los días siguientes pueden continuar memorizando la poesía hasta recitarla completa. Incentivarlos a hacerlo y a llevar ese "regalito" a sus familias, demostrando afecto también con otras acciones.

Asegúrate de que comprendan el significado del texto y de resaltar la características de la estructura de la poesía como tal: contiene un título, la forman estrofas y versos; cada verso se escribe una línea diferente, las estrofas se escriben separadas; regularmente tienen rima, etc.

7. Para finalizar, pídeles a algunos que traten de leer palabras de la poesía creada y a otros que identifiquen con colores iguales las palabras que terminan de la misma forma. También pueden empezar a memorizarla para recitarla en casa como una muestra de cariño a su familia.


**Actividad 39**
**Competencia fundamentales:**

Comunicativa  
Ambiental y de la salud  
Ética y ciudadana

**Competencias específicas:**

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud, con el apoyo de un adulto.
- Construye de forma colectiva normas de convivencia para la interacción armónica en diferentes actividades y juegos con sus pares.

## ¡Juguemos al pañuelo!

1. Inicia indicando con alegría que realizarán un nuevo juego: el pañuelo. Si alguno lo ha jugado, solicítale que comente al respecto. Luego, explica en qué consiste:
  - ✓ Elijan un árbitro (puede ser el adulto responsable, un niño o niña).
  - ✓ Formen dos equipos con el mismo número de integrantes, y da un número a cada jugador, por ejemplo: del 1 al 5 (si el número de participantes fuera impar, en el equipo con menos jugadores un niño o niña puede tener dos números).
  - ✓ Traza una línea en el suelo a la altura del árbitro, que se sitúa en el centro con el brazo extendido y el pañuelo en la mano. Los niños y niñas se sitúan en dos filas, una al lado de otra. Cada fila debe estar a la misma distancia del pañuelo.
  - ✓ El árbitro dirá un número al azar en voz alta. El niño o niña de cada equipo a quien corresponda el número debe salir corriendo hasta el centro y, sin traspasar la línea, coger el pañuelo y regresar a la línea de salida (junto a los demás).
  - ✓ Si el jugador del otro equipo debe perseguir al que tomó el pañuelo para intentar alcanzarle, si le topa el compañero queda eliminado.
2. Por cada carrera ganada se dará un punto. Cuando se hayan dicho todos los números, ganará el equipo con más puntos. Si en alguna carrera existen dudas, es el árbitro designado quien debe decidir.
3. Salgan al patio para empezar a jugar, pueden hacer un ensayo sin puntos para asegurar que han entendido las reglas del juego.
4. Al finalizar, realicen algunos ejercicios de relajación y

**Indicadores de logro**

- ✓ Realiza movimientos en diferentes direcciones, posiciones y velocidades según indicaciones.
- ✓ Realiza desplazamientos en el espacio mostrando estabilidad y equilibrio.
- ✓ Interactúa con los demás cumpliendo los acuerdos establecidos.
- ✓ Experimenta con su cuerpo movimientos de estiramiento, relajación y descanso al finalizar actividades físicas.

**Recursos****Manipulativos:**

- ✓ Un pañuelo

**Orientaciones**

Puedes colocar el número de forma visible a cada jugador para promover la identificación de dicho símbolo.

Ayúdales a canalizar adecuadamente sus emociones, ya sea que ganen o pierdan.

Cuando termine el juego, pueden hacer algunas rutinas de respiración y movimientos que los relajen para calmar los ánimos y pasar más fácilmente a otra actividad.

descanso. Pregúntales qué les pareció el juego, si lo volverían a jugar, si se les ocurre otra forma de hacerlo, etc.

## Actividad 40



### Competencia fundamental:

Comunicativa  
Ética y ciudadana

### Competencias específicas:

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Comprende que pertenece a una familia y comunidad local, identificando ocupaciones y roles, participando en actividades conmemorativas de la cultura dominicana y otras.

## Un retrato familiar

1. Cuéntales que harán un retrato familiar. Antes de empezar, indaga en si saben lo que es un retrato y cómo se hace.
2. Oriéntales para responder:
  - ✓ ¿Quiénes forman parte de tu familia?
  - ✓ ¿A qué se dedica cada miembro de tu familia?
  - ✓ ¿Cuáles costumbres familiares tiene en tu casa?

Pídeles que dialoguen entre ellos y da oportunidad a algunos a que expresen sus respuestas a todo el grupo. Trabaja las preguntas de una en una.
3. Anímales también a contar algunas historias sobre los miembros de su familia.
4. Sumínístrales una hoja en blanco y colores para que dibujen a los integrantes de su familia según la historia que contaron. Después, pídeles que los recorten y los peguen sobre un cartón. Indícales que usen lápices de colores o marcadores para agregar detalles antes de pegar, así pueden simular que están en un lugar o haciendo algo.
5. Para dar fin a la producción pueden decorar el marco con materiales reciclados, por ejemplo: tapitas de botellas, caracoles, botones, etc.
6. Invita a algunos a compartir el retrato con el grupo explicando la historia que representa. También anímales a llevarlos a su casa para describir lo realizado al resto de la familia.



### Indicadores de logro

- ✓ Utiliza el dibujo, el color y el volumen para expresar sus sentimientos, ideas y emociones.
- ✓ Relaciona miembros de su familia y la comunidad con los roles, funciones u ocupaciones que desempeñan.
- ✓ Relata historias sencillas sobre personajes de su familia y la comunidad.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Cartón
- ✓ Hojas en blanco
- ✓ toles, botones, etc.)

#### Digitales:

- ✓ Ver video sugerido



### Orientaciones

Otra actividad que puede complementar esta es traer una foto de la familia y contar cómo la tomaron, dónde estaban, etc. Pueden construir un mural con todas las fotos y decorarlas. Cada uno puede escribir una frase que la describa.

Mientras producen su retrato, acércate para orientarles en lo que necesiten, hacer preguntas y promover aprendizajes mediante las estrategias que consideres adecuadas.

No olvides reconocer el esfuerzo y valor de su creación.



# Celebremos

¡Gracias por motivar, enseñar, educar e inspirar! El esfuerzo que has hecho esta semana de seguro ha impactado positivamente el desarrollo de los niños y niñas.

Continúa utilizando estrategias para motivar, así como frases que potencien sus habilidades, como «tú puedes», «eres importante», «lo lograste», «cada día lo haces mejor», etc.



**¡Hemos  
concluido la  
semana 8!**



## Anecdotario

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## SEMANA 9

Los niños necesitan la libertad y tiempo para jugar. Jugar no es un lujo, ¡es una necesidad!

-Kay Redfield Jamison-



## Orientaciones para la semana

- Durante estas semanas hemos realizado muchas actividades que implican juegos. Esto se debe a la importancia que tiene esta estrategia en el desarrollo de los niños y niñas. Jugar permite practicar la resolución de problemas y conflictos, poner en juego la creatividad, la imaginación, la autonomía y favorece la adquisición de competencias de todo tipo.
- Obsérvalos en el momento del juego y provee experiencias en las que puedan experimentar con diversos tipos del mismo: al aire libre, en espacios cerrados, libre, reglado, iniciado por ellos, iniciado por el adulto, individuales, en grupo. Todo esto potenciará sus ventajas.



## Recuerda

En esta edad de 4 años los niños y las niñas disfrutan haciendo cosas nuevas. Proponles juegos diferentes y proporciona materiales novedosos que puedan incorporar a los mismos. Fomenta también el juego en cooperación con otros, pues en esta etapa disfrutan más la interacción que jugar solos.




**Actividad 41**
**Competencia fundamentales:**

Ética y ciudadana  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

**Competencias específicas:**

- Expresa su opinión ante temas o situaciones cotidianas, en contextos reales o imaginarios y puede exponer su punto de vista.
- Comprende que pertenece a una familia y comunidad local, identificando ocupaciones y roles, participando en actividades conmemorativas de la cultura dominicana y otras.

## Juguemos al noticiero

1. Cuéntales que hoy imitarán una sección de un noticiero. Cuestionales sobre este tipo de programas y muéstrales un video cortito donde un niño hace una entrevista.
2. Previamente, planea la visita de algún integrante de la familia de los niños: mamá, papá, abuela, abuelo, tío o hermano.
3. Explica que, para realizar el juego, tendrán que asumir el papel de entrevistadores y preparar las preguntas a realizar. Genera una lluvia de ideas a partir de la pregunta «¿qué quieres preguntarle a nuestro invitado?» y ve anotando las que surjan.
4. También puedes proponer algunas:
  - ✓ ¿Qué ocupación tienes?
  - ✓ ¿Qué haces en tu trabajo?
  - ✓ ¿Cómo lo haces?
  - ✓ ¿Es divertido realizarlo?
 Otras preguntas pueden relacionarse al tiempo que lleva en esa ocupación, cuáles días trabaja, por qué la eligió, etc.
5. Anota en un papelito la pregunta que hará cada niño, preferiblemente la que seleccionó y motívale a llevarlo a casa para que le ayuden a memorizarla.
6. Prepara el escenario donde se desarrollará la entrevista, tomando en cuenta los elementos necesarios (micrófono, silla, entre otros). Para que sea más divertido pueden elaborar sus propios micrófonos de cartón siguiendo estas instrucciones:
7. Usa un tubo de cartón de papel de baño o de cocina para hacer el cuerpo del micrófono.
8. Luego de pintar el tubo, haz una esfera de papel aluminio u otro que tengas a mano (revista, periódico, etc.)
9. Une ambas partes con pegamento y decora el tubo de cartón tus rotuladores. Según el gusto de tu niño será más o menos vistoso.
10. Coloca al invitado o invitada de manera visible para todos y da paso a que se realicen las preguntas previamente elaboradas. También pueden motívarle a compartir algún talento o algo que pueda enseñar relacionado a su profesión.



## Indicadores de logro

- ✓ Participa con interés en el intercambio de ideas y opiniones sobre temas y situaciones cotidianas.
- ✓ Utiliza informaciones sobre personas, animales u objetos conocidos para apoyar sus explicaciones
- ✓ Relaciona miembros de su familia y la comunidad con sus roles, funciones u ocupaciones que desempeñan.



## Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Ropa para dramatización
- ✓ Micrófono (Este puede ser creado por los niños)

**Digitales:**

Entrevista Elena  
Poniatowska

[https://www.youtube.com/watch?v=434vp\\_yfN94](https://www.youtube.com/watch?v=434vp_yfN94)



## Orientaciones

Asegúrate de hablar con el familiar invitado y planear su visita antes de que llegue el día. De esta manera, puedes ayudarlo a preparar su participación.

Esta actividad puede trabajarse en dos partes o momentos: en la primera se prepara la entrevista y los materiales a utilizar y en la segunda se desarrolla.

11. Al finalizar, pídeles que le agradezcan. Cuestionales para identificar lo que captaron de la entrevista: ¿Habías escuchado sobre esta profesión? ¿Te gustaría realizarla al crecer? ¿Cuáles otros miembros de la familia tienen la misma profesión?
12. Motívalos a dramatizar algunos de los trabajos que el/la visitante dijo que hacía, ofreciendo la oportunidad de que se expresen y representen lo que entendieron.

## Actividad 42



### Competencia fundamental:

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.

## Nos convertimos en estatuas

1. Coméntales que jugarán a las estatuas. Ubícalos en un espacio amplio donde puedan moverse con facilidad. Prepara un radio u otro reproductor de sonido con música lista para escuchar.
2. Explica las reglas del juego: deben prestar atención a la música y bailar a su ritmo. Cada vez que la música pare sorpresivamente y perciban el silencio, deben quedarse inmóviles (como estatuas) en la posición que se encuentren en ese momento. Si alguno se mueve mientras la música está en pausa, sale del juego.
3. Continúa con la misma actividad ofreciendo otras instrucciones como caminar hacia ciertas direcciones o lugares o adoptar diferentes posiciones y velocidades.
4. Al finalizar, pídeles que comenten lo que les gustó o no de la actividad. Pueden indicar las posiciones o movimientos que más disfrutaron, los que se les hicieron más difíciles, etc.



### Indicadores de logro

- ✓ Explora con su cuerpo sonidos y movimientos.
- ✓ Realiza movimientos en diferentes direcciones, posiciones y velocidades según indicaciones.
- ✓ Identifica y valora el silencio.
- ✓ Participa en juego de reglas aceptando procedimientos acordados en el grupo.
- ✓ Expresa lo que le gusta o le disgusta de una situación, actividad o un texto sencillo.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Espacio amplio
- ✓ Radio o reproductor de sonido (con música para bailar)



### Orientaciones

Otra variante para incluir en esta actividad es que se muevan a la velocidad de la música. Si va muy lenta, los niños y niñas deben ir despacio; si la música va rápido, deben ir con mayor rapidez. También puedes pedir a uno de los niños que lidere dando las instrucciones.

Asegúrate de retarlos con los movimientos, posiciones y velocidades que sugieras, de manera que puedan explorar las posibilidades que les brinda su cuerpo.

Invita a los que vayan saliendo a que participen como jueces o a desarrollar otra actividad de su interés.

## Actividad 43



### Competencia fundamentales:

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Comprende y expresa de manera oral algunas ideas, emociones, sentimientos y experiencias en situación de comunicación.
- Interpreta situaciones diversas haciendo uso de representaciones simbólicas y gráficas sencillas del lenguaje matemático, las utiliza en la explicación de ideas con objetos concretos y digitales, en forma no convencional y progresivamente convencional.
- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.

## ¡Descubrimos nuestras preferencias!

1. Indica que hoy veremos algunas de las preferencias del grupo. Dales algunos ejemplos (equipo favorito, los alimentos que más les gustan, etc.)  
Coméntales que entre todos crearemos gráficas que representen preferencias. Indica los pasos a seguir:
  - ✓ Elaborar la pregunta
  - ✓ Preguntar a los niños y niñas
  - ✓ Registrar las respuestas
  - ✓ Contar los resultados obtenidos
2. Establezcan acuerdos sobre lo que quieren saber de sus amigos o amigas, por ejemplo: su color favorito, lo que más les gusta comer, etc. Pueden elegir por votación una pregunta para empezar.
3. Haz la pregunta a los niños y niñas indicando que deben levantar la mano solamente cuando se mencione el color de su preferencia y ve dando turnos cada vez que cuenten y anoten la información, al tiempo que colocan el número correspondiente (recuérdales el ejercicio de tabulación realizado en la actividad 33). Si es necesario, permite que se apoyen de las fichas de números para saber cómo representarlos. Fíjate del siguiente ejemplo para que lo apliques a la pregunta elegida:

Colores favoritos de Kinder		
Color	Cantidad	Número
Rojo	NN	5
Azul	NN NN	10
Amarillo	IIII	4
Verde	NN III	8



### Indicadores de logro

- ✓ Formula y responde a preguntas, al obtener informaciones sobre temas de su interés.
- ✓ Usa símbolos o imágenes convencionales y no convencionales para representar informaciones matemáticas de su entorno.
- ✓ Cuenta siguiendo una secuencia hasta 9 al jugar, realizar actividades artísticas o psicomotrices.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Lápices
- ✓ Plantillas
- ✓ Fichas con los números



### Orientaciones

Es conveniente que se realicen otros gráficos para ejercitarse en este tipo de representación. Como se promueve trabajar desde la no convencionalidad, es pertinente pedirles que intenten sus propias formas para representar el resultado antes de presentar el gráfico de barras como tal.

Previo a este tipo de actividades resulta beneficioso interpretar algunos gráficos sencillos, por ejemplo: los relacionados a preferencias políticas que aparecen en el periódico.

Además de indagar entre ellos para conocerse más, pueden preparar preguntas para llevarlas a casa.

Pueden hacerse preguntas cerradas donde se indique sí o no sobre alguna cuestión, previendo que las cantidades resultantes sean manejables para los niños y las niñas.




**Actividad 44**
**Competencia fundamental:**

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

**Competencias específicas:**

- Comprende la idea general de un texto escrito interpretando el mensaje con el apoyo de imágenes.
- Expresa ideas, experiencias, emociones y sentimientos en forma gráfica o escrita, de manera no convencional y progresivamente convencional, utilizando material en formato impreso y digital.
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.

## De verdad que no podía

1. Introduce la actividad explicando que van a leer un texto. Dales pistas para que identifiquen de qué tipo se trata (tiene imágenes, narra una historia, es un libro, etc.). (ver recurso anexo).
2. Imprime la historia, muestra la portada y confirma junto a ellos que se trata de un cuento. Pregúntales cual creen que será el tema y escribe sus predicciones para comprobarlas o descartarlas.
3. Lee y dramatiza el cuento “De verdad que no podía de Gabriela Keselman”. Prepara con antelación los accesorios que utilizarás para la escenificación (como la cuerda o el sombrero que usa el personaje principal). Escribe en un papel las palabras que más se repiten (miedo, dormir, etc.) y muéstralas cada vez que las menciones para que participen en el drama a través de su lectura.
4. Invítales a intervenir contigo alguna parte de la historia como cuando llaman a la mamá («mamaaaa»). Pídeles también que imiten cuando el niño o niña se va a dormir, los pasos de la mamá cuando llega a la habitación y otras acciones.
5. Pide a algunos niños que traten de leer escenas del cuento; si es necesario, observa y orientales en cuanto a la posición, secuenciación de las páginas, lectura de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. Aprovecha para que vayan verificando sus predicciones; pídeles a los que las mencionaron que marquen si sucedió lo que pensaban o no, pueden usar X y cotejos.
6. Para cerrar, ofrece oportunidad de que expresen qué les ha parecido la historia. Conversen sobre el miedo antes de dormir y la manera de afrontarlo, así como la relación entre la figura de protección que representa la mamá y el protagonista.



### Indicadores de logro

- ✓ Responde a preguntas sencillas sobre la idea general de un texto.
- ✓ Identifica algunos textos de acuerdo con sus características.
- ✓ Utiliza algunas formas convencionales de lectura.
- ✓ Predice acontecimientos reales o imaginarios explicando lo ocurrido en un texto o situación, de acuerdo a sus conocimientos y experiencias.



### Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Accesorios para dramatizar el cuento

**Digitales:**

De verdad que no podía  
de Gabriela Keselman

<https://historiasdepared.com/wp-content/uploads/2020/06/De-verdad-que-no-podia.pdf>



### Orientaciones

Como complemento, puedes preguntar acerca de las cosas que les dan miedo y registrarlas en una tabla como la que hicieron en la actividad 43. Luego, puedes ir trabajando con ellos a través de distintas estrategias para superar esos miedos.

Si no puedes imprimir el cuento, asegúrate de que en otro momento puedan trabajar las formas convencionales de lectura que se mencionan en el punto 5 (posición del texto, lectura en secuencia de páginas, de arriba hacia abajo, etc.), de manera que vayan adoptándolas progresivamente.



## Actividad 45



### Competencia fundamentales:

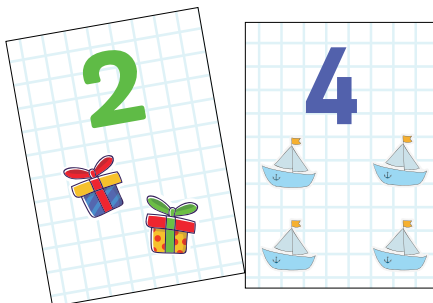
Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico  
tecnológica

### Competencias específicas:

- Interpreta situaciones diversas haciendo uso de representaciones simbólicas y gráficas sencillas del lenguaje matemático, las utiliza en la explicación de ideas con objetos concretos y digitales, en forma no convencional y progresivamente convencional.
- Aclara, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.
- Interroga sobre temas del entorno natural realizando observaciones, exploraciones o experimentos, comunicando el resultado de estas acciones apoyado o no en recursos tecnológicos.

## Explorando mi entorno

1. Cuéntales que hoy se convertirán en exploradores. Invítales a salir al patio, jardín u otro espacio en el que puedan tener contacto con la naturaleza. Solicítales que recojan algunos elementos que encuentren indicando que deben ser por lo menos 5.
2. Antes de salir y usando las tarjetas numéricas, repasa con ellos en voz alta la secuencia de conteo del 1-10, haciendo que reconozcan los números en dicho material a través de participaciones individuales.
3. Dirígete al espacio natural seleccionado junto a ellos para acompañarles en su recolección.
4. Al llegar al aula, anímales a que cuenten los elementos recolectados y, con un lápiz, anoten el número en una hoja en blanco. Luego, instrúyelos para que representen esa cantidad colocando huellas con uno de sus dedos y pintura lavable.
5. Asegúrate de que firmen y presenten sus producciones a los demás.



### Indicadores de logro

- ✓ Cuenta de manera oral los números del 1 al 10 siguiendo una secuencia numérica.
- ✓ Cuenta siguiendo una secuencia hasta 9 al jugar, realizar actividades artísticas o psicomotrices.
- ✓ Registra los resultados de la exploración del entorno natural de forma oral, escrita o gráfica, de manera convencional o no.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Hojas en blanco (cortadas por mitad)
- ✓ Tarjetas numéricas
- ✓ Pintura lavable
- ✓ Contadores (pueden usar habichuelas, piedras, botones o cualquier manipulativo que tengan)



### Orientaciones

Asegúrate de que no hayan barrido el espacio donde van a hacer la recolección, de manera que puedan encontrar los elementos correspondientes. Puedes ir guardando durante la semana algunas ramitas y hojas secas para colocarlas en el espacio antes de que salgan.

Recuérdale al grupo que solo recogerán hojas y objetos que se encuentren en el suelo y pertenezcan a ese medio (no basura u otros que pudieran colocar en recipientes o lugares adecuados). Aprovecha mientras están en el espacio para repasar lo que han hablado sobre el cuidado y la protección del medio ambiente.

Si no representan los números utilizando el símbolo correspondiente, el adulto puede pedirles que lo identifiquen y traten de copiarlo.



# Celebremos

Esta semana has trabajado actividades muy variadas, si lograste llevarlas todas a cabo y registrando sus resultados, ¡felicidades! Continúas dando pasos para potencializar el desarrollo de los niños y niñas.



**¡Hemos  
concluido la  
semana 9!**



## Anecdotario

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## SEMANA 10

# Dejé de borrar cuando me di cuenta que equivocarse es parte del aprendizaje.

-Autor desconocido-



## Orientaciones para la semana

Utiliza el error como oportunidad de aprendizaje, ayuda a reflexionar críticamente y a desarrollar tanto la creatividad como la capacidad de resolver problemas.

Motívalos a comprender que no pasa nada si se equivocan y que pueden enmendar sus errores. Esto lo harán en la medida en que vean tu actitud ante los mismos, por ejemplo:

- En vez de decir «no sabes hacer eso bien» usa «como lo puedes hacer diferente, puedes lograrlo con esfuerzo y dedicación, intentemos de nuevo».
- En vez de decir «te vas a equivocar» o «no podrás hacerlo», prueba preguntando «¿cómo podrías lograrlo o hacerlo mejor?».
- En vez de decir «¡Tienes que hacerlo bien!» intenta con «haz lo mejor que puedas».



## Recuerda

- Un error es el punto de partida para la mejora. Nadie aprende algo sin pasar por el proceso de ensayo y error, sin practicar y sin esforzarse.


**Actividad 46**
**Competencia fundamentales:**

Pensamiento lógico, creativo y crítico  
Ambiental y de la salud

**Competencias específicas:**

- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades
- Matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.
- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud, con el apoyo de un adulto.

## Figuras alrededor

1. Incentívalas a prepararse para hacer un juego. Pregúntales si recuerdan las figuras geométricas que han trabajado anteriormente (círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo).
2. Presenta imágenes de estas figuras y nómbrénlas juntos. Previamente, incorpora algunos objetos con estas formas en el entorno para enriquecer el juego. Invítales a mirar alrededor para identificarlos.
3. Haz un círculo con ellos y explica las reglas del juego: al sonar la música saldrán a buscar un objeto con la forma de la figura que muestres. Cuando pare la música, todos deben presentarse en el círculo (aunque no lo hayan encontrado).
4. Divídelos en grupos para que tengan chance de hallar su objeto, así un grupo buscará figuras triangulares, otro circulares, etc. Prepara una tabla donde coloques la figura al inicio y ellos vayan colocando los objetos en la que corresponda
5. Verifiquen que los objetos quedaron colocados debajo de la figura que corresponde. Si es necesario hacer un cambio, reflexiona con quien lo colocó para que pueda hacer la asociación adecuadamente.
6. Para el cierre, facilita marcadores para que marquen el contorno de una de estas figuras y luego las recorten. Repasa las medidas de seguridad de uso de las tijeras modelando su uso correcto. Puedes hacer una marquita en la uña del pulgar para recordarle colocar su mano hacia afuera al cortar. También puedes poner unos ojitos sobre la tijera o una marca con cinta adhesiva para recordar la dirección en que deben usarla (ver video sugerido).
7. Peguen en una tabla como la mostrada en el punto 4 las figuras recortadas. Coloca junto a ellos el nombre a cada una e invita a los que quieran a dibujar el objeto que encontraron al lado de las figuras.



### Indicadores de logro

- ✓ Participa en juego de reglas aceptando procedimientos acordados en el grupo.
- ✓ Compara figuras geométricas con objetos del entorno.
- ✓ Identifica y nombra medidas de seguridad ante situaciones peligrosas.



### Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Revistas
- ✓ Periódico
- ✓ Papel Bond
- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Marcadores
- ✓ Lápices

**Digitales:**

- ✓ Reproductor de sonido
- ✓ Video sugerido para uso correcto de la tijera.



### Orientaciones

Para poder trabajar esta actividad deben tener buen dominio de la tijera, si no es así, ajusta esa parte pidiéndoles que recorten en un cuadrado grande en vez de las figuras por separado, que las corten cada una en un rectángulo.

Es bueno que proveas experiencias con anterioridad para observar a qué nivel dominan su uso. Si notas que necesitan practicar, empieza por recortado libre, luego pueden hacer cortinas recortando en línea recta, seguir líneas quebradas u onduladas, entre otras.

Aumenta la complejidad a medida que vayan avanzando en el uso de las tijeras. Puedes pedirles que recorten personas en revistas y periódicos y formas más complejas (estrellas, flores, casitas, árboles, etc.). Recuerda dotar de funcionalidad y contexto estas actividades, que lo que vayan a hacer en el recortado tenga un sentido, se use para algo, se relacione con los temas tratados y demás (esto es clave al momento de desarrollar competencias).

## Actividad 47



### Competencia fundamentales:

Científica y tecnológica  
Desarrollo personal y espiritual

### Competencias específicas:

- Interroga sobre temas del entorno natural realizando observaciones, exploraciones o experimentos, comunicando el resultado de estas acciones apoyándose o no en recursos tecnológicos.
- Identifica algunas de sus características, habilidades, gustos, intereses y necesidades respetando las de los demás.

## Volando aviones

1. Coméntale al grupo que hoy harán algo muy divertido y relacionado a un medio de transporte muy muy grande. Hazles la siguiente adivinanza para que descubran de qué se trata. Llévala escrita en un papelógrafo:  
No soy pájaro  
Pero puedo volar  
Llevando gente  
De uno a otro lugar
2. Después que adivinen, interrógalos: ¿Alguna vez has visto un avión? ¿Por dónde se transportan los aviones? Comenten entre todos y profundiza a partir de las respuestas que te den.
3. Observa con ellos el video «Partes del avión» y dialoguen sobre las mismas. Indica que cada uno hará su propio avión.
4. Explica el paso a paso de elaboración del avión de papel y guíales para que hagan el suyo. Primero explica todo el proceso y luego ve haciendo cada paso junto a ellos. Diles que levanten la mano para pedir ayuda si la necesitan.
5. Motívalos a dibujar sobre el papel las partes que vieron en el video: tren de aterrizaje, fuselaje, etc.
6. Cuestiona si creen que el avión de papel volará y por qué piensan que debe volar. Explica las razones (ver recursos y orientaciones).
7. Una vez listos, pueden ir a un espacio abierto y formarse en fila de manera horizontal para comprobar si el avión volará. Cada niño y niña toma un turno para lanzar su avión y marca en el piso con su nombre (en masking tape o con tizas) donde cae cada uno.
8. Mientras realizan comprobación, irán haciendo anotaciones como puedan sobre cada avión, marcando si voló o no. Motívalos a socializar las razones por las cuales algunos aviones volaron y otros no, permitiendo que argumenten sus opiniones.



### Indicadores de logro

- ✓ Usa utensilios, artefactos de su entorno o recursos tecnológicos, al realizar experimentos sencillos.
- ✓ Registra los resultados
- ✓ de la exploración del entorno natural de forma oral, escrita o gráfica, de manera convencional o no.
- ✓ Solicita ayuda cuando necesita lograr su propósito en actividades y juegos.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Lápices de colores
- ✓ Masking tape (o tiza para marcar en el piso)
- ✓ Papelógrafo

#### Digitales:



Video partes del avión

[https://www.youtube.com/watch?v=X-sL\\_qXWFG0](https://www.youtube.com/watch?v=X-sL_qXWFG0)



Canción «Había una vez un avión»

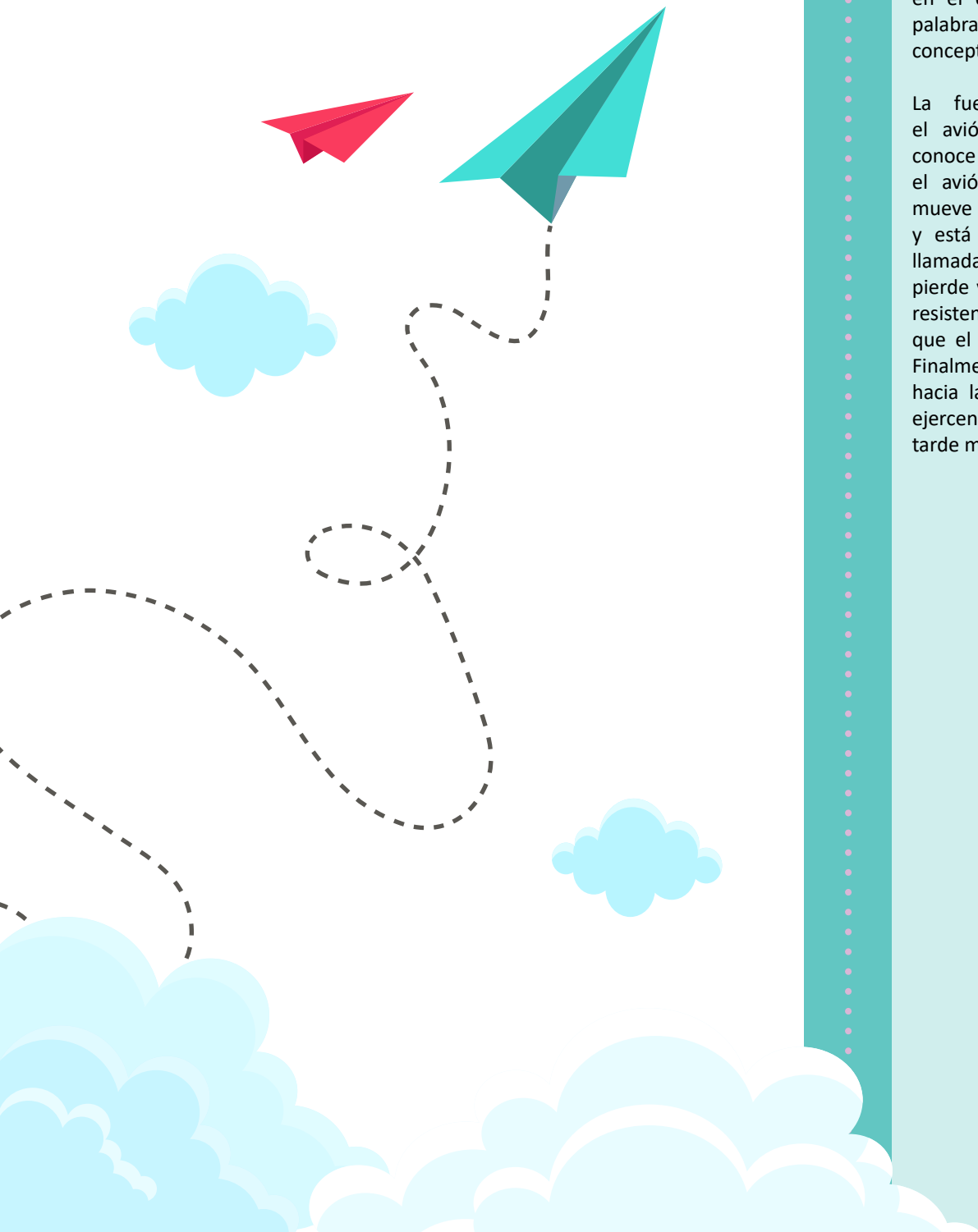
<https://youtu.be/FKM90EYkGQQ>



### Orientaciones

Como parte de la actividad puedes introducir y cantar la canción «Había una vez un avión» (ver recurso digital).

Es importante que antes de realizar esta actividad hayan hecho algunas otras de doblado, practicando con creaciones más simples o para dividir una hoja por mitad o en cuatro para recortar. Toma en cuenta que estas actividades siempre deben tener un contexto, sentido y funcionalidad.



Para explicarles por qué vuelan los aviones de papel, comenta que tiene que ver con la manera en que se mueve el aire alrededor de un objeto (aerodinámica). Las fuerzas que permiten el vuelo de un avión de papel son las mismas de las aeronaves: peso, empuje, arrastre y sustentación. Muestra esto utilizando el avión de papel mientras están en el espacio abierto y utilizando palabras simples que expliquen esos conceptos, por ejemplo:

La fuerza con la que arrojas el avión de papel en el aire se conoce como empuje. Mientras el avión está volando, el aire se mueve sobre y debajo de las alas y está proporcionando una fuerza llamada sustentación. El avión pierde velocidad y se detiene por la resistencia que hace el aire a medida que el avión se desplaza (arrastre). Finalmente, el peso del avión lo atrae hacia la tierra, la sustentación que ejercen las alas es lo que hace que tarde más en caer.

## Actividad 48



### Competencia fundamental:

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico  
Ambiental y de la salud

### Competencias específicas:

- Interroga sobre temas del entorno natural realizando observaciones, exploraciones o experimentos, comunicando el resultado de estas acciones apoyado o no en recursos tecnológicos.
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencia aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud, con el apoyo de un adulto.

## Jugando con esponjas

1. Cuéntales que hoy trajiste unas esponjas de tu casa porque te diste cuenta que tienen algo especial. Pregúntales si las han visto antes, para qué se usan, cuáles son sus propiedades, etc. Anímalas a tocarlas y comentar sobre su textura, olor, tamaño y otras cualidades.
2. Después de experimentar lo que sucede utilizando sólidos (masilla, papel, tela, etc.), gel (de pelo o gelatina de comer) y líquido, dialoguen acerca de la capacidad que tienen para absorber y anuncia que hoy estarán jugando con esponjas.
3. Divide el grupo en dos equipos formando filas. Explica las reglas del juego:
  - ✓ Cada equipo tiene un recipiente con agua, uno con esponja y otro vacío en frente a una distancia determinada. Se colocan en fila y el primer niño de cada equipo toma la esponja, la llena con agua y va corriendo a exprimirla al recipiente vacío.
  - ✓ Cuando se devuelve, entrega la esponja al próximo niño y así sucesivamente. Ganará el equipo que llene el recipiente primero. Repetir varias veces y contabilizar los puntos de cada equipo.
4. Invita a expresar cómo se sintieron durante el desarrollo del juego, qué parte les gustó más y qué fue lo más difícil. Haz algunas preguntas para que identifiquen la propiedad de absorber que tienen las esponjas y los usos que les podemos dar gracias a ella.



### Indicadores de logro

- ✓ Usa utensilios, artefactos de su entorno o recursos tecnológicos, al realizar experimentos sencillos.
- ✓ Participa en juego de reglas aceptando procedimientos acordados en el grupo.
- ✓ Realiza desplazamientos en el espacio mostrando estabilidad y equilibrio en sus movimientos.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Algunos objetos sólidos
- ✓ Gel
- ✓ Agua
- ✓ 2 recipientes (tipo cubetas)
- ✓ 2 esponjas (o más para la parte de la exploración)



### Orientaciones

Una opción para enriquecer esta actividad es profundizar en la parte experimental pidiéndoles que hagan predicciones sobre la absorción del gel, los líquidos, los sólidos y comparándola, haciendo el registro de lo observado, etc. Esto les ayudará a iniciarse en los pasos del método científico incentivando su curiosidad y capacidad para observar, hacer predicciones e hipótesis y llegar a conclusiones a partir de la experimentación. En caso de que decidas esto, puedes hacer el juego en otro momento.

Puedes complejizar el juego colocando obstáculos, ofreciendo instrucciones diferentes (dar una vuelta, recorrer un espacio determinado).

## Actividad 49



### Competencia fundamentales:

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.

## Actividad

1. Reúne a los niños y niñas en un círculo y, hablándoles de forma misteriosa, pídeles que escuchen los sonidos que harás. Produce un patrón rítmico con palmadas (por ejemplo: una palmada, silencio y dos palmadas; una palmada, silencio y dos palmadas), luego, utiliza manos y pies (dos palmadas, un golpe con los pies, dos palmadas, un golpe con los pies). Pregunta: ¿Notas lo que se repite? ¿Alguien sabe lo que es un patrón?
2. Después de puntualizar que se trata de un patrón rítmico, Invítales a reproducir el último. Explica que los patrones se forman por la repetición de elementos. Al repetir un patrón varias veces, se forma una secuencia.
3. Pon música y muéstrales algunas secuencias rítmicas, por ejemplo: un paso para adelante, otro para atrás, otro hacia el lado. Anímalos a reproducirlas. Muestra la secuencia completa y, luego, hazla hasta la mitad para que la completen.
4. Da turnos para que tengan oportunidad de crear su propio patrón de sonido y/o movimiento como el ejemplo presentado, mientras los demás reproducen la secuencia rítmica.
5. Comenten cómo se sintieron durante la actividad: ¿Cuál fue el patrón o secuencia más complicada para seguir? ¿Cuál les gustó más? ¿Se podrían hacer patrones de sonidos con objetos? ¿Cómo? Motívalos a practicarlos junto a su familia.



### Indicadores de logro

- ✓ Explora con su cuerpo sonidos y movimientos.
- ✓ Reproduce secuencias rítmicas y melódicas con su cuerpo e instrumentos musicales.
- ✓ Completa series y patrones en actividades de juegos físicos o digitales.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Lápices de colores
- ✓ Masking tape (o tiza para marcar en el piso)
- ✓ Papelógrafo

#### Digitales:

- ✓ Reproductor de sonido



### Orientaciones

Empieza compartiendo patrones sencillos ABAB (palma, golpe con los pies, palma, golpe con los pies) y si notas habilidad en los niños para imitarlos bien, puedes ir incluyendo otros más complejos como ABC (palma, golpe con los pies, vuelta; palma golpe con los pies vuelta) y ABBC (palma, golpe con los pies, golpe con los pies, vuelta).

También puedes inducir a los niños y niñas a que descubran patrones rítmicos en canciones y los reproduzcan tarareando.

Continúa ayudándoles a hacer conciencia de las posibilidades que les brinda su cuerpo.




**Actividad 50**
**Competencia fundamental:**

Comunicativa

**Competencias específicas:**

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Expresa ideas, experiencias, emociones y sentimientos en forma gráfica o escrita, de manera no convencional y progresivamente convencional, utilizando material en formato impreso y digital.

## Una tarjeta para alguien especial

1. Reúne a los niños y niñas en un círculo, señala: «Hoy les traje algo que se utiliza cuando queremos agradecer a alguien o le hacemos un regalo, ¿qué será?».
2. Muéstrales una tarjeta (o varias con motivos diversos: felicitación, deseos de recuperación, etc.). Hazles preguntas: ¿las has visto antes?, ¿alguna vez tú o alguien en tu casa la ha utilizado?, ¿para qué?, ¿a quién le puedes enviar una?, ¿cómo puedes hacerla?  
Explica cómo, a través de una tarjeta, se puede compartir un mensaje escrito a otra persona. Algunas razones pueden ser para felicitar, desear pronta mejoría, como invitación, entre otras.
3. Entrega un papel de color para elaborar la tarjeta y modela cómo pueden realizar el doblado.
4. Invita a que piensen a quién se la quieren regalar (mamá, papá, hermano/a, amigo/a...).
5. Antes de empezar, exploren bien una de las tarjetas que llevaste, enfatizando que debe llevar el nombre de la persona a quien se dirige (destinatario), un mensaje corto (da ejemplos como «deseo que te recuperes pronto», «felicidades por tu nuevo hermanito» o «te quiero mucho») y la firma de quién lo envía (remitente). Dales la opción de hacer un dibujo o colocar decoraciones para que sea un detalle personalizado y especial.  
El adulto puede ayudar pidiéndoles que lean lo que han escrito y escribiendo debajo de forma convencional.
6. Selecciona algunos niños y niñas para que compartan su producción leyendo en voz alta el mensaje de la tarjeta y explicando a quién va dirigida.

**Indicadores de logro**

- ✓ Utiliza técnicas y materiales en sus producciones para expresar sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias.
- ✓ Expresa sus sentimientos e ideas de forma gráfica o escrita no convencional y progresivamente, convencional.
- ✓ Identifica algunos textos de acuerdo con sus características.

**Recursos****Manipulativos:**

- ✓ Papel de construcción
- ✓ Lápices
- ✓ Marcadores
- ✓ Decoraciones (sellos, calcomanías)

**Digitales:**

- ✓ Video sugerido haciendo una tarjeta

**Orientaciones**

Recuerda motivar la escritura respetando la etapa de la misma en que se encuentra el niño o niña. No importa que hagan rayas, inventen símbolos o imiten letras distintas a las que deben conformar una palabra. Cada etapa es importante y representa un paso hacia la escritura convencional.

Pide a cada uno que lea su mensaje. Dado que se encuentran en distintas etapas de escritura, no es posible que lo puedas descifrar sin su ayuda; por eso, se recomienda que anotes debajo de forma legible para quien ya domina la lectura.

Puedes tener mensajes hechos que los niños y niñas puedan recortar, pegar o copiar, por ejemplo: «¡Felicidades!», «te quiero mucho», «te extraño», «¡mejórate pronto!», etc. Para hacerlo de esta forma, debes asegurarte de leer con ellos el mensaje, trabajando la identificación de algunas palabras.





# Celebremos

¿Intentaste abordar un error como una oportunidad de aprendizaje? ¡Felicidades!

Sigue aprovechando estas experiencias para crecer junto a los niños y niñas, de quienes podemos aprender mucho.

Celebra y resalta si alguno abordó un error como oportunidad en vez de como un problema. Elógiales por lo mucho que se esfuerzan y por sus logros.



**¡Hemos  
concluido la  
semana 10!**



# Anecdotario

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

## SEMANA 11

# Los niños aprenden mientras juegan. Más importante aún, en el juego, los niños aprenden cómo aprender.

-O. Fred Donaldson-



## Orientaciones para la semana

- Esta semana haremos énfasis en el juego y la inclusión de elementos propios de dicha estrategia (lúdicos) a lo largo de las actividades que niños y niñas llevan a cabo tanto de manera individual como en colectivo.
- Jugar no solamente es la forma natural en que aprenden, también ofrece una serie de beneficios: puedes conocer sobre ese niño o niña en particular, qué le gusta, cómo piensa y cómo aprende. El juego satisface lo que necesita ahora y constituye una buena base para lo que viene después.
- Además, contribuye al desarrollo integral, promoviendo la progresión gradual en la adquisición de habilidades cognitivas, socioemocionales, físicas, así como de actitudes y valores. También ayuda a encontrar sentido al entorno natural, social y sus elementos, facilitando el desarrollo su pensamiento y exponiéndole a situaciones de interacción social, empatía, manejo de las emociones, y propicia autonomía, autorregulación, uso de la imaginación, la creatividad y manejo para la resolución de conflictos.
- Las actividades lúdicas promueven todas las competencias de nuestro diseño curricular: comunicativa, ética y ciudadanía; desarrollo personal y espiritual; científica y tecnológica; ambiental y de la salud, al igual que la resolución de problemas y el pensamiento lógico, creativo y crítico.



## Recuerda

Recuerda que deben jugar en libertad. Provee espacios y materiales para que esto suceda; crea con ellos actividades en las que dramaticen situaciones asumiendo roles, incorporando elementos variados a sus juegos, invitando a otros, elaborando y siguiendo sus propias reglas, etc. En la repetición está la riqueza del juego.


**Actividad 51**
**Competencia fundamentales:**

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

**Competencias específicas:**

- Interpreta situaciones diversas haciendo uso de representaciones simbólicas y gráficas sencillas del lenguaje matemático. Las utiliza en la explicación de ideas con objetos concretos y digitales, en forma no convencional y progresivamente convencional.
- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.

## ¡A pescar!

1. Después de reunirles en círculo, introduce el tema a trabajar con alguna voz divertida (aguda, grave, imitando algún personaje, usando el ritmo de una canción conocida, etc.). Diles que hoy hablarán sobre un animalito que vive en el mar. Cuando identifiquen de cuál se trata, cuestionales:
  - ✓ ¿Alguna vez has visto algún pez? ¿Estaba vivo?
  - ✓ ¿Dónde se pueden encontrar?
  - ✓ ¿Qué hacen las personas con los peces?
  - ✓ ¿Has comido algún pescado? ¿Sabes cómo los atrapan?
2. Imiten algunos de los movimientos de los peces en el agua como punto de partida para socializar sobre sus características y la diversidad existente. Muestra video.
3. Pregunta si alguna vez han pescado y cuéntales que simularán esa acción. Comenten sobre los instrumentos necesarios para hacerlo, escríbelos de manera visible y luego lean la lista en conjunto.
4. Elabora los peces con foami, restos de plástico duro como el de los empaques o con el cartón de las cajitas de la leche, los jugos, etc. Colócales un clip o pincho y construye las cañas de pescar con materiales del medio (fíjate en el video «Juego pesca al pez») para que tengas algunas ideas sobre cómo hacerlo.
5. Invítalos a explorar los materiales a usar para la pesca y a comentar la manera en que pueden lograrlo. Deja que lo intenten y, luego, modela cómo funcionan. Si alguno tiene dificultad en hacerlo, anímale a pedir ayuda.



## Indicadores de logro

- ✓ Cuenta de manera oral de los números del 1 al 10 siguiendo una secuencia numérica.
- ✓ Cuenta siguiendo una secuencia hasta 9 al jugar, realizar actividades artísticas o psicomotrices.
- ✓ Usa símbolos o imágenes convencionales y no convencionales para representar informaciones matemáticas de su entorno.



## Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Palitos de madera o ramitas
- ✓ Foami, restos de plástico duro, cajitas de cartón u otro.
- ✓ Clips o pinchos
- ✓ Vasos o recipientes pequeños
- ✓ Fichas

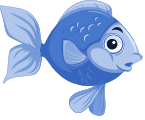
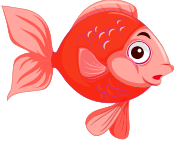
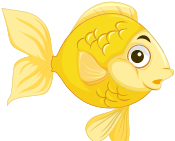
**Digitales:**

Video «Los peces»

<https://www.youtube.com/watch?v=oCCDvHbLsbw>

Juego Pesca el pez | Manualidades de juguetes caseros para niños.

6. Dale tiempo para que exploren libremente con su «caña de pescar» cómo atrapar «un pez», y a pescar. Señala que van a contar juntos y registrar su pesca completando una ficha como la siguiente:

Peces de color	Cantidad	Número de peces
	IIII	4
	III	3
	IIII	5

7. Para cerrar, cuenta la cantidad que pescaron en total y comenten la experiencia identificando las estrategias que les ayudaron a conseguir más peces y a atraparlos rápidamente.



## Orientaciones

Es recomendable hacer esta actividad en grupos pequeños para prestar ayuda a quienes lo necesiten, llevar mejor control del conteo y favorecer las reflexiones individuales sobre secuencia y representación numérica.

Una variante dentro de la actividad es indicar específicamente el color o la cantidad que van a pescar. Puedes pedirles a tres de ellos que pesquen 6 o que solo pesquen los azules, por ejemplo.

Observa bien el dominio motriz de cada quien para proveer la ayuda necesaria tanto durante la actividad como más adelante, o bien para complejizarla si lo crees pertinente.




**Actividad 52**
**Competencia fundamental:**

Pensamiento lógico, creativo y crítico  
Ambiental y de la salud

**Competencias específicas:**

- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- Identifica algunas de sus características, habilidades, gustos, intereses y necesidades respetando las de los demás.

## Creando un oobleck

Antes de empezar la actividad, prepara un espacio con los materiales que se indican en los recursos (especialmente los del oobleck). Observa el video sugerido en dicha sección y experimenta tú primero para que orientes adecuadamente al grupo.

1. Avisa que hoy van a convertirse en pequeños científicos para crear una sustancia nueva que se llama oobleck; para esto usarán, los materiales ya mencionados (muéstralos). Exploren identificando su olor, sabor, textura, color, etc. y qué es cada uno.
2. Rotula escribiendo cada uno de sus nombres en una tira de papel y colocándolo delante del recipiente que lo contiene, de forma legible para el grupo; luego, léelo junto a ellos repasando «lo que tenemos aquí para nuestra creación científica».
3. Guíales al hacer la mezcla. Elige dos o tres para este fin. Previamente, invítales a hacer sus hipótesis sobre lo que va a suceder a partir de cuestionamientos: qué pasará con el agua, de qué color se puso, si es igual de intenso que como se veía en el recipiente, a qué se parece. Anótalas en un papel grande.
4. Mientras siguen las instrucciones, vuelve a hacer las demás preguntas. Ve marcando con ellos las hipótesis que se comprobaron y las que no.
5. Distribuye porciones del oobleck entre los niños y niñas y permite que las exploren libremente, sugiereles que lo aprieten; interrógalas: ¿parece líquido o sólido? A seguidas, diles que lo suelten y dejen reposar en su mano, ¿ahora parece líquido o sólido? ¿se siente igual?
6. Mientras manipulan el oobleck, deja al descubierto una porción del mismo. Cuando se haya secado un poco, pídeles que lo toquen y haz las mismas preguntas anteriores.



## Indicadores de logro

- ✓ Predice acontecimientos reales o imaginarios explicando lo ocurrido en un texto o situación, de acuerdo a sus conocimientos y experiencias.
- ✓ Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- ✓ Se lava las manos cuando las tiene sucias, asumiendo la importancia de su cuidado personal.



## Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Para el oobleck:
  1. 1 1/2 harina de maíz
  2. 1 taza de agua
  3. 3 cucharadas de tempera u otro colorante
  4. Bandeja para amasar
- ✓ Papel grande
- ✓ Cinta adhesiva
- ✓ Marcadores
- ✓ Tiras de papel

**Digitales:**

<https://www.youtube.com/watch?v=eNAPfQThYfU>.

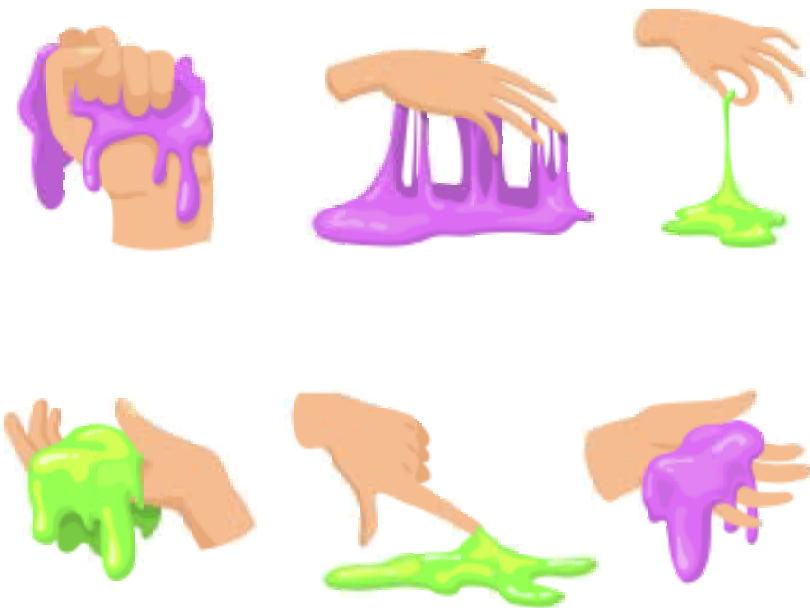
7. Explícales que la maicena es un polvo muy fino que no se diluye en el agua, sino que se queda flotando (suspendida), creando una sustancia especial que no es líquida como el agua, ni sólida como la masilla u otros materiales. Gracias a estas propiedades, el oobleck se utiliza para construcciones, chalecos antibalas y otras aplicaciones industriales.
8. Cierra recapitulando lo que aprendieron a partir de cuestionamientos sobre lo que es un oobleck, cómo se forma, sus características, etc. Retoma, también, las diferencias y semejanzas entre lo que ellos pensaban y lo sucedido.

## Orientaciones

Este tipo de actividades desarrollan la capacidad de observación. Dale tiempo suficiente para que exploren tanto los materiales como el oobleck, incluso pueden enlistar las características de cada uno.

Haz énfasis en la formulación de hipótesis y su comprobación. Esto favorecerá avances en el pensamiento lógico y la resolución de problemas.

Prevé tiempo suficiente para que puedan jugar con el oobleck poniendo en juego su imaginación y creatividad. Puedes planificar un espacio de juego libre inmediatamente después de esta actividad.



 **Actividad 53**



**Competencia fundamentales:**

Pensamiento lógico, creativo y crítico  
Ambiental y de la salud

**Competencias específicas:**

- Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o característica.
- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud, con el apoyo de un adulto.

# ¡Patrones con mi cuerpo!

1. Comenta que hoy jugarán a hacer patrones con sus cuerpos. Antes de empezar, pide a 6 niños y niñas que se coloquen de la siguiente forma: parado-sentado-arrodillado-parado-sentado-arrodillado.
2. Pregúntales qué observan y si notan algo que se repite. Digan en voz alta el patrón que se ha formado e invita a otros más a que lo continúen colocándose en la forma que corresponde a partir del 6to niño o niña.
3. Motívalos a que creen otros patrones utilizando su cuerpo o partes de él. Puedes darles algunas ideas (pie arriba, pie abajo, mano derecha arriba, mano izquierda abajo, lengua fuera, lengua dentro) u orientaciones, por ejemplo: dos con el pie arriba, tres con el pie abajo, etc.
4. Ofreceles distintos materiales para que creen sus propios patrones de posición, puede ser masilla, papelitos de colores, bolitas de papel, etc. Dispón de hojas, lápices, pegamento y lo necesario para que hagan su producción.
5. Elige algunos para que lo presenten. Realiza algunas preguntas que les ayuden a «leer» el patrón creado. Aprovecha para promover que corrijan lo necesario a partir de cuestionamientos y reflexiones.



## Indicadores de logro

- ✓ Reproduce o crea patrones matemáticos de tamaño, cantidad o posición usando material concreto o formato digital.
- ✓ Realiza movimientos con algunas partes de su cuerpo de manera coordinada en el espacio parcial y total.



## Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Hojas
- ✓ Lápices
- ✓ Pegamento
- ✓ Masilla
- ✓ Papelitos de colores
- ✓ Retazos de tela
- ✓ Papel crepé



## Orientaciones

La complejidad de los patrones dependerá del nivel de dominio que vayas descubriendo mientras haces los primeros. Aumenta o disminuye la dificultad según lo observado.

Puedes llevar algunas telas, mosaicos u otros materiales que contengan patrones de posición y trabajar su reconocimiento como parte de la actividad. También puedes mencionar y mostrar otros de tamaño o cantidad y, luego, profundizar en ellos en nuevas actividades.

Presta atención a las producciones individuales, para esto, trabaja con grupos no mayores a 10 niños y niñas. Es importante que antes de finalizar identifiquen si realmente han construido un patrón y que usen el error como oportunidad de aprendizaje a partir de tu intervención.




**Actividad 54**
**Competencia fundamental:**

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico  
Desarrollo personal y espiritual

**Competencias específicas:**

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- Expresa su opinión ante temas o situaciones cotidianas, en contextos reales o imaginarios, y puede exponer su punto de vista.
- Participa progresivamente en actividades de convivencia armónica con los demás y el mundo que le rodea, con ayuda del adulto, en apertura a la espiritualidad.

## Pintando con pintura

Prepara el espacio con anterioridad: coloca un poco de rojo, de azul y de amarillo en un platito o bandeja (deben ser varios para que lo usen en distintas mesas). Utiliza un vaso pequeño para poner un poco de agua y allí lavar el pincel al cambiar de color. Agrega una esponja o servilleta donde secarlo cada vez que se necesite.

1. Repasa junto a los niños y niñas lo que han hecho durante la semana: han jugado con patrones y también han sido científicos y pescadores. Con júbilo, comunícales que hoy serán... ¡PINTORES!
2. Muéstrales pintura roja, azul y amarilla. Pregunta si saben cómo se llama este grupo de colores. Indica que se trata de colores primarios y que sirven para crear otros colores denominados secundarios.
3. Divídeles en grupos de dos o tres, invitándoles a elegir un tema para su creación. Fomenta que compartan lo que harán antes de empezar y toma anotaciones.
4. Entrega una cartulina blanca para que pinten según lo que acordaron. Recuérdales que pueden usar la bandeja para mezclar y crear nuevos colores, y también que deben firmar su creación, tal como hacen los grandes pintores.
5. Anuncia el fin de la actividad entre 5 y 10 minutos antes de la hora pautada. Señala que compartirán su producción con el resto del grupo. A medida que lo hacen, permite que los compañeros hagan preguntas sobre lo que han pintado. Realiza comentarios positivos, reconociendo el esfuerzo de cada uno. Colócalas sus creaciones en un lugar visible.



### Indicadores de logro

- ✓ Selecciona y combina los colores utilizándolos con intencionalidad en sus producciones.
- ✓ Expresa su imaginación con canciones, poesías, historias cortas o actividades plásticas
- ✓ Utiliza informaciones sobre personas, animales u objetos conocidos para apoyar sus explicaciones.
- ✓ Practica los acuerdos de compartir y resolver problemas cuando se presenta alguna dificultad en sus juegos y en actividades cotidianas



### Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Pintura roja, azul y amarilla.
- ✓ Pincel
- ✓ Vaso (para agua)
- ✓ Plato o bandeja (para colocar y mezclar colores)



### Orientaciones

Realiza un sorteo para elegir los que presentarán. Puedes darle un número a cada equipo y luego sacar de un recipiente aquellos que tendrán el chance.

Ofrece tiempo suficiente para que puedan hacer preguntas y comentarios sobre las pinturas.

Pasa por las mesas mientras establecen sus acuerdos y hacen la pintura. Promueve que resuelvan entre ellos cualquier conflicto, procura intervenir solo cuando sea necesario.

## Actividad 55



### Competencia fundamentales:

Resolución de problemas  
Desarrollo personal y espiritual

### Competencias específicas:

- Expone problemas o situaciones que surgen en la cotidianidad y aporta ideas para la solución de los mismos de manera colaborativa.
- Participa progresivamente en actividades de convivencia armónica con los demás y el mundo que le rodea, con ayuda del adulto, en apertura a la espiritualidad.

## Construyendo con bloques

1. Avisa que, para completar las aventuras de la semana, hoy serán ingenieros constructores. Introduce cualquier tipo de bloques que tengan disponibles. Si no tienen, pueden usar cajas, vasos plásticos, rollos de papel, trozos de madera o cualquier otro material que se les ocurra para construir.
2. Motívalos a planificar la construcción usando las siguientes preguntas. Diles que comenten con un compañero cada respuesta y dales espacio para que lo hagan.
  - ✓ ¿Qué te gustaría construir?
  - ✓ ¿Cuáles materiales vas a usar?
  - ✓ ¿Cómo construirás con esos materiales? ¿Qué harás primero?

Asigna el trabajo adicional de supervisor de la obra de su compañero a cada uno, de manera que, al final, le muestren lo que han hecho y pueda verificarse si lo era lo que pensaba, al igual que el uso de los materiales planeados.
3. Indica que pueden empezar. Mientras diseñan, ve pasando para cuestionarles sobre lo que están haciendo, a qué se parece, si quieren agregar algo. Haz preguntas que les muevan a pensar y a tomar decisiones, y anímalos si algo no sale como querían.
4. Permite que agreguen accesorios, letreros o cualquier material que complemente la construcción.
5. Al finalizar, da participación a algunos para que compartan: ¿Se derrumbó la estructura? ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo resolviste ese problema? ¿Qué pudieras hacer diferente una próxima vez? ¿Te gustó como quedó? ¿Qué te hubiese gustado intentar?



### Indicadores de logro

- ✓ Participa en la búsqueda y selección de alternativas al solucionar problemas sencillos o situaciones cotidianas.
- ✓ Practica los acuerdos
- ✓ de compartir y resolver problemas cuando se presenta alguna dificultad en sus juegos y en actividades cotidianas.
- ✓ Colabora en algunas actividades y juegos de manera respetuosa y amable.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Bloques
- ✓ Papel
- ✓ Lápices de colores
- ✓ Elementos decorativos



### Orientaciones

Pueden utilizar cascos, chalecos u otros materiales para hacer más divertido el proceso y asumir el rol de ingenieros de forma más cercana a la realidad.

Como parte del inicio, puedes presentar un video o fotos sobre obras de construcción, enfatizando la manera en que, paso a paso, los trabajadores de esa área logran hacer grandes edificaciones.

Puntualiza la importancia de hacer varios intentos cuando queremos lograr algo.

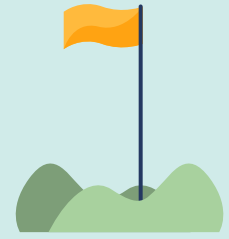




# Celebremos

Esta semana tuvieron la oportunidad de jugar de diversas formas. Has logrado visualizar sus logros a partir de esta estrategia, y estás lista para continuar creando actividades que favorezcan el aprendizaje de manera natural.

Además, ha sido una gran oportunidad para recordarles lo que pueden llegar a ser: ingenieros, pintores, científicos... Sigue favoreciendo el desarrollo de su imaginación y sus potencialidades, animándoles a esforzarse para lograr las metas que juntos se proponen.



**¡Hemos  
concluido la  
semana 11!**



## Anedotario

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

## SEMANA 12

Si quieres llegar rápido, ve solo. Si quieres llegar lejos, ve acompañado.

-Proverbio africano-



## Orientaciones para la semana

- Fomentar el trabajo en equipo es importante, ya que brinda la oportunidad de que desarrollen habilidades sociales al promover las negociaciones, la exposición de puntos de vista, el respeto, la empatía y la escucha, lo que repercute positivamente en las interrelaciones personales, favoreciendo la convivencia armónica y la resolución de problemas.
- Adicionalmente, el trabajo colaborativo enseña a aprender y desarrollar una actitud crítica tanto hacia sí mismos, como hacia sus compañeros/as, al tiempo que promueve la interdependencia y la autonomía.
- Te invitamos a que esta semana hagas especial énfasis en esta estrategia y observes tanto los logros como los retos que cada uno presenta en este sentido.



## Recuerda

- Recuerda que promover el trabajo en equipo permite potenciar, combinar y complementar las habilidades que tienen, beneficiando a todos los del grupo.
- Nuestra sociedad requiere cada vez más el que aprendamos a convivir, por lo que cobra especial relevancia brindar experiencias que les permitan construir aprendizajes relacionados a la cooperación, la solidaridad y el entendimiento.

## Actividad 56



### Competencia fundamentales:

Desarrollo personal y espiritual  
Ética y ciudadana  
Comunicativa

### Competencias específicas:

- Participa progresivamente en actividades de convivencia armónica con los demás y el mundo que le rodea, con ayuda del adulto, en apertura a la espiritualidad.
- Comprende progresivamente situaciones cotidianas y acontecimientos de su contexto social y cultural, siguiendo una secuencia.

## ¡Me gusta celebrar!

1. Reúne a los niños y niñas, coméntales que vamos a conversar acerca de las actividades y celebraciones familiares (ir a la iglesia, visitar los abuelitos, cumpleaños, Navidad, bautizos). Sentados en círculo, invítales a hablar sobre las actividades que se realizan en la familia.
2. Coméntales que hablaremos centraremos la conversación sobre la Navidad, cuestiona: ¿Qué es la Navidad? ¿Por qué la celebramos? ¿Cómo se celebra en tu familia? ¿Cuáles cosas acostumbran a hacer (tradiciones)? ¿Cómo se celebra en tu comunidad? ¿Qué es lo que más disfrutas de la Navidad?
3. Cuenta la historia del nacimiento de Jesús, explica que esta es la razón de la celebración de la Navidad. Invítales a marcar en el calendario esta importante fecha (pueden utilizar un cuento o un video para compartir la historia).
4. Explica que muchas familias asisten a las iglesias en esa época, anímales a responder: ¿Tu familia visita la iglesia? ¿Cuáles actividades relacionadas con Dios realizan en casa (oración, leer la biblia, escuchar canciones que tienen que ver con Dios)? Profundiza a partir de sus comentarios.
5. Proporciona pintura y papel e incita a pintar libremente lo que más disfrutaron de las actividades navideñas familiares, luego coloca en mural sus producciones.



### Indicadores de logro

- ✓ Dialoga sobre las actividades espirituales y religiosas en que participa con su familia.
- ✓ Relata acontecimientos cotidianos y situaciones vividas en su contexto inmediato, sociales o culturales, siguiendo una secuencia.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Pintura
- ✓ Pinceles

#### Digitales:

- ✓ Video o cuento navideño



### Orientaciones

Pueden investigar cómo se celebra la Navidad en otro país y comparar con las costumbres o tradiciones de sus familias.

Esta actividad puede focalizarse hacia otro tipo de actividades familiares de índole espiritual y religioso (bautizos, visita a las iglesias, oraciones, leer la Biblia, entre otras) según los comentarios de los niños y las niñas.




**Actividad 57**
**Competencia fundamentales:**

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

**Competencias específicas:**

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Comparte su opinión ante temas o situaciones cotidianas, en contextos reales o imaginarios, y puede exponer su punto de vista.

## Mi árbol de Navidad

Antes de empezar la actividad, asegúrate de contar con los materiales necesarios para desarrollarla.

1. Retomando la conversación sobre la Navidad, explícales que hoy vamos a elaborar nuestro propio árbol de Navidad. Pregunta sobre las decoraciones alusivas a esta época: ¿Cuáles decoraciones navideñas has visto? ¿Cómo son los árboles de navidad que has visto? ¿Qué se necesita para decorar uno?
2. Permíteles explorar encartes, revistas o láminas relacionadas al tema, conversen sobre ello como forma de generar ideas para su creación. Después, invítalos a crear su propio árbol en papel. Usa alguna de estas opciones:
  - ✓ Utilizar papel en blanco y colores para que dibujen a su gusto. Pueden rasgar o recortar imágenes de las que vieron en el punto anterior para decorar su árbol.
  - ✓ Recolectar objetos reciclados para hacer un árbol de papel periódico (arrugando, rasgando, etc.), de tapitas de botellas, con cajas de diferentes tamaños, etc.
  - ✓ Construirlo usando recursos de la naturaleza: un árbol de hojas secas, de piedras, ramas, florecitas, etc.
3. Guíales a hacer su selección y ofréciles tiempo suficiente para que pongan sus ideas en práctica. Cuando finalicen, realicen una exposición para mostrar al grupo y familiares.



### Indicadores de logro

- ✓ Utiliza técnicas y materiales en sus producciones para expresar sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias.
- ✓ Realiza producciones plásticas bidimensionales al representar ideas reales o imaginarias.
- ✓ Participa con interés en el intercambio de ideas y opiniones sobre temas y situaciones cotidianas.



### Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Recursos de la naturaleza
- ✓ Materiales reciclados
- ✓ Pegamento
- ✓ Papel de construcción
- ✓ Cinta adhesiva
- ✓ Trozos de tela
- ✓ Revistas
- ✓ Encartes
- ✓ Banco de imágenes



### Orientaciones

Planifica tiempo adicional en caso de que lo necesiten, pues todo dependerá de la complejidad que implique el diseño en función de los materiales seleccionados. Importante que se sientan libres y ejerciten su creatividad a lo largo de la actividad.

Para incentivar el trabajo en equipo, pueden hacer los árboles en grupo, en parejas o dándole participación a los familiares.

Asegúrate de recolectar con anterioridad los recursos necesarios para esta actividad.



## Actividad 58



### Competencia fundamentales:

Comunicativa  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

### Competencias específicas:

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Interroga sobre temas del entorno natural realizando observaciones, exploraciones o experimentos, comunicando el resultado de estas acciones apoyado o no en recursos tecnológicos.

## Canta y baila con maracas

1. Anuncia con alegría «¡Vamos a cantar y bailar con maracas!». Pregunta si alguien conoce este instrumento y hablen al respecto.
2. Distribuye varias maracas (pueden ser elaboradas con material reciclado, originales o de cualquier tipo; mientras más variedad, mejor) para que las manipulen por turnos, pregunta cómo creen que producen sonido y, luego, explícales cómo logran ese efecto.
3. Pregunta si les gustaría crear su propia maraca. Muestra los materiales a utilizar e incítales a pensar cómo ellos consideran elaborarla. Necesitarán:
  - ✓ Botellas de plástico limpias con su tapa (cada niño necesitará dos).
  - ✓ Pequeños objetos para colocar dentro de las botellas (semillas, piedras, arroz).
  - ✓ Motiva al diálogo: ¿La maraca sonará igual con todas las semillas? Si introducimos piedras, ¿sonará igual que con el arroz? ¿Cuál crees que será la diferencia? ¿Sonará igual con pocos objetos que con muchos? Puedes anotar en la pizarra o en un papel lo que piensan para comprobarlo al experimentar.
4. Dale dos botellas vacías a cada quien y diles que van a hacer dos maracas introduciendo los objetos de su preferencia. Puedes retarles: ¿pueden hacer dos maracas que suenen muy distintas la una de la otra? Anímales a probar el sonido mientras trabajan, agregando o quitando objetos hasta que consigan el sonido que más les guste. Cuando terminen, haz que enrosquen la tapa y toquen sus maracas.
5. Invítales a escuchar los sonidos emitidos por las diferentes maracas y cuestiona si suenan igual. ¿Por qué crees que suenan diferentes? ¿Cuál suena más fuerte? ¿Qué otros elementos podríamos utilizar para que suenen diferente? Verifica si acertaron o no sus predicciones. Marca junto a ellos las que se comprobaron después de leer cada una. Explica que, mientras más fuerza aplicamos, el sonido se hace más intenso y mientras menos, más suave. Igualmente, cuando introducimos mayor cantidad de elementos se



### Indicadores de logro

- ✓ Explora las posibilidades sonoras de su voz y de sonidos producidos al percudir, sacudir o frotar instrumentos musicales y objetos o materiales de su entorno.
- ✓ Entona canciones infantiles y las acompaña con instrumentos de percusión menor.
- ✓ Usa utensilios, artefactos de su entorno o recursos tecnológicos, al realizar experimentos sencillos.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Botellas plásticas
- ✓ Arroz
- ✓ Semillas
- ✓ Piedras
- ✓ Elementos decorativos

#### Digitales:

- ✓ Video sugerido: «¿Cómo hacer maracas?».



### Orientaciones

Dependiendo de la época, pueden cantar alguna canción alusiva (Mes de la Familia, Navidad, Día las Madres, etc.).

En una actividad adicional o utilizando más tiempo en esta misma, puedes invitarles a decorar sus maracas haciendo uso de diferentes recursos (pintura, marcadores, láminas).

Para el próximo encuentro de grupo, actividad de música u otra que escojas, utiliza un reproductor de sonido para colocar canciones y que toquen sus maracas siguiendo el ritmo.

produce un sonido más vivo debido a que hay más toque con las paredes de la botella.

6. Ahora que ya elaboramos la maraca, ¡vamos a cantar y bailar! Invita a algunos niños y niñas a entonar su canción infantil favorita para que los demás sigan el ritmo haciendo uso de sus maracas; luego, invierte los grupos (los que tocaron que canten y los que cantaron que toquen).




**Actividad 59**
**Competencia fundamental:**

Comunicativa  
Ambiental y de la salud  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

**Competencias específicas:**

- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencias aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales, instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.
- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud, con el apoyo de un adulto.
- Explora su entorno, lo interpreta e intenta explicarlo en forma diversa, diferenciando progresivamente lo real de lo imaginario.
- Interpreta situaciones diversas haciendo uso de representaciones simbólicas y gráficas sencillas del lenguaje matemático. Las utiliza en la explicación de ideas con objetos concretos y digitales, en forma no convencional y progresivamente convencional.

## Jugando a la rayuela o trúcamelo

Invítales a un espacio abierto. Inicia preguntando si alguien ha jugado al trúcamelo o rayuela. Pregunta cómo se juega. Si ninguno lo ha jugado antes, entonces explica en qué consiste este juego.

1. Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar, el cual está compuesto por cuadrados con números del 1 al 9. Puedes hacerlos de distintos tamaños.
2. Pide a tres niños que, juntos, cuenten los números en secuencia. Pide a otros que vayan señalándolos, ya sea con sus pies, con los dedos, etc. Un grupo más puede ir identificando los números a medida que los vas nombrando.
3. Para empezar a jugar, necesitan una piedra plana o algo similar. El niño o la niña debe situarse detrás del primer número con la piedra en la mano y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina «casa» y no se puede pisar. Al lanzar la piedra, indícales si lo deben hacer a la izquierda o a la derecha.
4. El niño o la niña comienza a recorrer el circuito saltando en un solo pie por los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 9 y volver a la casilla de salida.
5. Si pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego. Gana el juego quien llegue primero a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de los cuadrados o pisar una línea. Puedes formar grupos y contabilizar los puntos obtenidos cada vez que gana algún



### Indicadores de logro

- ✓ Ubica objetos y realiza movimientos según indicaciones derecha-izquierda, con relación a su cuerpo.
- ✓ Realiza desplazamientos en el espacio mostrando estabilidad y equilibrio en sus movimientos.
- ✓ Participa en juego de reglas aceptando procedimientos acordados en el grupo.
- ✓ Cuenta de manera oral de los números del 1 al 10 siguiendo una secuencia numérica.



### Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Tiza
- ✓ Piedra



### Orientaciones

Si notas que el niño o la niña todavía no tiene buen equilibrio para saltar en un pie, pueden empezar jugando saltando con ambos pies hasta lograr uno mayor.

Aprovecha para trabajar los conceptos izquierda y derecha. Si notas que se hace difícil con la piedra, entonces indica si van a saltar con el pie derecho o izquierdo. También puedes combinar ambas opciones.

Recuerda llevar las anotaciones como has hecho en otras actividades (como la 43) usando una tabla que permita hacer el conteo con palitos por equipo y, luego, contando para representar con el número correspondiente.

También puedes sugerirles a los equipos que se pongan un nombre y utilizarlo para el registro anterior.

miembro de su equipo. Lleva con ellos las anotaciones y conteos.

6. Invítales a compartir cómo se sintieron durante el desarrollo del juego, qué parte les gustó más, lo más difícil, qué le cambiarían, etc.

## Actividad 60



### Competencia fundamentales:

Comunicativa  
Resolución de problemas

### Competencias específicas:

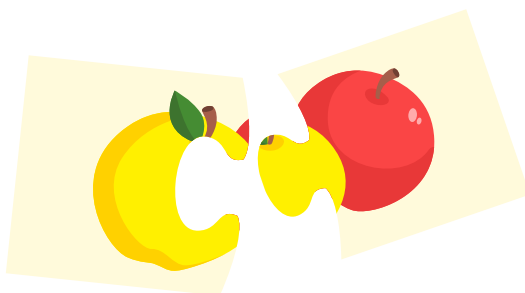
- Expone problemas o situaciones que surgen en la cotidianidad y aporta ideas para la solución de los mismos de manera colaborativa.
- Interpreta situaciones diversas haciendo uso de representaciones simbólicas y gráficas sencillas del lenguaje matemático. Las utiliza en la explicación de ideas con objetos concretos y digitales, en forma no convencional y progresivamente convencional.

# Rompecabezas de mi nombre

1. Sentados en círculo, muéstrales un rompecabezas y pregúntales si saben qué es. Explica que se forman con piezas planas que cuando se combinan bien hacen una figura, un objeto o una escena.
2. Coméntales que hoy van a formar rompecabezas. Adecúa el espacio para que lo hagan en equipos de 3 niños y niñas. Indica que tendrán un tiempo límite para armarlo y avísales de 5 a 15 antes de que se cumpla. Recuérdales solicitar ayuda cuando sea necesario.
3. Mientras pases por los grupos y/o soliciten ayuda, introduce algunas estrategias para armar rompecabezas, como:
  - ✓ Colocar todas las piezas boca arriba.
  - ✓ Observa la imagen de la caja y fíjate en los detalles.
  - ✓ Asocia las piezas según sus colores, su forma y los fragmentos de imágenes que contienen.
  - ✓ Notar cuáles piezas son de borde/esquina para armar el marco primero.

Recuerda permitirles explorar y crear sus propias estrategias antes de compartir las anteriores.

4. Al finalizar, pregúntales qué fue lo más difícil y cómo solucionaron la situación. En caso de que algunos no hayan terminado, pueden guardarlo en un espacio donde no se desarme para completarlo en otro momento.



### Indicadores de logro

- ✓ Participa en juegos de mesa que abordan contenidos matemáticos respetando las reglas establecidas y a los participantes.
- ✓ Solicita ayuda cuando necesita lograr su propósito en actividades y juegos.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Rompecabezas
- ✓ Cartón
- ✓ Pintura o Marcadores
- ✓ Tijeras



### Orientaciones

Para guardar los rompecabezas armados puede servir que los completen sobre una tabla, bandeja, cartón o material similar; de ese modo, pueden moverlos sin que se desbaraten.

Si es la primera vez que arman rompecabezas, debes empezar por menos de 10 piezas y luego ir aumentando la cantidad. En caso de que no cuenten con este recurso, puedes crearlo utilizando el procedimiento que se explica a continuación (adáptalo según tus intenciones).

Para complementar esta actividad, preferiblemente en otro momento, puedes motivarles a crear su propio rompecabezas usando revistas, periódicos o encartes, y seleccionando una imagen o foto de su preferencia. Deberás guiarles para que recorten, pasen las líneas con un marcador y recorten nuevamente para sacar las piezas; barajan las piezas y tratan de armarlo; luego, pueden intercambiar los rompecabezas entre equipos y jugar a formarlos. Para fortalecer el rompecabezas creado pueden usar cartón.

Una opción para armar rompecabezas, en caso de que cuenten con dispositivos electrónicos, es utilizar un recurso digital como este:

<https://primeraescuela.com/rompecabezas-en-linea/index-2.htm>.



## Celebremos

De seguro has visto avances en cuanto al trabajo en equipo, ¡gran logro!

Motívalos a continuar uniéndose para jugar, compartir, trabajar y utiliza frases como «juntos lo hacemos mejor», «todos juntos hacemos más que por separado», «todos tenemos algo que aportar», «juntos somos más fuertes», etc.



**¡Hemos  
concluido la  
semana 12!**



## Anecdotario

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

## SEMANA 13

“Los logros no son producto de la casualidad, sino del trabajo constante”.

-Autor desconocido-



## Orientaciones para la semana

- Hemos llegado a la semana número 13, es un buen momento para reflexionar sobre los aprendizajes y el rol que hemos desempeñado para favorecerlos.
- Aprovecha la semana para que los niños y niñas puedan hacer conciencia de lo que han ido aprendiendo, utiliza las actividades que se proponen para recordar esos aprendizajes utilizando las producciones que han hecho hasta ahora y comentando sobre actividades pasadas.



## Recuerda

¿Sabías que los niños y niñas de esta edad también tienen capacidad para reflexionar?

Pregunta siempre por qué, cómo, para qué... de sus acciones en función de sus aprendizajes. Durante el proceso recuerda reconocer los logros de cada uno y animarles a continuar avanzando.


**Actividad 61**
**Competencia fundamental:**

Comunicativa

**Competencias específicas:**

- Comprende y expresa de manera oral algunas ideas, emociones, sentimientos y experiencias en situación de comunicación.
- Expresa ideas, experiencias, emociones y sentimientos en forma gráfica o escrita, de manera no convencional y progresivamente convencional, utilizando material en formato impreso y digital.

## Poemas y más poemas

1. Sentados todos en el piso, comenta a los niños y niñas que hoy trabajaremos con los poemas. Cuestionales: ¿Recuerdan lo que es un poema? ¿Recuerdan los poemas que hemos aprendido? Conversen nuevamente sobre sus características: se escriben en verso, expresan las emociones o impresiones de quien la escribe (autor), tienen rima y se compone de versos, y estrofas.
2. Trae a sus memorias los poemas trabajados anteriormente. Repasa con ellos dónde está la rima, cuáles son los versos y las estrofas.
3. Luego elige y recita con los niños y niñas uno de ellos, por ejemplo, el de la actividad 38.
4. Previamente, copia el poema dejando un espacio en blanco donde van palabras claves, escríbelas en tiras de papel y trata de leerlas para que ellos identifiquen dónde van.
5. Luego motiva a crear un poema propio. Una vez finalizado el poema, léanlo completo y pregunta nuevamente lo mencionado en el punto 2. Identifiquen rimas, versos y estrofas, coloca el nombre a cada una y reciten juntos después de varias repeticiones.
6. Para finalizar, invítalos a que traten de reproducir el poema, puedes quitar visibilidad al texto que crearon para que hagan el intento de escritura y no de copia.



### Indicadores de logro

- ✓ Usa diversas formas de expresión con intención de comunicar sus ideas, opiniones, emociones, sentimientos y experiencias.
- ✓ Produce o reproduce textos basados en situaciones reales e imaginarias de manera no convencional y progresivamente convencional.



### Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Poemas (ver anexos)
- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Lápices



### Orientaciones

Puede desarrollar esta actividad sobre temas específicos del interés de los niños y niñas.

Le puedes solicitar a los niños escribir sus propios poemas y luego socializar con el grupo.




**Actividad 62**
**Competencia fundamentales:**

Científica y tecnológica  
Pensamiento Lógico, creativo y crítico

**Competencias específicas:**

- Interroga sobre temas del entorno natural realizando observaciones, exploraciones o experimentos, comunicando el resultado de estas acciones apoyado o no en recursos tecnológicos.
- Expresa su opinión ante temas o situaciones cotidianas, en contextos reales o imaginarios y puede exponer su punto de vista.

## Haciendo figuras divertidas

Antes de empezar la actividad, prepara un espacio con los materiales que se indican en los recursos a utilizar para elaborar figuras recuerda experimentar tú primero para que orientes adecuadamente al grupo.

1. Avisa que hoy crearemos figuras divertidas, para esto usarán los materiales mencionados en los recursos (muéstralos). Permite que exploren identificando su olor, sabor, textura, color, etc. y qué es cada uno, recuerda rotularlos con sus nombres y leerlo en voz alta con el grupo.
2. Guía a los niños y niñas a hacer la mezcla. Elige algunos para este fin. Previamente, invítalos a que hagan sus hipótesis sobre lo que va a suceder a partir de cuestionamientos como: ¿Qué crees que pasará al mezclar estos elementos? Dales oportunidad de responder. Anota las hipótesis en un papel grande.
3. Luego ofrece las instrucciones para elaborar la figura:
  - ✓ Prepara una masa de sal mezclando dos tazas de harina, una taza de agua y una parte de agua hasta lograr una buena consistencia.
  - ✓ Estira la masa hasta que quede de unos 5 o 6 mm de grosor.
  - ✓ Corta las formas con un cortador de galletas o con la forma divertida que desees. Con un palillo dibuja detalles y marcas para decorarlo.
  - ✓ Hornea o deja al aire para secar.
  - ✓ Deja enfriar y pinta a tu gusto.
4. Mientras siguen las instrucciones, vuelve a hacer las demás preguntas de la hipótesis inicial. Ve marcando con ellos las que se comprobaron y las que no.



### Indicadores de logro

- ✓ Usa utensilios, artefactos de su entorno o recursos tecnológicos, al realizar experimentos sencillos.
- ✓ Conversa con otros sobre temas y situaciones, escuchando sus ideas y opiniones.



### Recursos

**Manipulativos:**

Masa de sal:

- ✓ 2 tazas de harina
- ✓ 1 taza de sal fina
- ✓ 1 parte de agua
- ✓ 1 recipiente
- ✓ Cortadores para galletas u otros objetos que sirvan para dar forma.
- ✓ Pintura (Témperas o acrílicos)
- ✓ Pincel
- ✓ Palillo
- ✓ Rodillo



### Orientaciones

En vez de cortadores de galletas pueden utilizar tapas o cuchillos para cortar en la forma deseada.

Permite que los niños disfruten elaborando la masa dándoles tiempo suficiente para elaborar sus figuras poniendo en juego su creatividad.

5. Al finalizar permite que muestren su producción, motívalos a manipular la figura creada, invítalo a intercambiar con algún compañerito y a contarle sobre su trabajo.
6. Cierra recapitulando lo que aprendieron. Retoma también las diferencias y semejanzas entre lo que ellos pensaban y lo sucedido.



 **Actividad 63**



**Competencia fundamental:**

Ambiental y de la salud  
Pensamiento lógico, creativo y crítico

**Competencias específicas:**

- Muestra hábitos y procedimientos para el cuidado y seguridad personal, contribuyendo a su salud, con el apoyo de un adulto.
- Comenta cuando está de acuerdo o no acerca de un tema o situación cotidiana, en contextos reales o imaginarios.

## ¡Un rico chocolate!

Para esta actividad debes contar con una estufa y un área adecuada para preparar la receta. Si no cuentas con estos elementos, entonces modifica la receta y utiliza cocoa en polvo.

1. Pregunta con entusiasmo si alguien ha probado un chocolate. Cuestiona cómo lo han probado (con leche- sin leche, frío-caliente), pregunta cómo creen que se prepara el chocolate. Permite que se expresen y coméntales que hoy prepararemos un rico chocolate siguiendo una receta.
2. Presenta por escrito la receta, destacando su estructura: título, ingredientes, preparación y recordando lo aprendido en la actividad 31. Recuérdales la importancia de seguir las instrucciones. Después de leerla, pregúntales qué debemos hacer primero y qué hacer después.
3. Durante el desarrollo de la actividad, permite que ellos mismos viertan los ingredientes, muevan el chocolate, lo sirvan, etc.
4. Aprovecha el momento para dialogar sobre el peligro que representa el fuego. Pregunta qué considera pasaría si usan fuego solos, cómo podemos evitar el peligro. Puntualiza que las actividades como esta deben ser desarrolladas junto a un adulto.
5. Sirvan el chocolate y beban comentando sobre su aroma, sabor, color, temperatura. Invita a algunos niños y niñas a recordar los ingredientes utilizados y los pasos para la elaboración.



### Indicadores de logro

- ✓ Acepta y consume alimentos nutritivos que se le ofrecen en diferentes momentos y actividades escolares.
- ✓ Expresa lo que le gusta o le disgusta de una situación, actividad o un texto sencillo.
- ✓ Identifica y nombra medidas de seguridad ante situaciones peligrosas.



### Recursos

- ✓ Estufa
- ✓ Fósforos o chispero

### Manipulativos:

Ingredientes para la receta del chocolate:

- ✓ 1 taza de agua
- ✓ 8 tabletas de chocolate
- ✓ 4 latas de leche evaporada (de 12 onzas)
- ✓ 2 tazas de leche fresca
- ✓ (Opcional): Palitos de canela, malvaviscos, fresas frescas y crema batida.



### Orientaciones

Antes de realizar esta actividad deben establecerse normas para mantener el orden y la seguridad de los niños y niñas, por ejemplo: mantenerse a la distancia establecida, esperar su turno para participar en la preparación de la receta, seguir las instrucciones en cada momento, etc.

Puedes complementar pidiendo a los niños y niñas que dibujen lo que más les gustó de la actividad, los ingredientes de la receta (ahí pueden tratar de escribir sus nombres también) o que traten de escribir la receta como tal.



## Actividad 64



### Competencia fundamentales:

Ética y ciudadana  
Comunicativa

### Competencias específicas:

- Construye de forma colectiva normas de convivencia para la interacción armónica en diferentes actividades y juegos con sus pares.
- Comprende y expresa de manera oral algunas ideas, emociones, sentimientos y experiencias en situación de comunicación.
- Participa progresivamente en actividades de convivencia armónica con los demás y el mundo que le rodea, con ayuda del adulto, en apertura a la espiritualidad.

# La pelota de la reflexión

Reúne a los niños y niñas en un círculo. Comenta que hoy vamos a jugar con la pelota, esta vez de manera diferente: lo haremos sentados en el piso, siguiendo algunas reglas:

1. Los turnos se asignarán lanzando la pelota. Quien la atrape debe permanecer en silencio algunos segundos y pensar en algo que le gustaría compartir acerca de lo que han hecho juntos los últimos meses.
2. Puede responder a alguna de estas frases que invitan a reflexionar:
  - ✓ “Algo que aprendí”
  - ✓ “Algo que me pareció difícil”
  - ✓ “Algo que disfruté hacer”
  - ✓ “Algo que intenté”
  - ✓ “Algo que ayudó a otra persona”
  - ✓ “Algo que no me gustó”
3. Cada niño o niña elige una de las ideas que ha compartido para hacer un dibujo que represente su reflexión. Luego pueden compartir lo que hicieron y colocar en un mural.



### Indicadores de logro

- ✓ Expresa las acciones y actitudes que le producen bienestar o no a su persona y a las demás.
- ✓ Formula y responde a preguntas, al obtener informaciones sobre temas de su interés.
- ✓ Participa en las actividades de reflexión y silencio.



### Recursos

#### Manipulativos:

- ✓ Una pelota
- ✓ Hojas en blanco
- ✓ Colores



### Orientaciones

Si notas que se les hace difícil empezar a responder, puedes darles algunos ejemplos.

En el dibujo pueden intentar escribir lo que están representando con una frase corta, si lo hacen, ten pendiente anotar en lenguaje convencional lo que quisieron decir después que lo lean. Esto ayudará a que luego puedas hacer las intervenciones necesarias para que sigan evolucionando en las etapas de escritura.

Recuerda siempre pedirles que firmen sus producciones.


**Actividad 65**
**Competencia fundamental:**

Ambiental y de la salud  
Comunicativa

**Competencias específicas:**

- Incorpora hábitos y procedimientos para su cuidado personal, contribuyendo a su salud, con el apoyo de un adulto.
- Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencia aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales e instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.

## Canto y soy feliz

1. Con entusiasmo, anuncia a los niños y niñas que hoy vamos a cantar por un rato las canciones que más nos gustan.
2. Pregunta cuáles canciones de las que hemos cantado en el grupo les gustan más. Anota en un listado los nombres y los niños la leen, luego realizaran votación para cantar. Ejemplo:
  - ✓ La escuela III
  - ✓ La mariposa II
  - ✓ Palmadas
3. Entonen en primer lugar la que obtuvo mayor votación. Invita algún niño que idee y lidere una coreografía que podemos realizar durante la entonación.
4. Elige elementos del entorno para hacer sonidos. Invítalos también a que reproduzcan sonidos con su cuerpo para acompañar las canciones, también pueden usar las maracas elaboradas en la actividad 58. Al finalizar motiva a expresar cómo se sintieron con la actividad, pueden repetir la coreografía que más les gustó.



### Indicadores de logro

- ✓ Participa en juegos de movimientos con algunas partes de su cuerpo en espacio parcial y total.
- ✓ Explora con su cuerpo sonidos y movimientos.
- ✓ Entona canciones infantiles y las acompaña con instrumentos de percusión menor.



### Recursos

**Manipulativos:**

- ✓ Pizarra o papelógrafo (para hacer votaciones).
- ✓ Elementos del entorno para hacer sonidos (Por ejemplo: piedras, lata, sartén, caja, maracas, cubeta, etc).



### Orientaciones

Si cuentan con algunos instrumentos musicales, además de los de percusión, pueden distribuirse entre los niños y niñas.

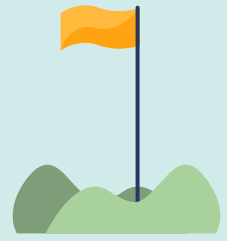
Incluyete en las coreografías y la reproducción de sonidos, trata de que sea una actividad llena de emociones procurando su disfrute.





# Celebremos

¡Felicidades! Es tiempo de celebrar todos los logros y oportunidades de aprendizaje que hemos vivido durante esta semana. Es un buen momento para reconocer los logros de los niños y niñas hasta este momento, destinando espacios para que ellos mismos puedan identificarlos y motivándolos a seguir esforzándose por lo que aún no han alcanzado.



**¡Hemos  
concluido la  
semana 13 y el  
tomo 1 de esta  
guía!**



## Anecdotario

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# ANEXOS

## Semana 6

## Actividad 27. Listado de adivinanzas



“El roer es mi trabajo,  
el queso mi aperitivo  
y el gato ha sido siempre  
mi más temido enemigo”

- EL RATÓN -

“Es la reina de los mares,  
su dentadura es muy buena,  
y por no ir nunca vacía,  
siempre dicen que va llena”

- LA BALLENA -



“Tiene famosa memoria,  
gran tamaño y dura piel,  
y la nariz más grandota  
que en el mundo pueda haber.

- EL ELEFANTE -



“Largo, largo su cuello es  
y tienes manchas en la piel  
si te digo más,  
sabrás quién es”.

- LA JIRAFÁ -



## Semana 7

### Actividad 31. Receta batida de guineo



#### INGREDIENTES

- 1 Taza de leche
- 1 Taza guineo picado
- 3 Cucharadas de azúcar crema
- 1 1/2 Taza de hielo picado

## Preparación:



1. Pela y pica en trozos pequeños el guineo
2. Pica el hielo
3. Vierte todos los ingredientes en la batidora
4. Licua todos los ingredientes y sirve



## Semana 4

### Actividad 33.

	Pensamos que		Comprobamos que	
	Flota	Se hunde	Flota	Se hunde
Bloque	x			
Pelota	x		x	
Clavo	x			x
Lapiz				

Flotan	Se hunden
 <span style="font-size: 2em; color: teal; font-weight: bold;">5</span>	 <span style="font-size: 2em; color: teal; font-weight: bold;">2</span>

Flotan	Se hunden

**Semana 8**  
**Actividad 36.**

Nombres con 3 letras							
Nombres con 4 letras							
Nombres con 5 letras							
Nombres con 6 letras							
Nombres con 7 letras							

## Semana 8

### Actividad 38. Poema

#### Mi Familia

“Porque nos queremos,  
porque nos cuidamos,  
porque estamos juntos  
nada es complicado.


Porque con un beso,  
con una mirada,  
todo pasa a ser  
un cuento de hadas.

Porque si estamos juntos,  
entre todos formamos  
este pequeño mundo  
que ‘familia’ llamamos”.



## Semana 11

### Actividad 51. Chuchuwa-wa

Peces de color	Cantidad	Número de peces
	IIII	4
	III	3
	IIII	5

## Semana 13

### Actividad 61. Poemas y más poemas

Elegir poemas para trabajar. Ver este link para ejemplos:

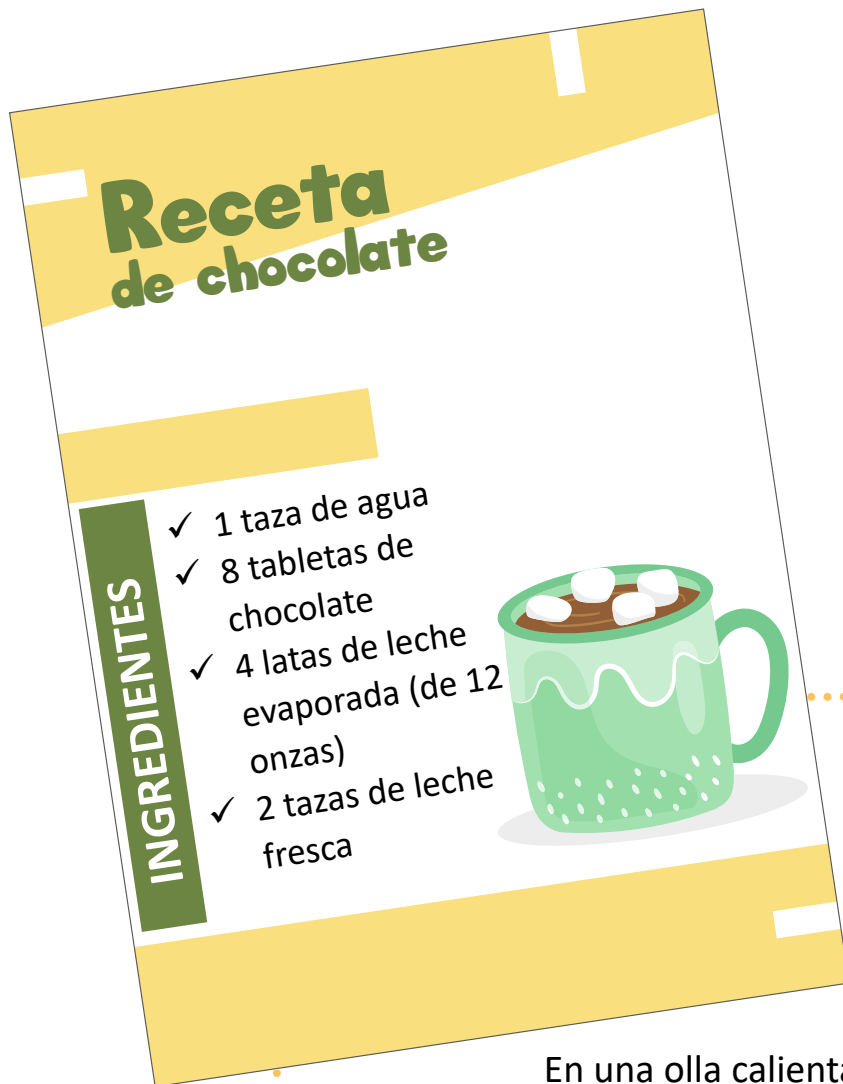


<https://www.educapeques.com/lectura-para-ninos/poemas-para-ninos/poemas-de-primavera-lee-y-colorea.html>



## Semana 13

## Actividad 63. ¡Un rico chocolate!



## Preparación:

1 En una olla calienta el agua y las tabletas de chocolate a fuego medio hasta que se derrita el chocolate.

2 Añade la leche evaporada y la leche fresca.

3 Deja hervir y luego sirve.

*Puede también prepararlo solo con agua.  
Puede completar con: palitos de canela, malvaviscos,  
fresas frescas y crema batida.*









@instituto 512