

GUÍA

2

3ro. y 4to
GRADO

Juego y Aprendo

Programa
de Horario Extendido

DYA DESARROLLO Y
AUTOGESTION

desco



World Learning



GUÍA

2

3ro. y 4to
GRADO

Juego y Aprendo

Programa
de Horario Extendido

DYA DESARROLLO Y
AUTOGESTION

desco



World Learning



PROGRAMA HORARIO EXTENDIDO
GUÍA DEL MAESTRO: “JUEGO Y APRENDO”
Guía 2 para el 3er y 4to grado
Proyecto “Semilla”
Cultivando Desarrollo Rural sin Trabajo Infantil Peligroso

©DyA

Centro Desarrollo y Autogestión
León de la Fuente 110 - Lima 17- Lima - Perú
Teléfono: (511) 613-8000
www.dya.org.ec

Directora

Maró Guerrero Aguirre

Oficial de Educación

Luisa Vidal Olea

Asesor de Educación DyA Ecuador

Luis Montoya

Autoría

Olinda Moloche Ghilardi
Teresa Alvarez Marroquín
Mónica Miyagui Miyagui
Martha Giraldo Limo

Equipo de apoyo

Ileana González Fernández
Bertha Cárdenas Villacorta
Sonia Laquita Sandoval

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2015-14857
1ra. edición (octubre, 2015)
Tiraje: 500 ejemplares

Impreso por:

SINCO DISEÑO EIRL
R.U.C. 20524586411
Jr. Huaraz 449
Breña - Lima - Perú

El Programa Horario Extendido es una adaptación del Proyecto Wiñari ejecutado por DyA en Ecuador. La publicación de esta guía se realiza en el marco del Proyecto Semilla (www.semilla.org.pe), ejecutado por Centro de Estudios y Promoción de Desarrollo (desco), Desarrollo y Autogestión (DyA) y World Learning (WL).

El financiamiento ha sido provisto por el Departamento de Trabajo de los Estados Unidos de Norteamérica bajo el Acuerdo de Cooperación No IL22633-12-75K. Los contenidos no necesariamente reflejan el punto de vista o políticas de dicho Departamento. La mención de nombres de marcas, productos comerciales u organizaciones tampoco implica el respaldo del gobierno de los Estados Unidos de Norteamérica.

ESCUELAS DONDE SE DESARROLLA EL PROYECTO "SEMILLA"

2012 - 2013							
Nº	REGION	PROVINCIA	DISTRITO	CENTRO POBLADO	NOMBRE DE LA IE	Nº de la IE	UGEL
1	PASCO	Oxapampa	Villa Rica	San Miguel de Eneñas	Eneñas	34238	Oxapampa
2	PASCO	Oxapampa	Villa Rica	San Juan de Cacazú	Mercedes Indacocha	34237	Oxapampa
3	PASCO	Oxapampa	Villa Rica	Puente Paucartambo	Manuel Gonzales Prada	34236	Oxapampa
4	PASCO	Oxapampa	Palcazu	San Cristóbal	San Cristóbal	34338	Oxapampa
5	JUNIN	Chanchamayo	Pichanaki	Centro Kuviriani	Centro Kuviriani	31350	Pichanaki
6	JUNIN	Chanchamayo	Perene	La Florida	La Florida		Chanchamayo
7	JUNIN	Chanchamayo	Perene	Alto Yurinaki	Jorge Basadre		Chanchamayo
8	JUNIN	Chupaca	San Juan de Jarpa	San Juan de Jarpa	Santa Rosa de Lima	30086	Chupaca
9	JUNIN	Chupaca	Yanacancha	Achipampa		30121	Chupaca
10	JUNIN	Jauja	Leonor Ordoñez	Huancaní	Julián Huanay	30510	Jauja
11	HUANCAVELICA	Huancavelica	Huando	Huando	San Francisco de Asís	36022	Huancavelica
12	HUANCAVELICA	Acobamba	Rosario	Chanquil		36178	Acobamba
13	HUANCAVELICA	Huaytará	Huaytará	Huaytará		22023	Huaytará

2015							
Nº	DEPARTAMENTO	PROVINCIA	DISTRITO	CENTRO POBLADO	NOMBRE DE LA IE	Nº de la IE	UGEL
1	PASCO	Oxapampa	Villa Rica	Villa Rica	Sagrado Corazón de Jesús	34416	Oxapampa
2	JUNÍN	Chanchamayo	Pichanaqui	Pampa Julián	Pampa Julián	31484	Pichanaqui
3	JUNÍN	Chanchamayo	Pichanaqui	Las Palmas	Las Palmas		Pichanaqui
4	JUNÍN	Chanchamayo	Pichanaqui	Condado Pichikiari	Politécnico Selva central		Pichanaqui
5	JUNIN	Jauja	Pomacancha	Pomacancha		30468	Jauja
6	JUNIN	Concepción	Mito	Mito		30321	Concepción
7	HUANCAVELICA	Huaytará	San Antonio de Cusicancha	Sacsacero		22087	Huaytará
8	HUANCAVELICA	Acobamba	Rosario	Puca Cruz		36177	Acobamba

El Programa de Horario Extendido es una adaptación del Proyecto Wiñari ejecutado por DyA en Ecuador. La publicación de esta guía se realiza en el marco del Proyecto Semilla (www.semilla.org.pe), ejecutado por Centro de Estudios y Promoción de Desarrollo (desco), Desarrollo y Autogestión (DyA) y World Learning (WL).

El financiamiento ha sido provisto por el Departamento de Trabajo de los Estados Unidos de Norteamérica bajo el Acuerdo de Cooperación No IL22633-12-75K. Los contenidos no necesariamente reflejan el punto de vista o políticas de dicho Departamento. La mención de nombres de marcas, productos comerciales u organizaciones tampoco implica el respaldo del gobierno de los estados Unidos de Norteamérica.

ÍNDICE

PROYECTO 1	PARTICIPAMOS EN LAS TAREAS FAMILIARES	2
Semana 1	Presentamos a nuestra familia	
Semana 2	Identificamos las tareas que realiza cada miembro de nuestra familia	
PROYECTO 2	VIVIMOS Y APRENDEMOS DE NUESTRA COMUNIDAD	19
Semana 3	Nos informamos sobre la organización de nuestra comunidad	
Semana 4	Conversamos con los pobladores	
PROYECTO 3	CUIDAMOS NUESTRA SALUD	39
Semana 5	Nos preparamos para las bajas temperaturas	
Semana 6	Cuidamos el agua	
PROYECTO 4	NOS PREPARAMOS PARA LAS EMERGENCIAS	61
Semana 7	Reconocemos lugares seguros en la escuela, casa y comunidad	
Semana 8	Difundimos medidas de preparación en la escuela, casa y comunidad	
PROYECTO 5	SOMOS PARTE DEL PERÚ QUE AVANZA	80
Semana 9	Esta es nuestra cultura	
Semana 10	Conocemos las culturas de otras regiones	
PROYECTO 6	SOMOS PARTE DEL PERÚ QUE AVANZA	110
Semana 11	Festejamos al Perú	
Semana 12	Nos preparamos para las vacaciones	
PROYECTO 7	ELABORAMOS NUESTROS JUGUETES	136
Semana 13	Recolectamos y clasificamos materiales	
Semana 14	Elaboramos y exponemos nuestros juguetes	
PROYECTO 8	JUGAMOS Y DISFRUTAMOS JUNTOS	161
Semana 15	Nos informamos sobre los juegos de nuestra comunidad y los practicamos	
Semana 16	Organizamos un festival de juegos con nuestros padres	

PROYECTO 9	ORGANIZAMOS NUESTRA BIBLIOTECA DE AULA	177
Semana 17	Recolectamos y clasificamos libros	
Semana 18	Organizamos la biblioteca de nuestra aula	
PROYECTO 10	SOMOS LECTORES Y ESCRITORES	198
Semana 19	Compartimos nuestras lecturas	
Semana 20	Escribimos diferentes textos	
PROYECTO 11	CONOCEMOS LO QUE NUESTRA COMUNIDAD PRODUCE	225
Semana 21	Identificamos los productos que compran en nuestra casa	
Semana 22	Jugamos a la tienda	
PROYECTO 12	PREPARAMOS COMIDAS SALUDABLES	243
Semana 23	Conocemos los tipos de alimentos	
Semana 24	Compartimos los alimentos que preparamos	
PROYECTO 13	SOMOS ARTISTAS	267
Semana 25	Somos pintores	
Semana 26	Preparamos y manipulamos nuestros títeres	
PROYECTO 14	SOMOS ARTISTAS	288
Semana 27	Somos músicos	
Semana 28	Cantamos, actuamos y bailamos para alegrar a los demás	

ANEXO

PRESENTACIÓN

Queridos maestros y maestras:

La cantidad de horas que trabajan en algunas ocasiones los niños y niñas de comunidades rurales, afecta no solo la asistencia escolar sino que puede comprometer la calidad de esa asistencia. Antes o después de extenuantes jornadas laborales, los niños y niñas llegan cansados a la escuela, sin haberse alimentado bien, sin haber hecho la tarea en casa. Frente a esta situación, nació hace ya más de una década el Programa de HORARIO EXTENDIDO, con la intención de disminuir las horas que los niños y niñas dedicaban a trabajar al mismo tiempo que se reforzaba sus capacidades de una manera lúdica.

Desde entonces el Programa ha viajado por Ecuador, Bolivia y Perú, donde cientos de maestros, maestras y líderes comunitarios, se han comprometido con esta transformación y han permitido innovar día a día la metodología propuesta. El Horario Extendido ha llegado a miles de niños y niñas con actividades divertidas mediante las cuales aprenden a resolver problemas, a expresarse por distintos medios, a reconocerse como personas capaces de aportar a su comunidad y a su país. El “juego” es la herramienta clave para la formación. Solo quienes entran en él, logran cambios importantes a nivel pedagógico y humano.

La metodología lúdica fue plasmada en este material que orienta al docente para desarrollar las sesiones diarias. No se trata de textos que deben seguir al pie de la letra las indicaciones, sino de guías que deben ser utilizadas como base del trabajo creativo de la docencia. Quienes deciden entrar al juego pedagógico, asumen el reto de investigar, crear, experimentar junto a los niños, niñas, padres y madres que participan de la vivencia que ofrece el horario extendido. De esta manera se transforma toda la comunidad educativa.

Esperamos que este material sea de su utilidad y constituya la base para seguir innovando.

¡BIENVENIDOS A JUGAR!

“PARTICIPAMOS EN LAS TAREAS FAMILIARES”

SEMANA N° 1: Presentamos a nuestra familia	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Escribe un cuento incluyendo como personajes a los miembros de su familia. Muestra respeto por los diferentes estilos de escritura que se ponen de manifiesto.	Escribe un cuento corto sobre situaciones familiares teniendo en cuenta sus partes (inicio, desarrollo y final).
Matemática: Interpreta y representa relaciones entre datos numéricos en gráfico de barras en cuadrículas.	Organiza números naturales de hasta cuatro cifras en orden descendente.
Personal Social: Describe las relaciones de parentesco entre los miembros de su familia nuclear y extensa.	Evidencia relaciones de parentesco en el árbol genealógico de su familia.

Propósito de la semana: Identificar a los integrantes de su familia, afianzando su sentido de pertenencia a un grupo determinado, además estar orgullosos de su historia y entender su pasado.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
El cuento. partes. Redacción de cuentos.	Relación de orden de números naturales de hasta cuatro cifras.	Relaciones de parentesco entre los miembros de su familia nuclear y extensa.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de cuatro, con la dinámica: “Esta es una familia” (Anexo 1). • Al finalizar la dinámica, regresan al aula y comentan a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué les pareció el juego? – ¿Para qué lo hemos hecho? – ¿De quiénes estamos hablando? – ¿Todas las familias son iguales? ¿En qué se diferencian? • Escuchan la explicación del profesor: cada familia es diferente e importante, en ella las personas desarrollan valores, actitudes, ocupaciones. La familia cuida que cada uno crezca sano. • Responden preguntas relacionadas a la familia, que el profesor presenta en un papelógrafo, anotando las ideas principales en la pizarra: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quiénes forman tu familia? - ¿Viven todos juntos? ¿Dónde? - ¿Qué otras personas que no viven contigo forman tu familia? - ¿En qué ocasiones se reúnen con ellos? - ¿Los miembros de tu familia se ayudan? ¿Cómo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1: Instructivo para realizar la dinámica “Esta es una familia” <ul style="list-style-type: none"> – Tarjetas de cartulina de 3 x 9 cm una por niño. – Cinta adhesiva – 1 pelota de trapo – Lapiceros/ lápices – Colores o crayolas – Ficha: Les presento a mi familia (una por niño)



- Reciben una ficha, la llenan de acuerdo a lo solicitado:

Les presento a mi familia

Pertenezco a la familia: _____

Mi familia está formada por:

Mi papá se llama _____ y ha nacido en _____

Mi mamá se llama _____ y ha nacido en _____

Los domingos nosotros:

Los cumpleaños los celebramos:

Cuando estamos juntos nos gusta comer:

Dibujo a mi familia para que la conozcan

Otros familiares que viven en mi casa son:

- Comparten sus trabajos con sus compañeros del grupo y pegan sus fichas en un papelógrafo, de acuerdo a las orientaciones del tutor.



- Colocan sus trabajos en el panel del aula.
- Se sientan formando un círculo y escuchan el cuento: "Una familia diferente" que narra el profesor.
- Responden preguntas que el profesor hace sobre el cuento.
- El profesor recapitula las ideas y aprovecha para que los niños identifiquen los elementos de un cuento (**Anexo 2**).
- Recuperan su papelógrafo, revisan las ideas escritas en sus fichas.

- Papelógrafo con preguntas sobre la familia (uno para el aula)
- Papelógrafo para pegar fichas (**uno por grupo**)
- Goma
- Esquema organizativo del cuento (uno por grupo)

Anexo 2: "El cuento"



- Reciben el esquema organizativo del cuento, definen los elementos y luego escriben un cuento en el papelógrafo donde pegaron las fichas; el profesor asesora a cada grupo de manera permanente.



Día 2

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Recogen su papelógrafo y se sientan en U, van juntos los que formaron el grupo.
- Leen el cuento que inventaron a sus compañeros de los otros grupos.
- Comentan con el profesor el trabajo realizado y el proceso seguido.
- Colocan sus trabajos en el panel del aula.
- Muestran respeto a los diferentes estilos de redacción.
- Salen a caminar por lugares cercanos a la escuela y observan los diferentes tipos de árboles que hay, recogen ramas y hojas que encuentren caídas.
- Colocan en un lugar del aula, sobre plástico o periódico, las ramas y hojas recogidas.
- Comentan sobre la observación realizada.
- Conversan con el profesor sobre la semejanza que hay entre la familia y un árbol:
 - ¿Cómo crece un árbol?
 - ¿Cuándo crece la familia?
 - Conversan sobre el tamaño del grupo familiar e identifican a la familia nuclear y a la familia extensa.
 - ¿Cuál es la parte más consistente del árbol?
 - ¿Quién será el tronco de la familia?
 - ¿Qué sale del tronco?
 - ¿Quiénes serán las ramas del "árbol familiar"?
- Escuchan la información que el profesor les proporciona sobre el "árbol genealógico".
- Comentan y aclaran dudas.
- Se organizan para elaborar su árbol genealógico.
- Escriben en tarjetitas los nombres de los integrantes de su familia.

- Tarjetitas de cartulina de 8 x 8 (cada niño recibe las necesarias para dibujar a cada miembro de su familia)
- Colores o crayolas
- Tiras de cartulina para escribir los nombres
- Arcilla
- Pancas secas de choclo
- Pita
- Algodón



- Representan a sus familiares, pueden hacerlo con alguna de las siguientes opciones :
 - Dibujando en los cuadrados de cartulina, el rostro de cada uno de los familiares con los que viven.
 - Preparando muñecos con arcilla.
 - Preparando muñecos con pancas secas de choclo, rellenos de algodón éstos representan a sus familiares.

Día 3

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Conforman grupos de cinco mediante el rompecabezas "árbol"
 - El profesor escribe en tarjetas las letras que forman la palabra "árbol" (en cantidad suficiente para los niños del aula) todas las tarjetas son del mismo color y las coloca en una caja o bolsa.
 - Cada niño saca sin mirar una tarjeta y busca a otros cuatro niños para armar la palabra "árbol" y conformar el grupo de trabajo.
- Organizan las ramas y hojas que recogieron el día anterior.
- Reciben medio papelógrafo, allí dibujan el esquema del árbol que desean, comienzan a organizar los dibujos sobre su familia, sin pegarlos, de acuerdo a las siguientes indicaciones:
 - Al centro del tronco del árbol colocan el dibujo donde están representados ustedes, a los costados las imágenes que dibujaron para representar a sus hermanos.
 - En la parte superior del tronco, van los dibujos de sus padres: papá y mamá.
 - Sobre la cabeza de la imagen de su mamá, dibujan una rama y donde termina colocan los dibujos de sus abuelos maternos: abuelito y abuelita.
 - Sobre la cabeza de la imagen de su papá también dibujan una rama hacia el otro lado, al final colocan los dibujos de los abuelos paternos: abuelito y abuelita.
 - Sus tíos, hermanos de la mamá, van al costado de ella y los tíos, hermanos del papá van al costado de él, los juntan con ramitas al dibujo de los abuelos paternos o maternos, según sea el caso.
 - Distribuyen bien el espacio para que no les queden los dibujos tan juntos, cuando ya está todo bien organizado pegan los dibujos.
- Colocan las tarjetitas con los nombres debajo de cada dibujo.
- Adornan el árbol con las ramas y hojas.
- Colocan el título, por ejemplo: La familia Rosales, El árbol de la familia Sánchez, los Ingaruca, etc.



- Tarjetas con letras de la palabra árbol (de acuerdo a la cantidad de niños del aula)
- Cajita o bolsa para colocarlas
- Medio papelógrafo para cada niño
- Lápiz
- Colores o crayolas
- Goma
- Ramas pequeñas
- Hojas de árboles
- Cordel
- Ganchos de ropa



- Colocan sus trabajos en el panel del aula.
- Organizan un cordel para “colgar” los trabajos que no alcancen en el panel, usando ganchos de ropa.
- Averiguan y anotan en un papel o en su cuaderno, en qué año nació cada integrante de su familia.

Día 4

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Sacan sus anotaciones sobre los años de nacimiento de cada uno de los miembros de su familia.
- Elaboran un cuadro con los años de nacimiento de sus familiares (los que viven con él), con este dato hallan las edades de cada uno. Ejemplo:

Familiares	Fecha nacimiento	Edad al 2012
Luisa, mi mamá	1975	37
Pedro, mi papá	1972	40
Yo, Ricardo	2002	10
Luis, mi hermano	2008	4
Rosa, mi tía	1980	32
Carmen, mi abuelita	1940	72
Saturnino, mi abuelito	1938	74

- Resuelven diferentes ejercicios con los datos encontrados:
 - Escribe las fechas de nacimiento en orden descendente (de mayor a menor)
 - ¿Cuál es la suma de las edades de las mujeres de la familia?
 - ¿Cuál es la suma de las edades de los varones de la familia?
 - ¿Cuál es la diferencia de edad entre el varón mayor y el varón menor?
 - ¿Cuál es la suma de todas las edades de los miembros de tu familia?
 - ¿En qué año cumplirás 18 años?
 - ¿En qué año cumplió 50 años el abuelito Saturnino?
- Comparan las edades de su familia nuclear y extensa, establecen relaciones mayor que, menor que, igual que. Por ejemplo: “mi papá es mayor que mi mamá”, “mi hermano Luis es menor que yo”, “los abuelos son mayores que los nietos”.
- Escriben una invitación a sus padres y familiares para que asistan a un “compartir familiar”.
- Dividen las responsabilidades para este evento.

- Cuadro: “Las edades de los miembros de mi familia” (uno por niño)
- Lápiz
- Tarjetas de cartulina de 15 x 10 cm (una para cada niño, para que escriba su invitación)
- Plumones o colores



Día 5

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Preparan el ambiente para recibir a sus padres y familiares.
- Se reúnen por grupo familiar, el profesor les da la bienvenida y les explica lo importante que es informarse sobre el trabajo que hacen sus hijos en la escuela.
- Muestran a sus familiares el “árbol genealógico” que prepararon y les explican cómo lo hicieron.
- Escuchan las indicaciones del profesor:
 - Cada grupo familiar se debe organizar para “compartir” con los demás lo que les gusta hacer cuando están juntos.
 - Pueden expresarse a través de una narración, mimo, danza o canto.
 - Tienen veinte minutos para preparar su presentación.
- Se sientan con su grupo familiar y esperan la indicación del profesor para hacer su presentación.
- Escuchan atentamente las presentaciones de los otros grupos.
- Al finalizar, comentan con el profesor qué les pareció la reunión, qué fue lo que más les gustó, qué otras actividades se pueden hacer con la familia.

Dinámica: "Esta es una familia"

Objetivo

Formar grupos a partir del establecimiento de relaciones.

Materiales

- Tarjetas de cartulina de 3 cm x 9 cm con nombres de los integrantes de una familia nuclear (una para cada niño)
- Cinta adhesiva
- Una pelota de trapo o de papel

Procedimiento

1. Revise que haya la cantidad de tarjetas necesarias para el grupo del aula, debe tener en cantidades proporcionales al número de integrantes, de modo que se puedan formar las familias, por ejemplo si hay 20 niños en el grupo aula, tendrá 5 tarjetas de "papá", 5 tarjetas de "mamá", 5 tarjetas de "hijo" y 5 tarjetas de "hija".
2. Cada niño escoge una tarjeta y se la coloca en el pecho pegándola con la cinta adhesiva.
3. Salen al patio y forman una ronda, el profesor se coloca al centro llevando la pelota.
4. Para que los niños se familiaricen con el nombre que les ha tocado, el profesor dice: "levanten la mano los papás", los niños o niñas que tengan la tarjeta levantan la mano, él verifica y continúa nombrando a otro miembro de la familia: "arrodíllense las hermanas" y sigue así hasta que nombra a todos.
5. Explique las reglas del juego:
 - a. Cuando tire la pelota al aire nombrando a algún miembro de la familia, todos los niños que les tocó ese nombre deben correr.
 - b. Al tener nuevamente la pelota en mis manos diré "alto" y todos deben quedarse quietos donde están, el que se mueve pierde puntos.
 - c. Si digo "formamos una familia" se juntan los que tengan una tarjeta de cada tipo, o sea "papá", "mamá", "hijo", "hija", y se cogen de la mano.
6. Dichas las indicaciones, se para al centro de la ronda y hace un ejercicio de prueba tirando la pelota diciendo "los papás se van a trabajar" en ese momento todos los que tienen la tarjeta "papá" salen de la ronda y corren, cuando cae la pelota a sus manos dice "alto" y todos los niños se quedan quietos,
7. Así continúa varias veces nombrando a los otros miembros de la familia como: "los hijos se van a estudiar" "las hijas van a la tienda" "las mamás lavan la ropa"; los niños siguen corriendo, y de manera intercalada dice "formamos una familia".
8. Después de varios ejercicios dice "formamos una familia", entonces se juntan cuatro niños o niñas que tengan las tarjetas "papá" "mamá" "hijo" "hija", ellos formarán el grupo de trabajo.

En el aula: Converse con los niños sobre la familia, oriéntelos para que:

- Identifiquen las características e historias de su familia.
- Establezcan un orden secuencial y cronológico de hechos y sucesos familiares.
- Desarrollen actitudes de tolerancia ante la diversidad.

Es necesario preguntar a niños y niñas si tienen muchos o pocos familiares o parientes. A partir de sus respuestas, el profesor comenta cómo ha ido cambiando la constitución de la familia, actualmente no son tan extensas como antes. Es importante que niños y niñas reflexionen y puedan responder a qué se debe que las familias crezcan en número o no.

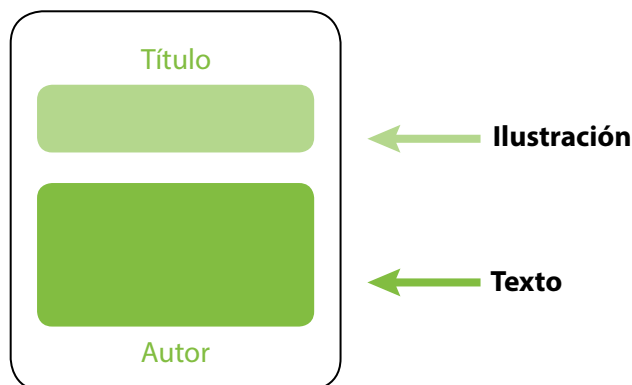
La elaboración del árbol genealógico es una estrategia que permite conocer cuáles son los familiares de los cuales descendemos.

"El cuento"

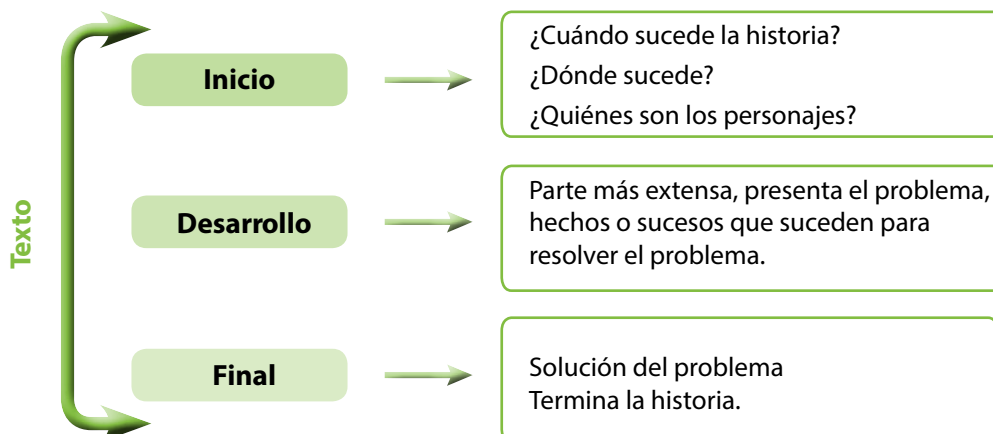
El cuento un tipo de relato que comunica hechos reales o imaginarios, es el texto que los niños leen con mayor agrado. En el cuento intervienen personajes que realizan acciones en un lugar y tiempo determinados.

Identificación de su estructura

1. Como ejercicio previo, narre o lea cuentos a los niños en diferentes oportunidades. Seleccione los cuentos de acuerdo a la edad de los oyentes y al tema o contenido que quiere vincular.
2. Revise con los niños los elementos del cuento; van identificando que tiene:
 - a. Título
 - b. Dibujos
 - c. Nombre del autor
 - d. Palabras clave al empezar:
 - Había una vez...
 - Hace mucho tiempo...
 - Un día...
 - Érase una vez...
 - e. Palabra clave al terminar: FIN
 - f. Personajes
3. Elabore un esquema que representa su estructura:



4. Oriente la identificación de sus partes:



5. Terminado el ejercicio de análisis y revisión con los niños, animelos a escribir un cuento, para ello es importante que tengan definidas las ideas que van a incorporar, éstas se colocan en el esquema organizativo:

¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Quiénes?	¿Qué sucede?	¿Cómo termina?
El año pasado Una familia Viajó a Lima	Van a conocer el Parque de las leyendas. El micro iba muy rápido y chocó El papá se golpeó la cabeza Los bomberos ayudaron	Atienden y curan al papá Terminaron el paseo Fueron donde la tía Y comieron pachamanca

6. Identificadas las ideas, empiecen la redacción del cuento, al final se escribe el título y se seleccionan las ideas que se quieren representar con dibujos.
7. Se realizan las ilustraciones.
8. Firman los autores del cuento.

Actividades finales

Cada día al finalizar el trabajo, oriente la revisión de lo ejecutado en el día:

- ¿Para qué se hizo?
- ¿Cómo lo hicieron?
- ¿Cómo se sintieron?

El día viernes se hará el resumen de lo aprendido durante la semana, esto les permitirá a los niños que identifiquen lo que hicieron, cómo lo hicieron, para qué les sirve, etc.

Refuerce el resumen con algunas frases que los niños y niñas completarán:

“La mejor parte de la semana fue...”

“Una nueva idea que tuve esta semana fue...”

“Para la próxima semana me comprometo a...”


“PARTICIPAMOS EN LAS TAREAS FAMILIARES”

SEMANA 2: Identificamos las tareas que realiza cada miembro de nuestra familia	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Lee oralmente en forma fluida textos informativos sobre las ocupaciones que pueden tener las personas.	Lee con fluidez y voz audible textos seleccionados.
Matemática: Calcula periodos de tiempo.	Utiliza estrategias para hallar la hora, minutos y segundos. Utiliza material concreto para hallar la hora y minutos.
Personal Social: Reconoce los derechos y deberes de los miembros de la familia.	Clasifica las tareas familiares en las cuales participa con los miembros de su familia.

Propósito de la semana: Identificar actividades ocupacionales que desarrollan los integrantes de la familia y las tareas que pueden desarrollar niños y niñas.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Lectura oral. Voz audible, entonación.	La medición de tiempo.	Derechos y responsabilidades de los miembros de su familia. Tareas familiares.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor. Observan figuras/ dibujos sobre personas realizando alguna tarea y responden:  <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué actividades realizan las personas? ¿Dónde las hacen? ¿A qué hora crees que las realizan? ¿Cómo puedes saberlo? 	<p>– Figuras o dibujos</p>



- ¿Por qué crees que desarrollan esa actividad a esa hora y no a otra?
- Forman grupos de cuatro integrantes con la dinámica "Rompecabezas de ocupaciones". **(Anexo 1).**
- Comparten sus experiencias acerca de las actividades que realizan los hombres, las mujeres y los niños de su familia, comentando sobre:
 - Actividades que realizan nuestras madres, tías y abuelas.
 - Tareas que hacen los abuelos.
 - Tareas que hacemos nosotros y nuestros hermanitos.
 - Tareas que hacen nuestros padres durante la semana.
- Preparan en medio papelógrafo una tabla resumen. **(Anexo 2).**
- Comparten su trabajo con el grupo y lo colocan en el panel del aula.
- Analizan las tareas que realizan los hombres, mujeres, niños y niñas.
- Reflexionan sobre el trabajo de niños y niñas, comentan orientados por el profesor.

- **Anexo 1:** "Rompecabezas de ocupaciones"
 - Tarjetas de cartulina de 4 x 9 cm con sílabas del nombre de diferentes ocupaciones
 - Caja o bolsa para guardar las tarjetas
 - Ficha para anotar tareas familiares (medio papelógrafo por grupo)
 - Lápiz/ lapicero
 - Plumones
- **Anexo 2:** Tabla de ocupaciones

- Día 2**
- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
 - Conforman los mismos grupos del día anterior, recogen la tabla de ocupaciones y cada integrante del grupo elige ser un miembro de la familia con una tarea específica para representar.
 - Escriben textos cortos sobre el personaje que van a representar, por ejemplo:
 - Soy Rosa, la mamá, me levanto muy temprano para preparar el desayuno, ayudo a mis hijos a prepararse para la escuela. Toman su desayuno y les acompaño a su colegio, de allí voy al mercado para ayudar a mi esposo, tenemos un puesto de frutas.
 - Caracterizan su personaje con algún objeto que tienen a mano o lo preparan con papel periódico o crepé.
 - Representan al miembro de la familia seleccionado, leyendo su texto escrito con fluidez y voz audible.
 - Comentan con el profesor.
 - Colocan sus escritos en el panel del aula.

- Tabla de ocupaciones
- Lápiz/ lapicero
- Hoja de papel
- Papel periódico o crepé
- Tijeras punta roma
- Goma

- Día 3**
- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
 - Se reúnen en parejas y responden las siguientes preguntas:
 - ¿Qué tareas hacen en la casa?
 - ¿Qué tareas realizan fuera de la casa?
 - ¿Les pagan por el trabajo fuera de la casa?
 - ¿El trabajo de los niños es diferente al de las niñas? ¿Cuál es la diferencia?
 - Escriben sus respuestas en la ficha.

- Ficha de trabajo (una para cada pareja)
- Lápiz

Trabajos que pueden hacer los niños y niñas	Trabajos que no pueden hacer los niños y niñas

- Comparten sus respuestas con otra pareja.
- Forman un círculo y comenten con el profesor:
 - ¿Qué piensan sobre qué trabajos pueden desempeñar niños y niñas?



- ¿Qué peligros enfrentan niños y niñas que trabajan?
- ¿Es frecuente en nuestra comunidad que niños y niñas realicen trabajos que no deberían desempeñar?
- ¿Qué se puede hacer para que niños y niñas no realicen tareas y trabajos que no están de acuerdo a su edad?
- Concluyen que deben ser responsables en las tareas que realizan en el hogar ayudando a sus padres y que no deben trabajar fuera de él.

Día 4

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Entonan la canción : “Los días de la semana”. **(Anexo 3).**
- Conversan sobre las tareas que realizaba la niña de la canción y sobre las que ellos realizan durante la semana.
- Reciben medio papelógrafo y preparan un cuadro con siete columnas, para hacer un horario semanal. Escriben los nombres de los días de la semana en la primera fila como el ejemplo:

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo

- Anotan en la columna de cada día las acciones que realizan en casa, en la escuela y otros ámbitos, pueden usar dibujos o frases para describirlas, deben señalar además:
 - Hora en que se levantan.
 - Hora en que se acuestan.
 - Hora que juegan o descansan.
- Señalan las actividades que hacen de manera independiente y aquellas que requieren supervisión de un adulto o de otra persona.
- Forman grupos con la dinámica “los días de la semana” y comparten sus trabajos.
- Comentan sobre el trabajo realizado con la orientación del profesor.

Día 5

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Preparan un reloj de cartón. **(Anexo 4).**
- Conversan con el profesor sobre la importancia del reloj, sus partes y como se mide el tiempo, revisan el significado de am y pm.
- Realizan ejercicios de escritura de horas en su reloj de cartón, de acuerdo a las indicaciones del profesor:
 - El papá de Juan trabaja hasta las 8:00 pm.
 - Rosa se levanta a las 7:00 am.
 - Luego de varios ejercicios sobre horas exactas, el profesor dicta ejercicios con medias horas, luego con cuartos.
 - Las clases empiezan a las 8:30 am.
 - El partido de fútbol empezará a las 3:30 pm.
 - Cuando los niños estén familiarizados con la escritura de las horas, puede dictarles situaciones problema, como:
 - Son las 9:00 am. ¿Qué hora será dentro de cuatro horas?
 - Carmen debe ir a comprar a las 6:30 pm. ¿Cuántas horas faltan?
- Forman parejas y se ejercitan dictándose diferentes situaciones para colocar la hora en sus relojes.
- Concluyen con orientaciones del profesor para seguir practicando. **(Anexo 5)**

- Papelógrafo con la letra de la canción
- **Anexo 3:** Canción “Los días de la semana”
 - Medio papelógrafo para cada niño para horario semanal
 - Colores o plumones
 - Tarjetas con los días de la semana para formar grupos

- **Anexo 4:** Construimos un reloj de pared
 - Plato de cartón (uno por niño)
 - Cartulina negra
 - Plumones o colores
 - Plastilina
 - 1 chinche
 - Tijeras
- **Anexo 5:** Medición del tiempo

Dinámica: "Rompecabezas de ocupaciones"

Objetivo

Identifican las ocupaciones de los trabajadores de la comunidad y las representan de manera artística (canto, mímica, actuación).

Materiales

- Tarjetas de cartulina con sílabas del nombre de diferentes ocupaciones



- Caja o bolsa para guardar las tarjetas

Procedimiento

- Haga un listado de las ocupaciones que se realizan en la comunidad.

- Agricultor
- Músico
- Panadero
- Carpintero
- Comerciante

- Divida cada palabra en sílabas.

- Agricultor → a-gri-cul-tor
- Músico → mú-si-co
- Panadero → pa-na-de-ro
- Carpintero → car-pin-te-ro
- Comerciante → co-mer-cian-te



- Cuente la cantidad de sílabas, en este caso son 19, debe tener una para cada niño y niña de su grupo.
- Si faltan escribe otra palabra o va buscando palabras que encajen con el número de niños y niñas de su grupo.
- Cuando tiene la misma cantidad de sílabas que niños de su grupo, las escribe en tarjetas.



- Coloque las tarjetas en una caja o bolsa.
- Los niños y niñas sacan una tarjeta al azar, escuchan la indicación del profesor: "deben buscar a otros niños y con las tarjetas que ellos tienen formar una palabra".
- Cuando ya han formado la palabra se sientan juntos y deben compartirla con los otros grupos, sin leerla, deben representar la ocupación que les ha tocado con una actuación, mimo o canción.
- Los demás niños adivinan cuál es la ocupación representada.
- Aproveche para conversar brevemente sobre cada ocupación y como la tarea que realizan es valiosa para la vida de la comunidad.
- El grupo formado inicia el trabajo que se le indique.

"Tabla de ocupaciones"**Objetivo**

Registrar en un cuadro de doble entrada las ocupaciones propias de la comunidad.

« Esta tabla, cuadro de doble entrada, se usará para registrar las ocupaciones que identifiquen los niños de un determinado grupo. »

Materiales

- Medio papelógrafo
- Regla
- Plumones

Procedimiento

1. Dibujan un cuadro de doble entrada que tenga 6 columnas y por lo menos 6 filas.
2. En la primera fila, anotan los nombres de las personas (como aparecen en el ejemplo).
3. En la primera columna anotan las tareas que van identificado en la conversación con su grupo.
4. Luego marcan con una señal en el casillero del grupo que realiza la tarea que han anotado, finalmente explican acciones principales de esa tarea.
5. Acompañe al grupo en su trabajo.

Tarea	Hombres	Mujeres	Niños	Niñas	¿Cómo lo hacen?
Construir casas	x				Preparan adobes, limpian el terreno
Tejer chompas		x		x	Preparan la lana, la tiñen
Vender frutas	x	x	x	x	Seleccionan las frutas, colocan precios

Tareas de niños y niñas

El trabajo infantil en todas sus formas, es una realidad que cada día afecta a la infancia en nuestro país. La escuela es un lugar privilegiado para el desarrollo de prácticas distintas y alternativas, por ser uno de los espacios fundamentales de socialización de la infancia. La educación formal y la familia son los espacios en los que se inculcan valores que pueden ir reduciendo el trabajo de la infancia. Desde el ámbito de la educación formal se puede sensibilizar a la comunidad y autoridades e implementar acciones y campañas que permitan enfrentar este problema.

Es siempre recomendable que el profesor y los padres observen las emociones y sentimientos que los niños manifiestan en las diferentes tareas que realizan, y en caso de que se perciban estados de tristeza o malestar, concluir con dinámicas de autoestima y solidaridad.

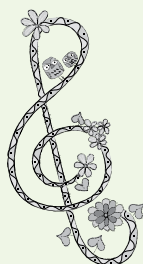
12 de junio día mundial contra el trabajo infantil

"Canción"

Los días de la semana

Lunes, antes de almorzar
Una niña fue a jugar
Pero no pudo jugar
Porque tenía que sacudir

Así sacudía así, así (tres veces)
Así sacudía que yo la vi



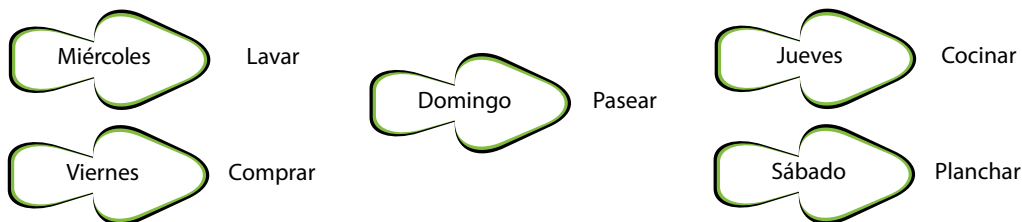
Martes, antes de almorzar
Una niña fue a jugar
Pero no pudo jugar
Porque tenía que barrer

Así barría así, así (tres veces)
Así barría que yo la vi

Se continúa la canción colocando diferentes acciones para cada día de la semana.

El tutor puede escribir sólo una estrofa en el papelógrafo y luego escribe los días de la semana que faltan con las acciones que debe ejecutar la niña.

Pone los carteles en la pizarra para que los niños los lean y puedan cantar lo que corresponde a cada día.



Procedimiento

1. Coloque la letra de la canción escrita en un papelógrafo al centro de la pizarra.
2. Los niños se sientan en U, cerca a la pizarra.
3. Lea la letra de la canción, comente con los niños.
4. Lea cada verso y los niños repiten (lectura eco)
 - Profesor: lunes antes de almorzar
 - Niños: lunes antes de almorzar
5. Así continúan hasta terminar la estrofa, en este caso haga notar que las demás estrofas son muy parecidas, deben estar atentos para cambiar el día de la semana y la acción que realiza la niña ese día.
6. Luego pídale a dos o tres niños que lean la primera estrofa, hay que evaluar la correcta pronunciación de las palabras.
7. Entone la melodía de toda la estrofa, los niños en silencio.
8. Entone la melodía y los niños cantan con usted (profesor(a)) muy bajito.
9. El profesor y los niños cantan juntos.
10. Los niños cantan solos, el profesor escucha para identificar si han aprendido la melodía o se debe repasar nuevamente algún verso.
11. Ensayen la mímica y el acompañamiento con las palmas o algún instrumento.
12. En este caso se puede teatralizar, escogiendo a siete niñas para que hagan las acciones del día que les corresponde, mientras el resto del grupo canta, o pueden cantar en parejas o tríos una de las estrofas.
13. Las acciones que se mencionan pueden variar a sugerencia de los niños.

"Construimos un reloj de pared"

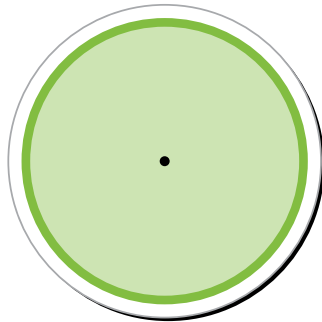
Anexo
4

Materiales

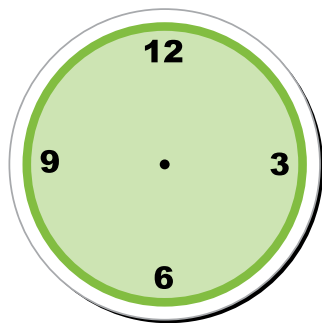
- Plato descartable o círculo de cartón
- Plumones/ colores
- 01 chinche
- Tijeras
- Pedazo de plastilina
- Cartulina negra

Procedimiento

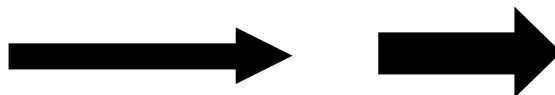
1. Ubiquen el centro del plato descartable y márquenlo con un lápiz.



2. Escriban los números 12, 3, 6 y 9 en el reloj.



3. Escriban los números que faltan en el reloj. Distribuyan en forma uniforme los números que faltan.
4. Corten dos flechas de cartulina negra de diferente tamaño



5. Unan con el chinche y colóquenlas en el centro del plato, por el lado posterior sujetar el chinche con un pedazo de plastilina, para que las agujas del reloj puedan moverse sin dificultad.
6. Comenten el proceso seguido en la elaboración del reloj, identifiquen sus partes y realicen ejercicios de lectura de horas.

"Medición del tiempo"

El tiempo, al igual que el espacio, se puede medir; es necesario que los niños conozcan las unidades de medida del tiempo, por medio del reloj y del calendario.

¿Cómo comprobar que los niños van aprendiendo?

El profesor debe comprobar que niños y niñas van aprendiendo a medir el tiempo; les pide por ejemplo, que ordenen secuencialmente una serie de hechos, que los enuncien, para saber si saben utilizar el lenguaje adecuado.

El aprendizaje temporal no es sólo necesario para la vida cotidiana, sino también para el desarrollo cognitivo. Es útil para organizar de manera coherente hechos, acontecimientos, lo que tiene como consecuencia un importante logro educativo: la concepción y percepción del mundo.

Para que los niños y las niñas entiendan y puedan realizar la lectura de la hora, la hora y media y la hora y minutos, es necesario que, usando el reloj, comprendan que la aguja larga indica los minutos y la corta indica las horas.

Es recomendable relacionar la lectura del reloj con las diferentes actividades que realizan en la vida cotidiana para que sientan la necesidad de leer el reloj y desarrollen la cultura de la puntualidad y el buen uso del tiempo.

Niños y niñas deben darse cuenta de la necesidad de utilizar las expresiones "por la mañana" o "por la tarde" para diferenciar los dos períodos de tiempo del día, para ello se pueden ayudar mencionando las actividades que realizan en cada periodo.

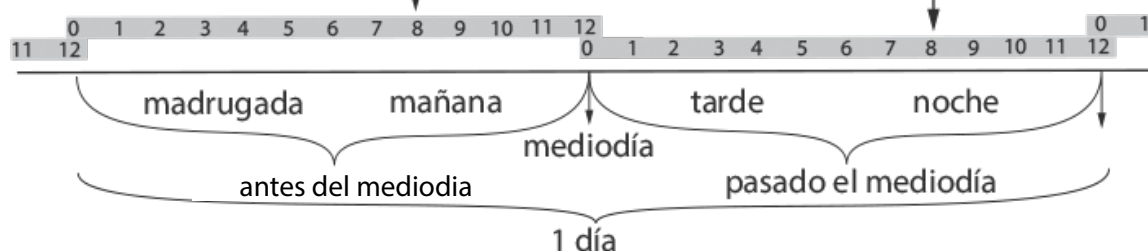
Observa la hora de cada reloj y contesta qué hace Laura en cada escena.



R: Laura estudia.



R: Laura duerme.



“VIVIMOS Y APRENDEMOS DE NUESTRA COMUNIDAD”

SEMANA 3: Nos informamos sobre la organización de nuestra comunidad	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Recoge y ordena información sobre la historia y organización de su comunidad.	Ordena la información que recoge en la entrevista.
Matemática: Interpreta y elabora tablas de doble entrada, gráfico de barras, de líneas y pictogramas, con relación a situaciones cotidianas.	Explica la información representada en tablas y gráfico de barras, líneas y pictogramas.
Personal Social: Identifica las principales autoridades e instituciones de su comunidad.	Elabora cuadro comparativo sobre las diferentes funciones que cumplen las autoridades e instituciones de su comunidad.

Propósito de la semana: Identificar la función y tareas que realizan las diferentes autoridades e instituciones de la comunidad.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
La entrevista, proceso para su realización. El cuestionario.	Gráfico de barras, pictogramas y gráfico de líneas.	Autoridades e instituciones de la comunidad.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor. El profesor informa que esta semana van a relacionarse con las autoridades, y aprenderán sobre las instituciones de la comunidad. El docente motiva a niños y niñas para que reflexionen respecto de las autoridades que existen en su comunidad y que fueron elegidas por medio de votación popular, analizan lo que deben hacer, lo que están haciendo y cómo deben actuar para responder a las necesidades de la población que representan. En grupos preparan una representación de: <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Un doctor responsable que atiende a los niños enfermos y aconseja a los padres para su cuidado.</p> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Un profesor que enseña a sus niños con paciencia y buen trato. Les revisa y corrige sus errores.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Un policía que protege de los robos y disturbios en la ciudad.</p> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Un policía que no protege de los robos y disturbios en la ciudad.</p> </div> </div> 	<ul style="list-style-type: none"> Lápiz/lapicero Hojas A4



Un doctor que no atiende a los niños, ni personas que requieren de su ayuda.

Un profesor que no tiene paciencia para enseñar a sus niños. No les revisa ni corrige sus errores.

- Socializan las tareas asignadas, a través de los sociodramas. Opinan sobre lo importante de cumplir de manera responsable con los roles que corresponden en la comunidad.
- Se sientan en semicírculo y en lluvia de ideas opinan sobre lo que se debe mejorar en las autoridades y en las instituciones para beneficio de la comunidad.

Día 2

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Se organizan en parejas para encerrar en círculo rojo las instituciones de la comunidad que brindan servicios públicos, por ejemplo:



- El profesor les informa que para saber más de las autoridades y de las instituciones de la comunidad es importante conversar con las autoridades y con los directores o jefes de las instituciones, por ello van a entrevistarlos.
- Por ello van a jugar a ser reporteros y responden oralmente respetando el turno:
 - ¿Sabes qué es un reportero o reportera?
 - ¿A qué se dedica?
 - ¿Conocen a algunos reporteros o reporteras?

- Cartulina con fotos o dibujos
- Lápices de colores
- Hojas de papel
- Lápices



- ¿Dónde los han visto?
- ¿En qué programa de televisión los han visto?
- El profesor indica que la entrevista es como un diálogo entre dos personas, en el que uno es el entrevistado, es decir el que responde y otro el entrevistador, o sea el que hace las preguntas. **(Anexo 1)**.
- Las parejas se convierten en equipos de 4 reporteros para elaborar el cuestionario de la entrevista.
- Cada grupo prepara un cuestionario de cuatro preguntas para entrevistar al personaje designado, por ejemplo:
 - Grupo N° 1: Alcalde / Agente Municipal
 - Grupo N° 2: Director de Hospital /Centro de Salud/ Puesto de Salud, Agente de Salud
 - Grupo N° 3: Comisario/Gobernador / Teniente Gobernador
 - Grupo N° 4: Director de la Institución Educativa
- Los integrantes de los equipos se ponen de acuerdo respecto a 4 preguntas que elaborarán en su cuestionario.
- Corrigen su cuestionario con ayuda del profesor.

• **Anexo 1:** información sobre "La entrevista"

Día 3

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Las autoridades de la localidad son invitadas a participar en una entrevista, el tutor coordina con los padres de familia la invitación para que éstos asistan al centro.
- Los representantes de cada grupo reciben a las autoridades, los acompañan al aula donde se realizará la entrevista, cada grupo se dirige a realizar la entrevista a la autoridad que le corresponde.
- Ordenan la información obtenida en una matriz.

Ejemplo:

- Edad del funcionario.
- Tiempo en el cargo.
- Función más importante.
- Años de existencia de la institución en la comunidad.

- Papelógrafos
- Lápiz/lapicero
- Hojas A4

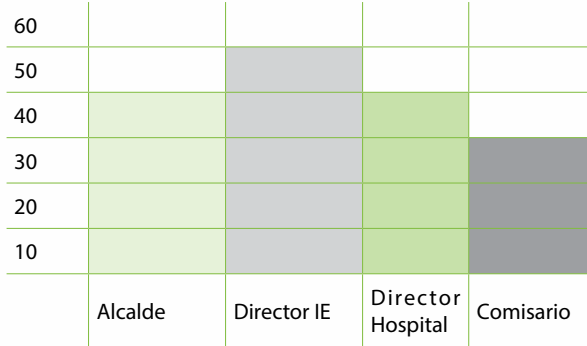
Cargo	Edad Funcionario	Tiempo en el cargo	Función más importante	Años de la Institución en la comunidad
Alcalde	40 años	6 años	Velar por el bienestar de la comunidad	40 años
Director de IE	50 años			
Director Hospital	40 años			
Comisario	30 años			



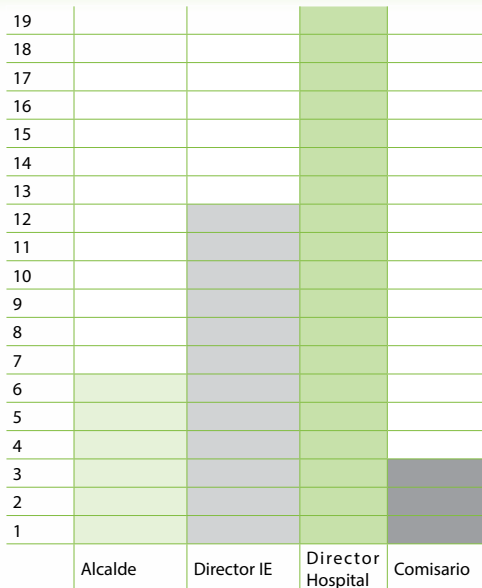
Día 4

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Leen e interpretan los gráficos de barras que el profesor elabora teniendo como base la información de la matriz: **(Anexo 2)**.

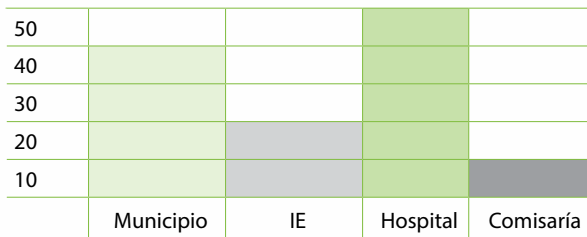
Edades de los funcionarios entrevistados



Tiempo en el cargo



Tiempo de existencia en la comunidad



- Analizan los resultados de las gráficas de barras.
- Comentan sobre cómo se sintieron al hacer la entrevista.

- Resultados de encuesta
- Útiles de escritorio

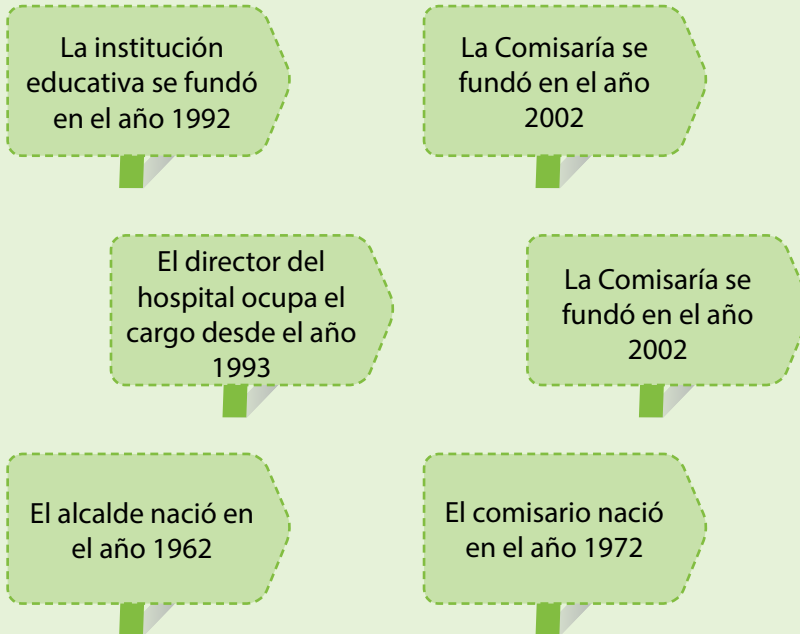
• **Anexo 2:**

"Gráfico de barras"

- Papelógrafos cuadriculados.
- Plumones, regla
- Tablas estadísticas con datos de las encuestas



- Atienden a la organización propuesta por el profesor. Deberán elaborar, en tarjetitas algunas ideas referidas a cada gráfica. Por ejemplo, los grupos pueden elaborar tarjetas respecto de la primera, segunda o tercera gráfica: **(Anexo 2)**.



- Juegan a ¿Quién es? **(Anexo 3)**
- Observan las gráficas estadísticas que han elaborado.
- Responden, a su turno, a la tarjeta que le asigne el juego. Si no responde correctamente, se dará paso al siguiente grupo.
- Se anota un punto por cada respuesta acertada.
- Atienden a las indicaciones del docente, que dirige el juego.

Día 5

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Se sientan en semicírculo.
- Cada grupo comunica a los demás compañeros las preguntas que formularon.
- Comparten la experiencia vivida en la entrevista:
 - ¿Se sintieron nerviosos?
 - ¿Cuánto tiempo se demoraron en entrevistar?
 - ¿Quién hizo las preguntas? ¿Uno solo del grupo?
 - ¿Cada uno formuló una pregunta?
 - ¿Cómo se sintieron?
 - ¿Les gustaría entrevistar a otras personas de la comunidad?
 - Analizan las funciones de cada autoridad entrevistada.
 - ¿Qué consideran que deben hacer las autoridades entrevistadas a favor de niños y niñas y en bienestar de la comunidad?
- En grupo, escriben cartas a las autoridades entrevistadas sugiriendo acciones para el bienestar de la comunidad.
- El profesor se compromete a entregar las cartas a las autoridades.
- Reflexionan respecto a lo aprendido durante la semana.

– 30 tarjetas de 7x10 cm.

- **Anexo 3:** Juego "¿Quién es?"

– Hojas de papel
 – Lápiz
 – Lapiceros
 – Plumones
 – Cartulinas
 – Papelografos

"La entrevista"

Objetivo

Conocer el proceso para la realización de una entrevista.

Procedimiento

1. El docente debe informar a niños y niñas que la entrevista es como un diálogo entre dos personas, en el que uno es el entrevistado, es decir el que responde y otro el entrevistador, o sea el que hace las preguntas, con el fin de obtener una información, una opinión o bien conocer la personalidad del entrevistado.
2. Mediante ejemplos el profesor orienta a niños y niñas respecto del propósito, características, instrumentos de una entrevista.
3. Con claridad debe identificar quiénes son los participantes de una entrevista y la función que cumplen.
4. Debe enfatizar en que la entrevista se planifica y para ello se debe preparar con anterioridad un instrumento, que recibe el nombre de cuestionario.
 - El cuestionario es el instrumento más utilizado para recoger datos. Las preguntas del cuestionario pueden ser "cerradas" o "abiertas". Las preguntas cerradas conducen a respuestas muy precisas, por ejemplo:
 - ¿Cuántos años tiene en el cargo de Director del Hospital?
 - ¿Cuántos años de fundada tiene esta Institución Educativa?
 - Las preguntas abiertas permiten que el entrevistado se extienda en sus respuestas, por ejemplo:
 - ¿Cuál cree usted que es la función más importante que debe llevar a cabo en su cargo?;
 - ¿Cuáles son las necesidades de la población que deben ser satisfechas con prioridad?;
 - ¿Cuál considera que es el mayor logro de su gestión?
 - Es importante que un cuestionario contenga preguntas cerradas y abiertas, siendo las preguntas abiertas las que se pueden sistematizar mejor, pero las preguntas abiertas reflejan la personalidad del entrevistado y el conocimiento que tiene sobre un determinado tema.
5. La entrevista a determinadas autoridades de la comunidad, requiere algunos aspectos de coordinación y planificación previa que debe tener en cuenta:
 - Informar previamente por escrito o de forma oral al entrevistado para que separe día de la entrevista.
 - Solicitar apoyo a padres de familia, para comunicarse con el entrevistado, en caso no pueda hacer las coordinaciones personalmente.
 - Contar con un equipo de adultos para acompañar a las autoridades invitadas al centro educativo.

"Gráficas de barras"

Objetivo

Recoger la información obtenida y traducirla en gráficas de barras.

La lectura de gráfica de barras permite que niños y niñas, ordenen, clasifiquen y organicen en tablas los datos recogidos mediante cuestionarios sencillos, estando en capacidad de interpretarlos y comunicar sus resultados para la toma de decisiones y búsqueda de alternativas de solución a situaciones del entorno que beneficien a sí mismos y a la comunidad.

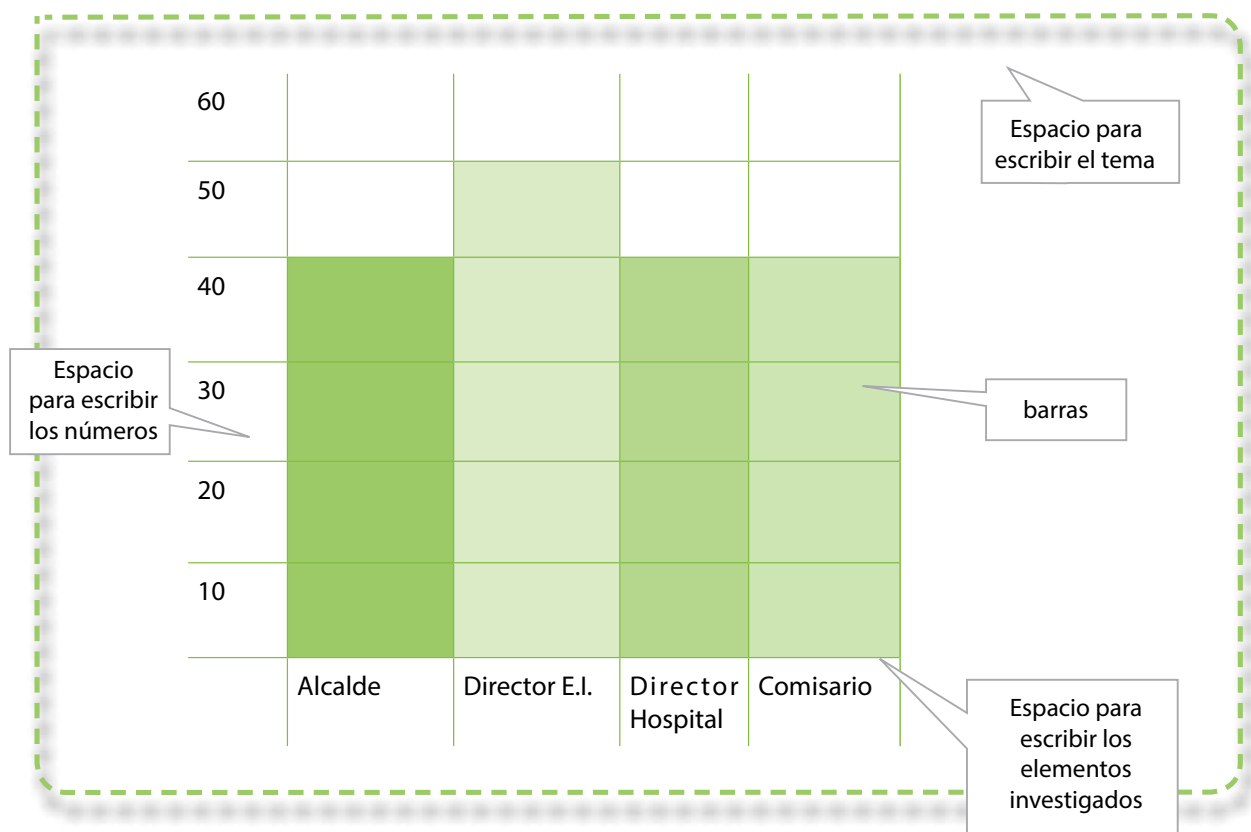
Es importante que el profesor tenga preparado de antemano papelógrafos cuadriculados grandes que sean visibles por todos los estudiantes. Esta recomendación es clave para la visualización de las gráficas.

La gráfica de barras se utiliza mucho en medios de comunicación y hay mucha variedad en la representación de los datos. En este caso se leen gráficas basadas en el cuestionario de la entrevista realizada a determinadas autoridades de la comunidad.

Se presenta la información de manera sencilla para que reconozcan su utilidad y ventaja para interpretar información. Recuerda que en la gráfica de barras cada cuadro representa una unidad para comparar la cantidad.

A continuación se detalla la gráfica que se ha empleado y que se trabaja mucho con niños y niñas:

Edades de Funcionarios entrevistados



Con ayuda del profesor, niños y niñas comprende que la información se presenta en cuadritos, que cuando hay más cantidad de un elemento la serie de cuadritos es más larga.

Es importante que niños y las niñas conozcan la forma fácil para leer las gráficas, no contando una por una las barras sino utilizando los números escritos en el eje vertical. Señalar con el dedo una serie de barras desde abajo hacia arriba y al llegar al final que pase al eje vertical para ver el número correspondiente.

En el caso de la gráfica de barras se da mucha importancia a la lectura y a la presentación correcta en la tabla y en la gráfica de los datos recopilados.

Las barras en una gráfica tienen que ser del mismo grosor, para que no perciban que el grosor representa la cantidad. Por lo que al elaborar la gráfica de barras es muy útil utilizar una cuadrícula y es recomendable que los niños y las niñas elaboren en papel cuadrículado.

Juego: "¿Quién es?"

Anexo
3

Objetivo

Explicar la información representada en gráficos de barras.

Materiales

- Tablas estadísticas con datos de las encuestas
- Útiles de escritorio
- 30 tarjetas de 7cm x 10cm

Materiales

1. En base a la información de una tabla, escriba en tarjetas aseveraciones tales como:

El alcalde nació en el año 1962

... nació 10 años después que el Alcalde

Ocupa un cargo 7 años antes que el Director de la I.E.

Es el más joven que ha asumido un cargo

La institución educativa se fundó en el año 1992

Nació en el año en que se fundó el Municipio

2. Los niños participan elaborando las tarjetas usando los datos del gráfico de barras. Elabore con énfasis, aquellas tarjetas de relación de datos. Lo ideal es que los niños también lleguen a elaborar tarjetas de relaciones.

El alcalde nació en el año 1962.

El docente solo mencionará

"Nació en el año 1962"

3. Si el grupo acierta en la respuesta, gana el punto, de lo contrario, toca el turno al siguiente grupo.
4. Gana el juego, el grupo que acumula mayor puntaje, en el tiempo designado por el profesor.


“VIVIMOS Y APRENDEMOS DE NUESTRA COMUNIDAD”

SEMANA 4: “Conversamos con los pobladores”	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Participa en diálogos y conversaciones con los pobladores de su comunidad demostrando interés en la información que le brindan.	Conversa mirando a su interlocutor y demostrando interés.
Matemática: Interpreta y elabora tablas de doble entrada, gráfico de barras, de líneas y pictogramas, con relación a situaciones cotidianas.	Elabora gráficos de barras, a partir de una tabla de datos.
Personal Social: Identifica las actividades de los pobladores de su comunidad.	Representa artísticamente las tareas/ ocupaciones de los pobladores de su comunidad.

Propósito de la semana: Reflexionar sobre la vida en su comunidad.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
El diálogo, proceso y actividades.	Tablas de doble entrada.	Principales tareas que se realizan en la comunidad.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Conversan con el profesor respecto de las ocupaciones de su familia y de los pobladores de la comunidad. • Observan las imágenes y piensan en las preguntas que formula el profesor, para luego compartir sus respuestas con sus compañeros: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué hacen las personas que ves en los dibujos? – ¿Cuál de estos oficios te gustaría hacer? ¿Por qué? – ¿Cuál de esos oficios no te gustaría hacer? ¿Por qué? – ¿Qué oficios hacen las personas de tu comunidad? – Te parece interesante conocer los oficios que hacen las personas? ¿Por qué? <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> – Lápiz/ lapicero. – Papel A4 – Figuras, fotos, dibujos de diferentes oficios/ profesiones



- Reflexionan sobre el valor que tiene cada uno de los oficios para el desarrollo de las personas y de la comunidad en general.
- Deciden invitar para el día miércoles a un policía, un médico, un agricultor, un comerciante y un minero al aula para dialogar sobre sus actividades.
- Se organizan en grupos de 5 para redactar la invitación, cada grupo redacta una invitación.
- Entregan las invitaciones para que un adulto responsable las reparta.

Día 2:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- En parejas piensan en dos oficios que se realizan en la ciudad y dos en el campo, escriben una frase para cada uno de ellos y dibujan los oficios.
- Completan el cuadro "Las ocupaciones de nuestra familia"
- Anotan en papelógrafo, con una tabla confeccionada por el profesor, donde se registran las ocupaciones de sus familiares: **(Anexo 1)**.

Ocupaciones de nuestros padres	Número
Agricultor	5
Ama de casa	10
Minero/choferes/mecánico	
Médico / enfermero	
Comerciante	3
Policía	0
Profesor	1

- Forman grupos de 3 integrantes y eligen tres ocupaciones de su familia que deseen representar.
- Reflexionan sobre lo que hace esa persona de ese oficio desde que se levanta hasta que se acuesta. Por ejemplo, si piensan en el oficio de panadero, pueden pensar que el panadero se levanta muy temprano para amasar y preparar la masa del pan, hornearlo y después venderlo.
- Respecto al oficio elegido pueden formular algunas preguntas:
 - ¿Le ayuda alguien de su familia en su oficio o labor?
 - ¿Tiene que trabajar mucho?
 - ¿Hasta qué hora trabaja?
 - ¿Termina muy cansado?
- Confeccionan 3 sombreros de papel o cartulina sobre "Las ocupaciones de nuestra familia".



- Cartulinas
- papelógrafos
- Colores
- Lápices
- Tijeras
- Goma
- **Anexo 1:** "Tablas de doble entrada"



- Elaboran un pequeño texto sobre la ocupación elegida y la representan ante sus compañeros asumiendo la identidad del oficio y explican el beneficio de sus actividades a favor de la comunidad.
- Comentan cómo se sintieron con la representación.

Día 3:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Preparan el aula para recibir a los adultos invitados.
- El profesor invita a recordar que para un buen diálogo se requiere:
 - Respetar al que habla.
 - Hablar en tono normal, ni voz muy alta ni muy baja.
 - Saber esperar su turno para hablar, es decir, no hablar todos a la vez.
 - Escuchar antes de responder.
 - Pensar en lo que dicen los demás.
 - Admitir las opiniones de los demás.
- Individualmente escriben 2 preguntas para cada uno de los invitados.
- Escuchan con atención y respeto la charla de los invitados.
- En orden y respetando su turno para hablar formulan preguntas a los invitados.
- Dialogan con los invitados mirando a su interlocutor.
- Anotar las respuestas en una hoja o cuaderno.

- Papel A4
- Lápiz

Día 4

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Observan el cuadro de “Las ocupaciones de nuestra familia”.

Ocupaciones de nuestros padres	Número
Agricultor	5
Ama de Casa	10
Minero	1
Médico/Enfermera	1
Comerciante	3
Policía	0
Profesor	1
Ganadero	5

- Forman parejas para elaborar en papel cuadriculado un gráfico de barras con los resultados de “Las ocupaciones de nuestra familia”.
- Recuerdan los elementos que deben tener las gráficas de barras.
- Elaboran el gráfico de barras:

- Pliego de cartulina
- Papelógrafos
- Colores



Ejemplo:

10				
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				
	Agricultor	Ama de casa	Profesor	Policía

Crean sus **"Bonos"**. (Anexo 2).

Juegan a "La gran competencia". (Anexo 3).

- Atienden a las consignas del docente, quien habrá preparado diversas tareas, tales como:
 - Canten una canción y ganen el doble de bonos.
 - Compitan en 50 m planos con el grupo contiguo y ganen la mitad de los bonos.
- Acumulan bonos, según las tareas que logren cumplir satisfactoriamente.

- **Anexo 2:** instructivo para "Crear bonos"
 - Un dado
 - Tabla con gráfica estadística de barras
- **Anexo 3:** instructivo para jugar "La gran competencia"
 - Un dado
 - Material de escritorio
 - 20 tarjetas de 7cm x 10 cm con consignas
 - Cronómetro o reloj
 - Cuerda para saltar
 - 20 Pelotas de trapo
 - 1 caja de cartón (tamaño de caja de 48 latas de leche)
 - Una pelota y un cesto de básquetbol

Día 5

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Reflexionan con el profesor sobre el oficio que desean realizar cuando sean grandes.
- Piensan en aquello que deben hacer para lograrlo y la mejor forma de cumplir sus metas.
- Se juntan en parejas y resuelven crucigrama y sopa de letras sobre oficios. (Anexo 4)
- Se ubican en semicírculo y juegan "Adivina adivinador ¿qué oficio es?" (Anexo 5)
- Expresan lo que aprendieron durante la semana, lo que más le gustó, lo que menos les agradó.

- Lápices
- Borradores
- **Anexo 4:** "Crucigramas y Sopa de letras"
 - Diseño de cuadrículas sin forma específica
 - Útiles de escritorio
- **Anexo 5:** "Adivina adivinador, ¿qué oficio es?"
 - Papeletos con acertijos
 - Dados

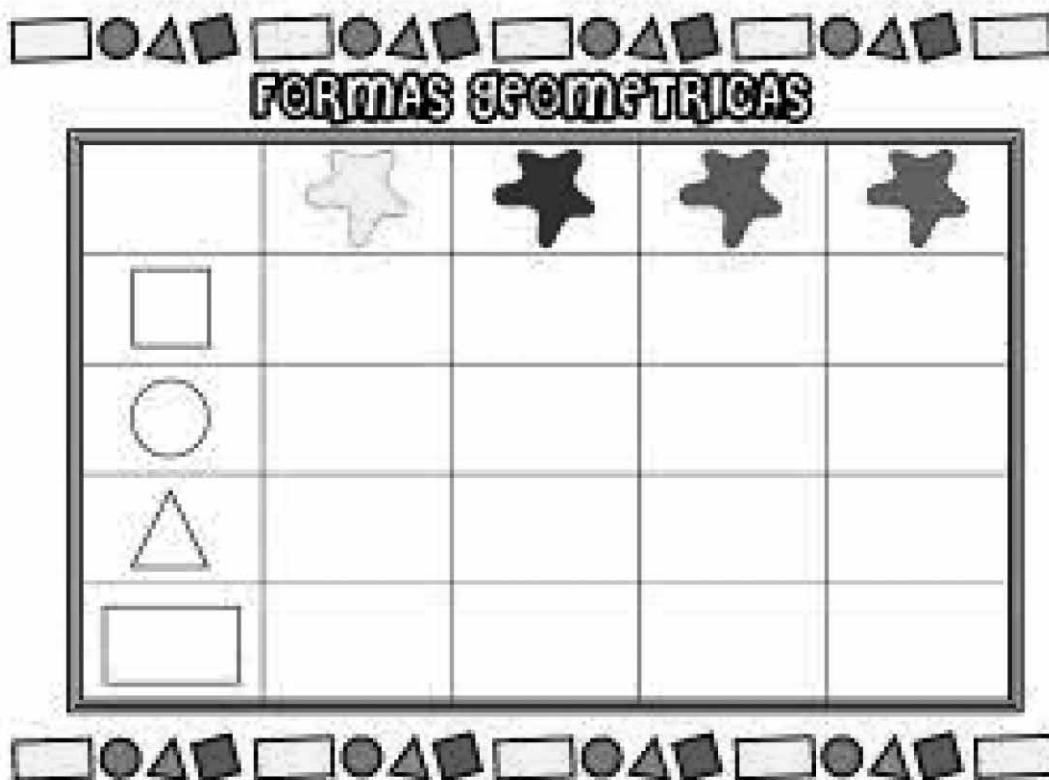
"Tablas de doble entrada"

Objetivo

Organizar la información, elaborar tablas de doble entrada e interpretarlas.

Características

- Es una matriz conformada por filas y columnas, que presenta información entre dos variables.
- Permite organizar y sistematizar información a partir del cruce de las filas con las columnas.
- En las sesiones planteadas niños y niñas organizan la información en una tabla o en un cuadro para luego utilizarla en la gráfica de barras.
- El docente usa los objetos o las situaciones que están en el ambiente y en la vida cotidiana de niños y niñas, haciéndoles sentir que expresarlos en la tabla facilita captar la característica general de los datos y la relación entre las cantidades.
- En la vida cotidiana, se puede encontrar la necesidad de registrar los datos. Sin embargo, para los niños y las niñas, no es fácil clasificarlos y organizarlos por no poder encontrar la regla o el punto de vista para la clasificación. Por lo tanto, se introduce la lección con el criterio ya dado, para la clasificación.
- También es importante aclarar el objetivo de la clasificación, para que capten en qué situación se aplica la estadística y que tengan la motivación de utilizarla en la vida cotidiana.



"Crear bonos"

Anexo
2

Objetivo

Elaborar e interpretar el gráfico de barras.

Materiales

- Un dado
- Tabla con gráfica estadística de barras

Procedimiento

1. Concursan por grupos. Lanzas el dado para establecer turnos por gremios.
2. Por grupos, lanzan una vez el dado. El número que sale es el "donativo" que hace cada integrante para su gremio.
3. Por ejemplo, si el dado arroja 4, quiere decir que cada uno significa 4 bonos de aporte al gremio agricultor, y así sucesivamente para cada gremio que indica la gráfica.
4. Al leer la gráfica, el gremio tiene 8 agricultores. Si cada uno aporta con 4, entonces tendrán 32 bonos en total.

10				
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				
	Agricultores	Amas de casa	Profesores	Policías

Juego: "La gran competencia"

Objetivo

Practicar cálculo mental al trabajar en equipo.

Materiales

- Un dado
- Material de escritorio
- 20 tarjetas de 7cm x 10cm con consignas
- Cronómetro o reloj
- Cuerda para saltar
- 20 Pelotas de trapo
- 1 caja de cartón (tamaño de caja de 48 latas de leche)
- Una pelota y un cesto de básquetbol

Procedimiento

1. Compiten por gremios.
2. Se ubican en un lugar fuera del aula, con espacio suficiente para desplazarse y desarrollar diversas tareas.
3. A su turno, lanzan dos veces el dado. El primero es el número de decenas, y el segundo el de las unidades. Por ejemplo, si sale 3 y 2, significará "32". Se acercarán los integrantes de cualquier gremio, que juntos sumen 32 ó el más cercano a este número.
4. Los integrantes del equipo, a concursar, sacan una tarjeta con una tarea, que lee el profesor.
5. Cada grupo que resuelve correctamente la tarea, acumula los bonos. Gana el grupo que acumule más bonos. Por ejemplo:



Tiene 10 segundos para conseguir un color verde. Si lo hacen, ganarán 10 bonos.



Si nació en 1980 ¿qué edad tengo?
- Ganan la cuarta parte de los bonos que tienen actualmente.



Canten una ronda conocida y ganarán el doble de los bonos que tienen.



Ganan tantos bonos como las canastas/pelotas que logren encestar en 30 segundos.



6. Cada grupo que resuelve correctamente la tarea, acumula los bonos acordados en cada tarjeta.

"Crucigrama y sopa de letras"

Anexo
4

Objetivo

Relacionar las palabras con su definición.

Materiales

- Papelógrafo con cuadrículas sin forma específica
- Útiles de escritorio

Procedimiento

1. Elabore un listado de proposiciones abiertas, relacionadas con las ocupaciones en la comunidad.
2. Cada proposición estará numerada, a fin de ubicar la respuesta en el lugar correspondiente.
3. La respuesta a las proposiciones pueden ser variadas, pero, se deberá elegir aquella que contenga exactamente el número de letras correspondientes a las cuadrículas previstas en el diseño de Crucigrama.

Ejemplo:

1 C D

3 O D L G

T

4 P E T A

6 C A I O

G

7 P I D S A

8 R O

9 R I

Pistas para el crucigrama anterior

1. Mujer que cose prendas de vestir.
2. Persona que atiende y cura a enfermos y heridos.
3. Cura las enfermedades que atacan a los dientes.
4. Médico especialista en atender niños y niñas.
5. Elabora muebles y objetos con madera.
6. Construye edificios, puentes, carreteras.
7. Persona que educa; sinónimo de maestro.
8. Persona que averigua y escribe las noticias.
9. Sinónimo de árbitro.

Bombero

Dentista

Médico

Panadero

Policia

Escritor

Encuentra estos 6 oficios



SOPA DE LETRAS

T	Z	D	B	T	D	Y	D	M	Y	R	V	H	E	O
M	E	D	I	C	O	E	M	N	H	Z	O	N	P	U
R	S	S	U	R	Y	I	N	N	M	Y	A	H	I	P
Y	C	D	R	W	Z	V	S	V	L	A	R	G	F	S
T	R	L	M	N	H	F	R	R	A	P	K	W	E	W
C	I	H	I	T	H	D	Y	U	I	I	L	L	K	P
B	T	I	Y	Y	T	R	P	A	N	A	D	E	R	O
U	O	O	Y	Y	M	J	Y	O	V	T	F	I	P	L
R	R	A	M	D	U	T	R	E	C	R	A	Z	R	I
P	B	D	E	N	T	I	S	T	A	M	N	F	L	C
C	R	T	C	H	U	J	H	G	F	Y	T	R	D	I
A	B	M	A	T	T	B	O	M	B	E	R	O	Z	A
M	U	R	O	F	L	A	V	Y	P	M	G	T	O	B
W	N	Z	A	E	K	B	J	R	U	A	L	O	Y	R
O	T	M	D	N	J	A	R	J	N	U	K	S	A	M

"Adivina adivinador: ¿Qué oficio es?"

Objetivo

Reconocer los oficios de su comunidad.

Materiales

- Papelitos con acertijos
- Dados

Procedimiento

1. Tiran al dado para establecer turnos.
2. A su turno, cada grupo, tira el dado. El número que resulte, será el puntaje que ganará si responde de manera correcta al acertijo.
3. Sacar un papelito con un acertijo. Si acierta el grupo gana los puntos que indicó el dado.
4. Gana el grupo que más puntos acumula.

Ejemplo de acertijos:

"Ni torcida ni inclinada tiene que estar la pared, para eso tengo plomada y me ayudo del nivel" (El albañil).

"Preparo el terreno y la semilla siembro, siempre esperando que el sol y la lluvia lleguen a tiempo". (El agricultor).

"Todos los días del año me levanto muy temprano a quitar los desperdicios y basuras de tu barrio". (El barrendero).

"Agita el cartucho, carga la pistola, pasa un algodón y con un azote pone la inyección" (La enfermera)

"Tocando el silbato y moviendo los brazos ordeno y dirijo los coches del barrio" (El policía).

"Un valiente domador que tiene la intrepidez de enseñar a la niñez". (El maestro).

"Sin ser cojo usa muleta y espada larga de acero y ante el toro no se inquieta". (El torero)



Variantes y sugerencias

1. Una vez que cada grupo lee el cuento que ha escrito en el papelógrafo, el profesor puede sugerir que se forme el libro de cuentos del aula, para ello entrega a cada grupo dos tarjetas de cartulina A5 ó A4, para que en ella, algún niño del grupo escriba el cuento creado y los otros hagan los dibujos. El profesor junta los trabajos, los perfora y pide que algún niño o grupo adorne la carátula. Una vez terminado el "libro" se coloca en la biblioteca del aula.
2. El panel del aula sirve para colocar los trabajos que realizan los niños, el profesor puede sugerir que uno o dos niños sean los encargados de organizar el espacio y colocar los trabajos. Este cargo es rotativo y se coloca en el cuadro de responsabilidades de los niños. Si el panel es pequeño, se recomienda colocar un cordel de soguilla de un extremo a otro del aula, en él se "colgarán" los trabajos usando ganchos de ropa.
3. Como tarea complementaria al Cuadro de Ocupaciones, los niños de cada grupo pueden realizar ilustraciones alusivas a las ocupaciones y tareas identificadas en la comunidad.
4. Se puede realizar la "Feria de las ocupaciones" y ambientar dos o tres espacios del aula, previa coordinación con los padres de familia que se inviten para el caso. Puede ser el Sector del Agricultor, se ambienta con materiales alusivos a esta ocupación y el padre invitado conversa con los niños sobre el trabajo que realiza, más tarde o al día siguiente los niños van al Sector del Músico, y así sucesivamente.
5. Terminada la "Feria" los niños conversan con el profesor sobre lo compartido en cada una de las exposiciones, el profesor debe aprovechar la situación para valorar el trabajo que las personas de cada oficio realizan, cómo aportan a la comunidad, a la vida de cada familia, finalmente los niños pueden hacer dibujos alusivos.
6. Al finalizar las actividades o tareas, el profesor buscará un momento corto para conversar con los niños y preguntarles qué les pareció, cómo se sintieron, qué les gustó, qué cambiarían, qué aprendieron, etc.
7. Toda programación debe ser revisada previamente por el profesor antes de su ejecución, puede hacer variantes de materiales y estrategias que no cambien la intencionalidad pedagógica ni la capacidad propuesta.
8. Para el primer día el profesor puede solicitar que los niños y niñas lleven a clase fotos, recortes de revistas y de periódicos sobre personas llevando a cabo diferentes oficios.
9. Los sombreros que niños y niñas confeccionan en "Las ocupaciones de mi familia" pueden sustituirse por máscaras que identifiquen a las personas que van a representar.
10. La encuesta que se lleva a cabo entre niños y niñas para averiguar sus preferencias sobre oficios, puede ser reemplazada por otro tipo de preferencias: frutas, serie de televisión que más les gusta, juegos, entre otros.
11. Los trabajos de niños y niñas se exponen en murales y también pueden colgarse en un cordel con ganchos de ropa para sujetar los trabajos.

“CUIDAMOS NUESTRA SALUD”

SEMANA 5: Nos preparamos para las bajas temperaturas	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Escribe mensajes y afiches sobre los cuidados que se deben tener para enfrentar las bajas temperaturas.	Elabora un afiche informativo.
Matemática: Resuelve problemas de equivalencias entre referentes temporales.	Halla equivalencias entre referentes temporales: minutos, horas, días, semanas.
Personal Social: Identifica los efectos de las bajas temperaturas en su comunidad.	Comunica medidas de protección ante bajas temperaturas.

Propósito de la semana: Identificar cambios climáticos, efectos que producen en la vida de los pobladores y medidas de prevención que se deben adoptar; escribir textos al respecto.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
El afiche: proceso para su elaboración.	Medidas de tiempo.	Bajas temperaturas, heladas, friaje, enfermedades propias de bajas temperaturas.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Se agrupan con tarjetas que llevan los días de la semana que asisten a la escuela. • Forman grupos de cinco. • Se organizan para jugar ¿Qué sabemos del tiempo? (Anexo 1). • Comentan con el profesor después del juego a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les ha gustado del juego? - ¿Hubo preguntas difíciles? - ¿Qué preguntas harían ustedes? - ¿Qué pondrían en las tarjetas con el signo de admiración “!”? 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de 6 x 3 con los nombres de los días de la semana (lunes a viernes, una para cada niño) • Anexo 1: ¿Qué sabemos del tiempo? <ul style="list-style-type: none"> - Un tablero en cartulina dúplex o cartón - Cinco fichas (pueden ser botones planos de diferentes colores o tapitas de pasta dental coloreadas) - Un dado - 20 tarjetas celestes de 8 x 4 para el signo de interrogación “?”



Día 2

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Se agrupan en parejas por medio de rompecabezas de palabras, vinculadas al tema de las bajas temperaturas, friaje...
- El profesor hace un listado de palabras o frases cortas relacionadas con el tema a tratar, la cantidad de éstas debe corresponder a la mitad del grupo de niños; si son veinticuatro niños, hará un listado de doce palabras; por ejemplo temperatura, friaje, aire frío, lluvia, nevada, neumonía, sequía...
- Necesita una tarjeta de cartulina de 4 x 8 cm. para cada palabra, en este caso requiere 12 tarjetas, en cada una de ellas escribe una palabra con letra grande y con plumón.
- Luego divide cada tarjeta en dos partes irregulares



- Incorpora las partes de las tarjetas en una bolsa o caja.
- Los niños cogen una pieza al azar y buscan al niño que tiene la otra parte, de modo que, entre los dos recomponen la palabra.
- La pareja de niños que formó la palabra, trabajará ahora el afiche.
- Escuchan las indicaciones del profesor sobre cómo elaborar un afiche. **(Anexo 2).**
- Reciben los materiales necesarios.
- Buscan un lugar para trabajar y empiezan a elaborar su afiche.
- Exponen sus trabajos en el panel del aula.
- Observan los trabajos de sus compañeros.
- Comentan con el profesor y sus compañeros sobre el trabajo realizado.

- 10 tarjetas verdes de 8 x 4 para el signo de admiración “!”
- Tarjetas de cartulina de 4x8 cm. (cantidad, mitad de niños de su grupo)
- Bolsa o caja para guardar las tarjetas

- **Anexo 2:** ¿Cómo elaborar afiches?
 - Medio papelógrafo.
 - Una hoja de papel
 - Colores
 - Plumones gruesos y delgados
 - Regla

Día 3

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Se organizan para jugar “Corramos, que viene el huayco”. **(Anexo 3).**
- Comentan con el profesor cuando terminan de jugar:
 - ¿Qué les pareció el juego?
 - ¿Qué es lo que más les gustó?
 - ¿Cómo se sintieron cuando un compañero perdió?
 - ¿Cómo debemos portarnos al jugar?

- **Anexo 3:** “Corramos que viene el huaico”
 - Seis botellas descartables que se llenan con piedritas, o adobes o tarros de leche vacíos y piedras de regular tamaño
 - Seis tarjetas de cartón de 5 x 8 cm. forradas en papel de lustre, un color para cada grupo
 - Cajitas de cartulina para colocar las tarjetas
 - Tiza o cinta adhesiva



Día 4

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Forman grupos de tres.
- Se organizan para jugar "Frasas misteriosas". **(Anexo 4).**
- Comentan con el profesor al terminar de jugar:
 - ¿Qué les pareció el juego?
 - ¿Fue fácil formar las oraciones? ¿por qué?
 - ¿Cómo se organizaron en el grupo para poder armar las oraciones?

- **Anexo 4:** "Frasas misteriosas"
 - Sobres
 - Pedazos de cartulina
 - Plumones
 - Tijeras
 - Hojas de papel (para cada grupo)
 - Goma y regla (para cada grupo)
 - Un dado

Día 5

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Se organizan para jugar con el "Cubo climático". **(Anexo 5).**
- Comentan con el profesor cuando terminan de jugar:
 - ¿Qué les pareció el juego?
 - ¿Qué hemos aprendido?
 - ¿Qué reglas cambiarían?
 - ¿Cómo debemos festejar si ganamos?

- **Anexo 5:** "Cubo climático"
 - Dos cubos de cartulina dúplex de 20 cm de lado
 - Plumones y colores
 - 10 estrellas de cartulina amarilla



Juego: "¿Qué sabemos del tiempo?"

Objetivo

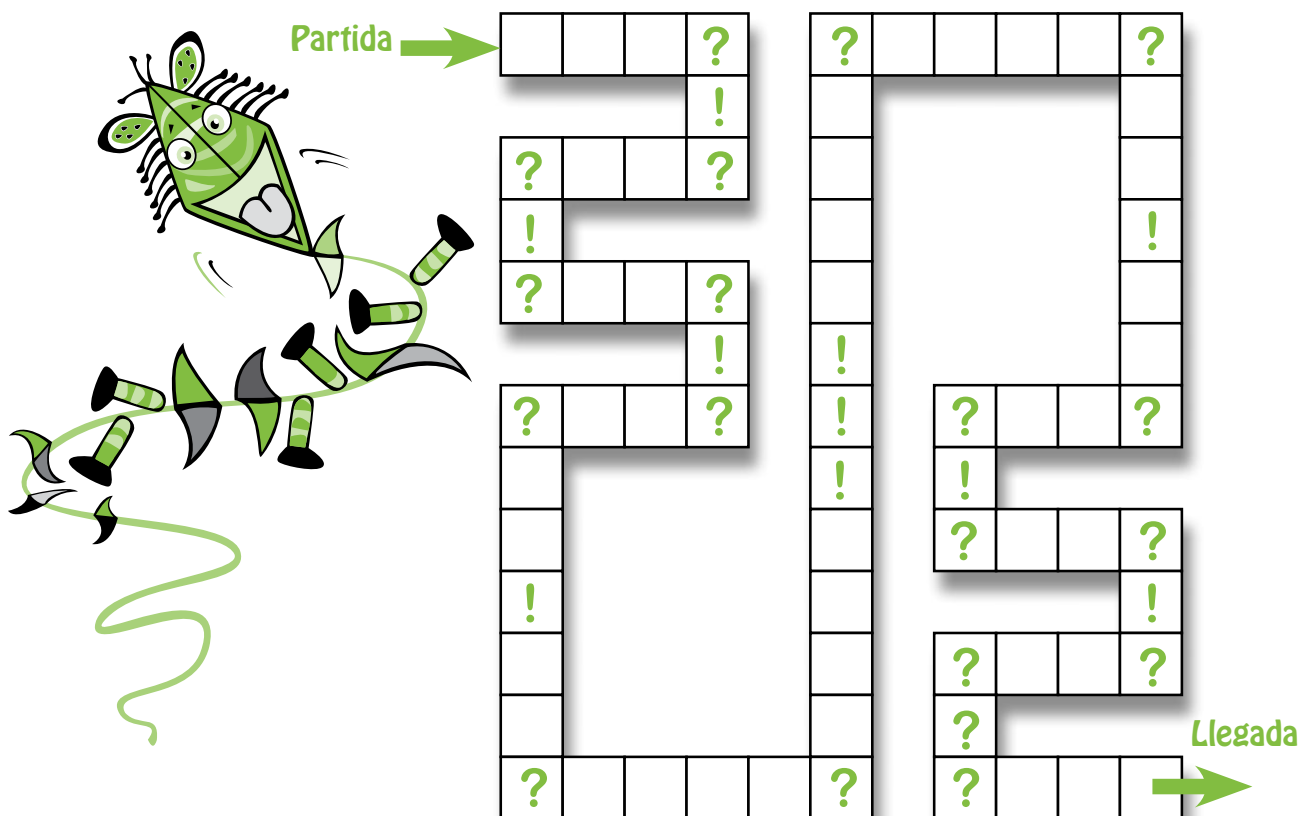
Afianzar el manejo y conocimiento de referentes temporales.

Materiales (para cada grupo)

- Un tablero en cartulina dúplex o cartón
- Cinco fichas (pueden ser botones planos de diferentes colores o tapas de pasta dental coloreadas)
- Un dado
- 20 tarjetas celestes de 8 x 4 para el signo "?"
- 10 tarjetas verdes de 8 x 4 para el signo "!"

Procedimiento

1. Dibuje un tablero como el del modelo (cada cuadrado de 4 cm).



2. Prepare las 20 tarjetas celestes de la siguiente manera: por una cara llevarán el signo ? y por el otro lado preguntas relacionadas con el tiempo, como:

¿Cuáles son los días de la semana?

¿Cuántas horas tiene un día?

Rosa trabaja 6 horas diarias, en cinco días ¿cuántas horas trabaja?

Nuestras vacaciones duran dos semanas ¿cuántos días son?

¿Cuántos minutos hay en 2 horas?

¿Qué días de la semana no tenemos clases?

Pepe nació el 5 de junio estamos 30 de mayo. ¿Cuántos días faltan?

Para ir a casa empleo 2 horas. ¿Cuánto emplearé en ir y volver?

Han pasado 21 días ¿Cuántas semanas son?

Llegamos a la escuela a las 8:00 y salimos a las 12:00, ¿cuántas horas estamos en la escuela?

Mi papá se va hoy a Lima por dos días, ¿Qué día regresará?

Falta 180 minutos para el recreo. ¿Cuántas horas son?

3. Prepare las 10 tarjetas verdes de la siguiente manera: por una cara llevarán el dibujo del signo **!** y por la otra consigna llamadas "distractores", como:

Cuenta de dos en dos hasta treinta

Recita una poesía

Imita a una vaca

Cuánto es $50 + 50 + 8 - 58$

Muy bien! Avanza 2 casilleros

¡Qué pena! Retrocede un casillero

Salta 8 veces como un conejito

Baila la canción que cante tu grupo

Cómo jugar:

1. Cada grupo de cinco recibe los materiales del juego: tablero, fichas, dado, 20 tarjetas celestes y 10 tarjetas verdes.
2. Acomodan el tablero y las tarjetas en el lugar correspondiente al signo, no debe verse lo que llevan escrito.
3. Los niños rigen el orden de participación, todos ponen sus fichas en el casillero de partida.
4. El primer niño tira el dado y avanza el número de casilleros que éste indica, si tiró 6, cae en un casillero en blanco, le toca entonces al siguiente. El segundo niño tira 5, cae en un casillero que lleva el signo de interrogación "?" entonces saca una tarjeta y se la entrega a cualquier niño del grupo, la lee y el niño que está jugando debe responder la pregunta, la tarjeta se coloca al final de todas; luego le toca al tercer jugador y así sucesivamente.
5. Si les toca en el signo de exclamación (admiración) "!" sacan una tarjeta que lee uno del grupo y realizan la consigna que señala.
6. Cuando un niño no acierta la respuesta, pierde un turno en el juego.
7. Gana el jugador que llega primero a la meta.

"Cómo elaborar afiches"

Objetivo

Conocer el proceso para elaborar un afiche. Elaborar afiches creativos.

Los afiches son textos que comunican información o mensajes sobre determinada situación o producto en forma variada, no hay un esquema fijo para su elaboración.

Se escriben en formato grande, ya que deben verse a distancia. Se ubican de preferencia en lugares concurridos.

Tienen:

- Dibujos llamativos.
- Letras grandes.
- Mensajes.

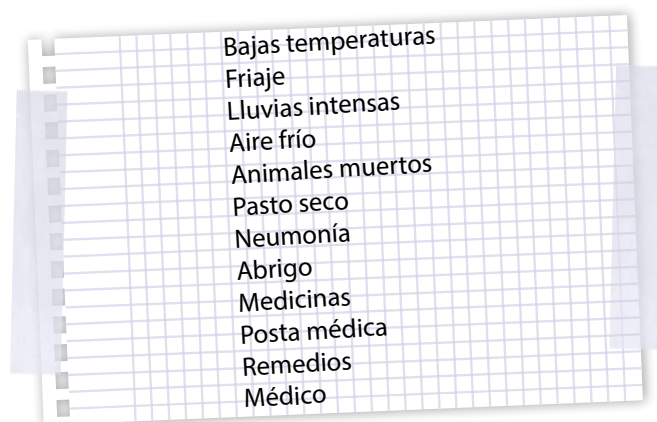
Se requiere tener una información base a manera de "lluvia de ideas" como recurso para su elaboración..

Materiales

- Medio papelógrafo
- Una hoja de papel
- Colores
- Plumones gruesos y delgados
- Regla

Procedimiento

1. Converse con los niños sobre ¿cuál es nuestra intención para escribir un afiche?
Comunicar algo, hacer una invitación, promocionar la venta de un producto, pedir apoyo para una campaña, etc.
2. Escriba en un papelógrafo o en la pizarra todas las palabras que se pueden relacionar con las "bajas temperaturas" o el tema escogido.



3. Oriente a las parejas de niños para que definan: a quiénes va a estar dirigido su afiche, qué mensaje pondrán (revisan el papelógrafo colgado en la pizarra con las palabras clave), cómo lo van a colocar, pondrán o no dibujos, qué usarán para escribir.

4. Una vez que tienen los datos aclarados, hacen una primera escritura de su afiche en la hoja de papel (tipo esquema – no se colorea)
5. Colocan su trabajo en el panel del aula y se realiza, una “caminata de lectura”, es decir todos los niños observan los trabajos e identifican qué le falta a cada uno.
6. Comentan con el tutor las apreciaciones hechas a los trabajos.
7. Cada pareja recupera su trabajo y completa o modifica de acuerdo a comentarios recibidos, elabora su afiche en el papelógrafo.
8. Terminan su trabajo y lo presentan a los demás.
9. Identifican con la ayuda del profesor, donde puede colocar su afiche para que lo lean los niños de otros grupos y los pobladores de la comunidad.

Ejemplo:



Juego: "Corramos que viene el huayco"

Objetivo

Desarrollar la coordinación motriz.

PARTICIPANTES: Seis niños por equipo

LUGAR DE JUEGO: Patio

Materiales

- Seis botellas descartables o tarros de leche vacíos que se llenan con piedritas
- Seis tarjetas de cartón de 5 x 8 cm. forradas con papel de lustre, un color para cada grupo
- Cajitas de cartulina para colocar las tarjetas
- Tiza o cinta adhesiva

Procedimiento

1. Preparen las tarjetas de cartón, se forran con papel lustre y si se desea se pone algún símbolo.



Para cada grupo de un color diferente.

2. Llenen las botellas y latas con piedritas o tierra, de modo que no se caigan fácilmente.

3. Organicen el espacio de juego.

- El maestro delimitará la línea de partida y la línea de llegada, marcará con tiza o cinta adhesiva; entre ambas debe existir una separación aproximada de ocho metros.



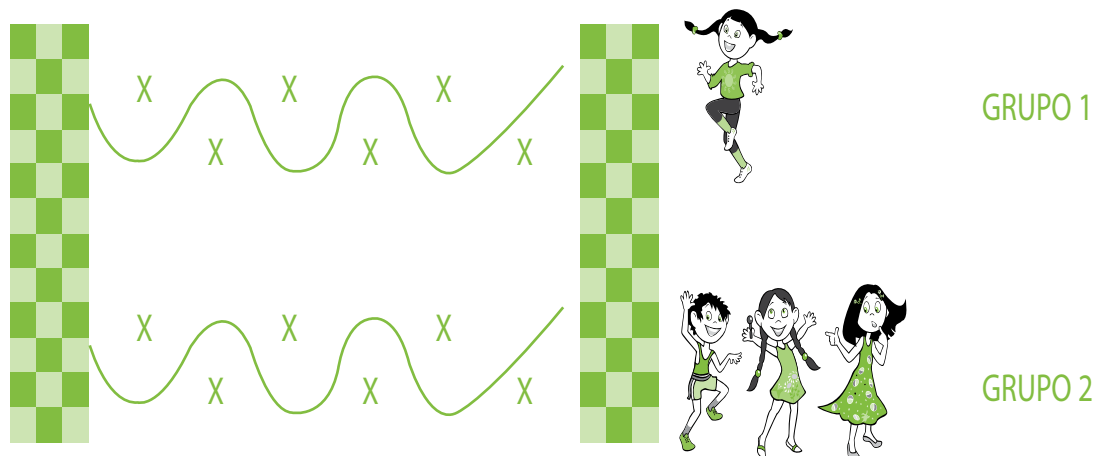
- Colocará las botellas en el espacio señalado de manera intercalada, preparará una fila para cada grupo.



- Colocará las tarjetas en la línea de llegada, frente a cada grupo, seis del mismo color.

Cómo jugar:

1. Cada equipo forma una fila en la línea de partida.
2. Indique que deben correr hasta la línea de llegada, pasando en forma intercalada entre las botellas, recogen una tarjeta y regresan de la misma forma (intercalando las botellas) al llegar a la línea de partida, entregan la tarjeta al profesor y sale el siguiente de la fila, el que corrió se pone al último lugar.
3. El juego continúa de la misma forma, hasta que todos hayan corrido.
4. Si algún niño bota una botella en su carrera, el equipo pierde una tarjeta.
5. El equipo que termina primero y tiene más tarjetas gana diez puntos, los otros grupos ganan cinco.
6. Si el grupo que termina primero tiene menos tarjetas que los otros, también gana cinco puntos, en ese caso todos empatan.



Variante del juego:

- Las tarjetas pueden tener preguntas relacionadas con el tema que se viene desarrollando.
- El niño que la recogió debe contestar, si lo hace bien sale a correr el segundo de la fila y el grupo gana 3 puntos.
- Si el niño no sabe la respuesta, debe pedir ayuda a su grupo para contestar, si lo hacen bien gana 2 puntos y puede salir el siguiente niño.

Juego: "Frasas misteriosas"

Objetivo

Desarrollar la comprensión lectora, la cohesión textual y reforzar aprendizajes.

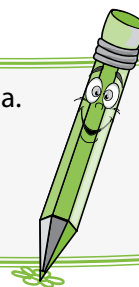
Materiales

- Sobres
- Pedazos de cartulina
- Plumones
- Tijeras
- Hojas de papel (para cada grupo)
- Goma y regla (para cada grupo)
- Un dado

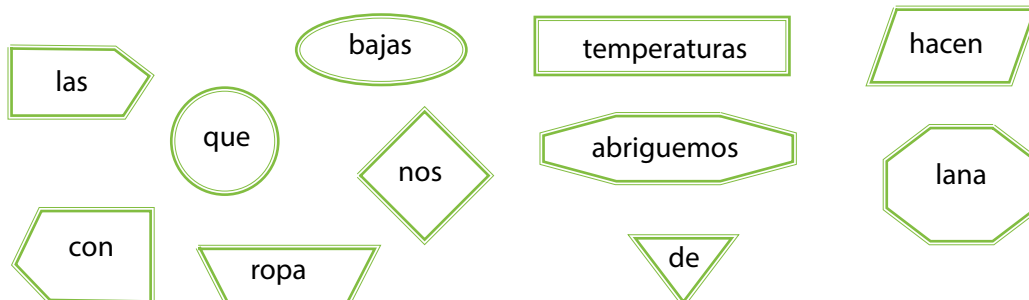
Procedimiento

1. Haga un listado de seis oraciones relacionadas con los contenidos que se vienen trabajando con los niños.

- Las bajas temperaturas hacen que nos abriguemos con ropa de lana.
- La helada mata el pasto que comen los animales.
- El aire frío puede producir el friaje.



2. Escriba cada oración en cartulina separando bien las palabras.
3. A cada palabra se le dibuja un contorno de diferente forma:

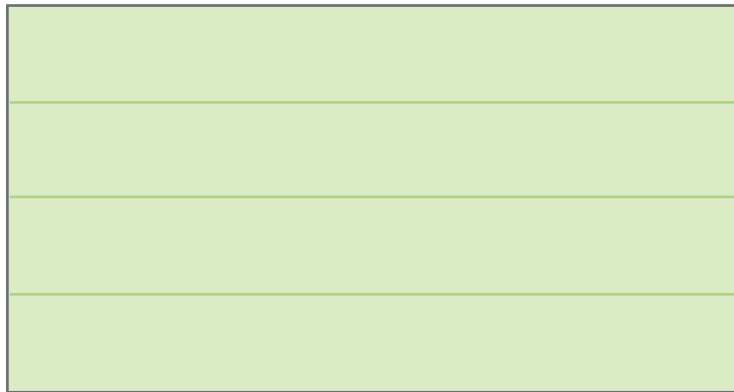


4. Recorte por el contorno y guarde las palabras de la oración en un sobre.
5. Coloque en cada sobre el número de la oración.
6. Prepare tantos sobres de la misma oración como grupos haya.



Cómo jugar:

1. Formen grupos de tres niños, eligen un nombre.
2. Cada grupo debe tener una hoja de papel y un pote de goma.
3. Ponga la hoja de papel en forma horizontal y la dividen en cuatro partes, marcan con lápiz o plumón las líneas divisorias.



4. Explique que cada grupo recibirá un sobre con palabras sueltas, debe ordenarlas para formar una oración, cuando la hayan construido pegan las palabras en ese orden en la primera fila de la hoja de papel.
5. Haga un ejercicio en la pizarra, con una oración que no se encuentre en la lista.
6. Llame a un niño para que tire el dado, el número que indica, es el número de oración que trabajarán primero. Si salió el número cuatro, todos los grupos recibirán el sobre con el número 4.
7. El grupo que pega primero la oración, gana tres puntos, los grupos que terminan después ganan un punto.
8. Lleve el control del puntaje en la pizarra, donde ha escrito los nombres de los grupos.
9. Terminadas las seis oraciones, se suman los puntajes y se anuncia al grupo ganador.

GRUPO	PUNTAJE	TOTAL
LAS ESTRELLAS	3-2-2-3-2-3	15
LOS VALIENTES		

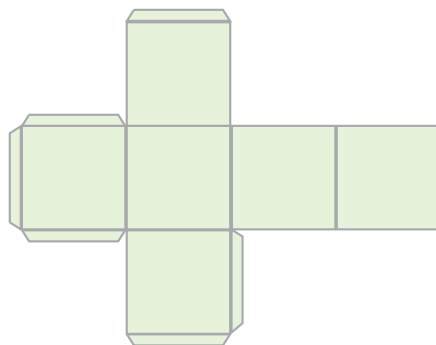
Juego: "Cubo climático"

Objetivos

Realizar ejercicios de análisis y comprensión.
Desarrollar habilidades comunicativas y artísticas.

Materiales

- Dos cubos de cartulina dúplex de 20 cm de lado



- Plumones de colores
- 10 estrellas de cartulina amarilla



Procedimiento

1. Elaboren el molde del cubo en la cartulina dúplex.
2. Por el lado blanco de la cartulina, escriba las consignas usando plumones (de preferencia gruesos para que se lea bien lo escrito), una en cada cara del cubo. De las seis caras: cuatro se usarán para preguntas y dos para distractores.

cubo 1

¿Cuándo se produce el friaje?

¿Cómo evitamos la neumonía?



¿Qué pasa cuando llueve mucho?



Narra una historia corta

¿Cuándo decimos que hay sequía?

cubo 2

¿Qué pasa cuando hay bajas temperaturas?

Salta 5 veces como conejo y 5 veces como sapo

¿Cómo te sientes cuando hace frío?

¿Qué pasa si no llueve?

¿Qué produce la helada?

Representa a una persona que tiene frío y a una que tiene calor

3. Si se desea, adorne con dibujos.
4. Pegan el cubo.


Cómo jugar:

1. Organice a los niños del aula en dos grupos, se sientan frente a frente.
2. Cada grupo se pone un nombre; anote en la pizarra.

Ejemplo:

LOS AMIGOS	LOS PUMAS
------------	-----------

3. Cada grupo designa a su primer representante y luego a los sucesivos.
4. Rigen el orden de participación.
5. Entregue un cubo a los primeros representantes.
6. Si le toca participar primero a “los amigos” quiénes lanzan el cubo son “los pumas”, es decir siempre lanzará el grupo contrario al que le toca participar.
7. El niño encargado de contestar responde la pregunta que señala el cubo en la cara que queda encima.
8. Nadie puede hablar, sólo él. Tiene diez segundos para responder (marcados por el profesor).
9. Si responde bien gana una estrella para su grupo, si no responde pierde su turno.

LOS AMIGOS 	LOS PUMAS
---	-----------

10. Gana el grupo que acumula más estrellas.

“CUIDAMOS NUESTRA SALUD”

SEMANA 6: Cuidamos el agua	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Crea e interpreta una canción que exprese cómo debemos cuidar el agua y la acompaña con algún instrumento casero.	Interpreta con ritmo y melodía la canción que crea.
Matemática: Resuelve problemas de adición y sustracción con números fraccionarios.	Utiliza estrategias para hallar el resultado de problemas de adición y sustracción con números fraccionarios.
Personal Social: Explica la importancia del agua para la vida en el planeta y pone en práctica acciones de cuidado y uso racional.	Participa en campañas para cuidar el agua.

Propósito de la semana: Conocer la importancia del agua como elemento vital y los cuidados que se deben tener para su conservación.

Contenidos

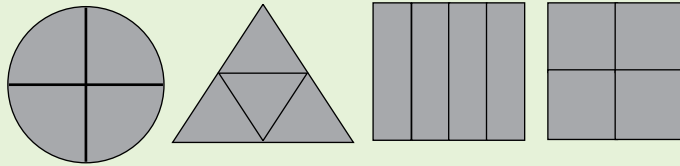
COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Proceso para crear una canción: Ritmo y pulso.	Adición y sustracción de fracciones.	El agua, importancia para la vida. Cuidado del agua.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Observan un video sobre cuidado del agua (en CD)⁽¹⁾ • Comentan qué otras acciones debemos realizar para cuidar el agua. • Anotan las ideas que van dando en la pizarra. • Escuchan la indicación del profesor que les propone crear una canción que hable de los cuidados del agua, para cantarla en la reunión del viernes. • Observan el video: a cuidar el agua profe (en CD)⁽²⁾ • Comentan sobre las ideas que comunica el video. • Se agrupan de a cuatro. • Siguen las indicaciones del profesor y escriben su canción. (Anexo 1). • Cantan la canción creada, para los otros grupos. • Escriben la letra en una tarjeta de cartulina y la colocan en el panel del aula. • Preparan en una tarjeta de cartulina, una invitación a sus padres para que asistan el día viernes a la reunión sobre “ Usos y cuidados del agua”. <p>(1) http://www.youtube.com/watch?v=2hhALDALeta(1 minuto) (2) a cuidar el agua. profe.www (1.34 minutos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – CD con videos – Proyector – Tizas <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1: Instructivo para crear una canción <ul style="list-style-type: none"> – Lápiz – Hoja de papel (una por grupo) – Tarjeta de cartulina A4 (una por grupo) – Tarjeta de cartulina de 12 x 8 (una por niño – invitación)



Día 2:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Se agrupan con rompecabezas de figuras geométricas:



- Sacan una pieza de una cajita o bolsa, la pegan con cinta adhesiva en su camisa y buscan a los otros niños para formar la figura.
- Los niños que forman la figura, son los integrantes del grupo.
- Juegan: "Encajando fracciones" (**Anexo 2**).
- Comentan:
 - ¿Cómo se sintieron durante el juego?
 - ¿Qué aprendieron?

- Rompecabezas de figuras
- Cinta adhesiva
- **Anexo 2:** "Encajando fracciones"
 - 12 tarjetas de cartulina de 10 x 20 cm
 - Un sobre para guardarlas
 - Tijeras
 - Plumones o crayolas

Día 3:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Juegan al "Charco encantado" (**Anexo 3**).
- Comentan sus impresiones sobre el juego:
 - ¿Qué les gustó?
 - ¿Qué cambiarían?
 - ¿Qué comportamiento deben tener los niños durante el juego? etc.
- Concluyen con el profesor identificando actitudes que ayudan a jugar en armonía.

- **Anexo 3:** "Charco encantado"
 - 4 pliegos de cartulina celeste
 - 1 rollo de cinta de embalaje
 - 20 siluetas de gotas de cartulina blanca de 15 x 23 cm
 - 20 cuadraditos de papel blanco de 8 x 8 cm
 - 20 tarjetitas de cartulina de 6 x 7 cm
 - 1 plumón delgado negro o azul
 - 1 piedra plana de 7 x 5 cm o 2 pedazos de cartón reforzado
 - 3 tiras de cartulina blanca de 12 x 40 cm
 - 3 estrellas de cartulina amarilla que encajen en la tira de 12 cm
 - 1 plumón grueso rojo o verde



Día 4

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Escuchan las indicaciones del profesor para escribir un "Libro plegable" sobre el agua, usos y cuidados. (**Anexo 4**).
- Terminan los libros y los muestran a sus compañeros.
- Comentan con el profesor aspectos relacionados con la actividad realizada.
- Se organizan para la reunión del día siguiente:
 - Designan a cuatro niños para recibir a los padres.
 - Deciden como arreglar el salón para la reunión.
 - Deciden quiénes cantarán sus canciones.
 - Establecen cómo presentar sus libros plegables.
 - Nombran a dos niños para que animen y dirijan la reunión.

- **Anexo 4:** "Libro plegable"
 - Una tira de papelógrafo de 12 x 60 cm
 - Regla
 - Plumones, colores o crayolas
 - 1 metro de cinta delgada de cualquier color

Día 5

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Trabajan sus tareas escolares con la orientación del profesor.
- Arreglan el aula para la reunión de acuerdo a la decisión del día anterior.
- Reciben a los padres de familia.
- Desarrollan la reunión presentando las canciones y libros plegables relacionados con el uso y cuidado del agua.
- Despiden a los invitados.
- Conversan con el profesor sobre las ocurrencias de la reunión:
 - ¿Qué salió muy bien? ¿Por qué?
 - ¿Qué pudo salir mejor?
 - ¿Qué les gustó más?
 - ¿Qué comentaron los invitados?
 - ¿Qué debemos tener en cuenta para la próxima reunión?

- Letras de las canciones
- Libros plegables

"Creación de la letra de una canción" (melodía conocida)

Objetivo

Desarrollar la creatividad del niño e identificar sus habilidades musicales. Tomar conciencia sobre el cuidado del agua.

Materiales

- Hojas de papel
- Lápiz

Procedimiento

1. Seleccione el tema o elemento motivador, para escribir la letra de una canción, en este caso es el cuidado del agua.
2. Escriba un listado de frases que se refieran al tema, como:
 - Cierra el caño mientras te cepillas los dientes.
 - No juegues con el agua.
 - El agua cuesta no es gratis.
 - No tires el agua después de enjuagar los platos.
 - Si no cuidamos el agua se acabará.
 - No echemos basura al río.
3. Piensen en una melodía conocida, sencilla y tarareenla.
4. Busquen frases que se acomoden a la melodía seleccionada.



Cuidado del agua

(melodía huayno Río Mantaro)

*Hoy en día el agua cuesta
No es gratis, no es gratis
Por eso yo y mi familia
la usamos con gran cuidado (bis)*

*En la escuela aprendí
Que es importante cuidar el agua
Si no se acaba, si no se acaba
Y la vida está en peligro (bis)*

5. Empiece a escribir los primeros versos e irán cantando con la melodía.
6. Cambien palabras o versos tantas veces como sea necesario, hasta conseguir una buena interpretación, reescribir.
7. Entonan la melodía conocida con la letra creada.
8. Grabarán la canción de ser posible, así los niños podrán escucharla y darse cuenta si les gusta o quieren cambiar algo.
9. Seleccionarán el acompañamiento con palmadas, chasquidos o algún instrumento musical.



Juego: "Encajando fracciones"

Objetivo

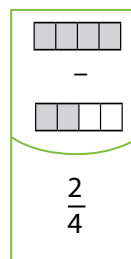
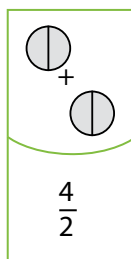
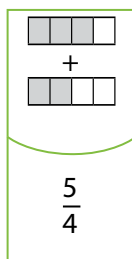
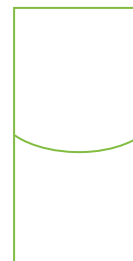
Resolver ejercicios de adición y sustracción con números fraccionarios.

Materiales:

- 12 tarjetas de cartulina de 10 x 20 cm
- Un sobre para guardarlas
- Tijeras
- Plumones o crayolas

Procedimiento

1. Recorten doce tarjetas de cartulina de 10 x 20 para cada grupo.
2. Tracen una línea curva al centro, de manera que cada tarjeta se divida en dos partes.
3. Todas las tarjetas deben tener el mismo diseño, por lo que se recomienda hacer una tarjeta extra, cortarla para que sirva de molde y dibujar la línea en todas las tarjetas a la misma altura.
4. Dibujan en la parte superior de las tarjetas las representaciones gráficas y en la parte inferior el valor numérico de la fracción, por ejemplo:



5. Una vez que se tienen listas todas las tarjetas, se cortan por la línea divisoria y se guardan en un sobre.
6. Si se desea, antes de cortar, se pueden forrar con cinta de embalaje para darles mayor durabilidad.

Cómo jugar

1. Cada grupo recibe un sobre con veinticuatro piezas (cada tarjeta está cortada en dos)
2. Las ponen sobre la mesa o el lugar donde jugarán por al revés, las pueden mezclar.
3. Rigen para ver el orden de participación en el grupo.
4. El que es primero escoge una pieza, luego el segundo, después el tercero y por último el cuarto; continúan hasta que se terminen las piezas. Cada jugador debe tener seis piezas. Sólo él las ve.
5. El primer niño escoge una de sus piezas y la pone sobre la mesa.
6. El segundo niño coloca una pieza que sea la pareja, es decir que corresponda al gráfico o a la fracción pero en forma correcta. Hay que cuidar que sea la respuesta acertada, porque al tener todas las piezas el mismo corte, todas pueden encajar.
7. Si el segundo jugador tiene la pieza correspondiente, la coloca y pone otra y le toca el turno al tercero. Si no tiene la respuesta, pierde su turno y le toca al tercero; continúan así sucesivamente.
8. Gana el primer jugador que se queda sin piezas.
9. El profesor monitorea a los grupos y revisa las respuestas para ver si son correctas.

Juego: "El charco encantado"

Anexo
3

Objetivo

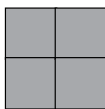
Reforzar aprendizajes sobre el uso y cuidado del agua.

Materiales

- 4 pliegos de cartulina celeste, se puede reemplazar por un gran pedazo de plástico azul
- 1 rollo de cinta de embalaje
- 20 siluetas de gotas de cartulina blanca de 15 x 23 cm. aproximadamente
- 20 cuadraditos de papel blanco de 8 x 8 cm
- 20 tarjetitas de cartulina de 6 x 7 cm
- 1 plumón delgado negro o azul
- 1 piedra plana de 7 x 5 cm. aproximadamente, se puede reemplazar por dos pedazos de cartón reforzados con cinta de embalaje (probar que se pueda lanzar, sino poner más cartón)
- 3 tiras de cartulina blanca de 12 x 40 cm
- 3 estrellas de cartulina amarilla que encajen en la tira de 12 cm
- 1 plumón grueso (rojo o verde)

Procedimiento

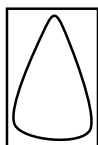
1. Junten los 4 pliegos de cartulina celeste con cinta adhesiva.



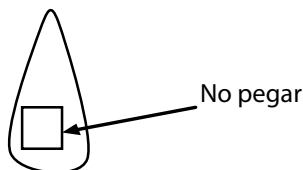
2. Dibujen por el contorno líneas curvas, luego recorten, será el charco.



3. Dibujen en los rectángulos de cartulina blanca las gotitas; primero se dibuja y corta una, si queda bien se usa como molde para recortar las demás.
4. Animen las gotitas dibujándoles los ojos y boca con el plumón delgado.



5. Peguen por el reverso de las gotitas, los cuadraditos de papel blanco, uno en cada gotita; se pegan tres lados y dejan uno libre, a manera de bolsillo.



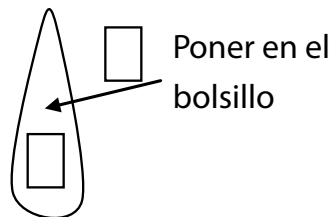
6. Escriban en las tarjetitas las consignas del juego: en catorce de ellas se escriben preguntas relacionadas con el agua y su cuidado, en las otras seis se colocan distractores.

¿De dónde viene el agua que llega a nuestra casas?	Nombra dos usos que le dan al agua en tu casa	¿Qué puede ensuciar el agua?	¿Qué ocurre si dejamos de tomar agua?
--	---	------------------------------	---------------------------------------

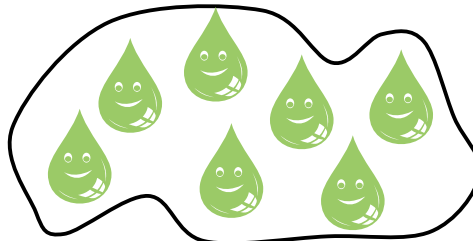
Distractores

Da cinco saltos como un conejo	Di una adivinanza	Menciona tres palabras que empiecen con ME	Anda hasta la puerta del salón volando como pajarito, regresa como un pato.
--------------------------------	-------------------	--	---

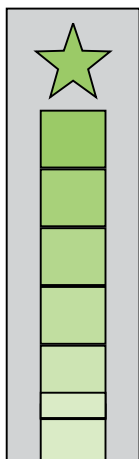
7. Coloquen las preguntas y distractores en cada gotita, dentro de los bolsillos poner en el bolsillo.



8. Coloquen el charco en el piso y distribuyan encima las veinte gotitas (por la cara).



9. Diagramen las tiras de cartulina de la siguiente manera:



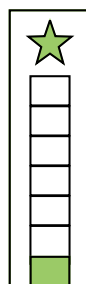
- Pegan en la parte superior la estrella de cartulina amarilla.
- Trazan un rectángulo dividido en siete casilleros aproximadamente.
- Preparan una tira para cada grupo.

Regla del juego

1. Los niños del aula se organizan en tres grupos, cada grupo puede darse un nombre.
2. Al interior de cada grupo, se organizan y distribuyen el orden de participación.
3. El profesor coloca en el piso "el charco" con las gotitas y a dos metros de distancia aproximadamente traza una línea con tiza o cinta adhesiva, será la "línea de tiro".
4. Luego coloca en la pizarra, las tres tiras con estrellas y escribe sobre cada una el nombre del grupo.



5. Con todos los materiales listos, el profesor les pide a los niños que se sienten para explicarles cómo van a jugar:
 - a. Primero regiremos para ver qué grupo comienza el juego, cuál será el segundo y cuál el tercero.
 - b. En cada grupo definen quién es primero, segundo tercero, etc.
 - c. Tenemos un gran charco con veinte gotitas de agua, ¿lo ven?
 - d. Más allá, a dos metros de distancia más o menos, he dibujado la "línea de tiro" ¿la ven? Y acá tengo una piedra (la muestra) que será la que cada niño tirará a su turno.
 - e. El niño que le toca primero, se para en la "línea de tiro" y desde allí lanza la piedra al "charco" tratando de que caiga encima de una gotita; tiene hasta tres intentos.
 - f. Si después de tres lanzamientos, la piedra no cae en ninguna gotita, pierde su turno, le tocará tirar al siguiente grupo y así sucesivamente.
 - g. Cuando la piedra cae sobre una gotita, el niño que lanzó la piedra, debe contestar la pregunta o consigna que indica la tarjetita, tendrá solo diez segundos para responder. Si otro niño responde, pierde su turno.
 - h. Como fue respondida la pregunta, sacará la gotita del "charco"
 - i. Si la respuesta es correcta el grupo gana un punto, irá coloreando su "escalera" conforme ganen puntos.
 - j. El grupo que llegue primero a la estrella, es decir, que llene "toda la escalera" es el ganador.



6. Una vez hechas las explicaciones, se hace un ejercicio de prueba, si están comprendidas las reglas, se inicia el juego, en caso contrario se explica nuevamente.

"Libro plegable"**Objetivo**

Seleccionar información y presentarla de manera creativa, clara y completa.

Materiales

- Una tira de papelógrafo de 12 x 60 cm
- Regla
- Plumones, colores o crayolas
- Un metro de cinta delgada de cualquier color

Procedimiento

1. Dividan la tira de papelógrafo en pedazos de 10 cm. marcando con lápiz las divisiones.



2. Doblan por las líneas marcadas; se han formado seis rectángulos.

3. Estiran la tira y vuelven a doblar en forma de acordeón.

4. Numeran las páginas en la parte inferior.

5. Se obtienen ocho caras para trabajar: la primera y la última, se enumeran por ambas caras.



6. Como son ocho caras, el profesor da las indicaciones para que los niños sepan que deben escribir en cada una.

7. Oriente y explique lo que se colocará en cada página; cuando termina, los niños inician la creación de su libro.

8. Indique lo que se pone en cada página, se guía por cualquier libro de la biblioteca del aula.

Página 1: CARÁTULA, lleva escritos:

- Título del libro
- Ilustración alusiva
- Nombre del autor

9. Como es un libro sobre "El Agua, usos y cuidados", el profesor conversa con los niños, para definir qué se va a desarrollar en las otras páginas; se dan ideas que se van anotando en la pizarra:

- Página 2: ¿Dónde encontramos agua?
- Página 3: ¿Para qué nos sirve el agua?
- Página 4: ¿Sus Características?
- Página 5: ¿Qué podemos hacer para cuidar el agua?
- Página 6: ¿Qué es el agua potable?
- Página 7: ¿Qué pasaría si se acabara el agua de la tierra?
- Página 8: Afiche para el cuidado del agua

10. Cuando se han definido los contenidos de cada página, los niños empiezan a escribir su libro, pueden hacer dibujos alusivos. El profesor acompaña el proceso en todo momento.

11. Una vez que han terminado el libro, lo arman nuevamente en forma plegable y lo pueden amarrar con una cinta delgada en la parte central, se pueden colocar en la biblioteca del aula.

“NOS PREPARAMOS PARA LAS EMERGENCIAS”

SEMANA N° 7: Reconocemos lugares seguros en la escuela, casa y comunidad	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Participa en juego de roles resaltando la preparación y medidas a tener en cuenta frente a sismos, huaycos e inundaciones.	Caracteriza con precisión el rol asignado.
Matemática: Interpreta la ubicación de figuras geométricas planas en el primer cuadrante del plano cartesiano.	Señala la ubicación de zonas de seguridad en la escuela.
Personal Social: Ubica en el espacio los lugares de seguridad, en la escuela y la comunidad, en caso de sismos, huaycos e inundaciones.	Ubica los lugares seguros en su casa, escuela y comunidad ante la ocurrencia de un sismo, huayco o inundación.

Propósito de la semana: Conocer los efectos de los movimientos telúricos de grandes magnitudes acontecidos en los últimos tiempos, y participar de estrategias para la preparación ante desastres naturales similares.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Juego de roles, estrategia para su realización.	Desplazamientos. Ubicación de figuras en el plano.	Sismos. Huaycos. Inundaciones. Medidas de seguridad.

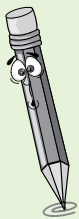
Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Observan videos del terremoto en Ica. Primer video es en vivo, de los 10 minutos solo observan los 5 primeros, en los que aprecian el movimiento y efectos: rompimiento de vidrios, pánico de las personas, desplazamiento de las personas. ⁽¹⁾ • Observan imágenes del terremoto en Ica, y sus comparativos del “antes” y “después” (4 minutos). Identifican acciones de rescate entre escombros. ⁽²⁾ • Comparten opiniones, sentimientos, inquietudes, cuentan sus anécdotas. • Se desplazan para observar el entorno cercano: dentro del aula y fuera del aula, para identificar elementos y factores de peligro frente a un movimiento telúrico de gran magnitud. • Marcan en el piso, los lugares dentro del aula y alrededor de ésta, que consideren de alto peligro frente a un terremoto. • Conforman grupos de cuatro. • Reciben medio papelógrafo y preparan un croquis del aula y del entorno, identificando los lugares peligrosos en situación de terremoto, señalizan con símbolos, vidrios, paredes, muebles que pueden caer, puertas, etc. • Presentan su trabajo a los otros grupos. • Sustentan su propuesta de ubicación de las zonas peligrosas dentro y al entorno del aula. Los demás grupos, participan en la reflexión, y confirman o rectifican la propuesta. <p>(1) http://www.youtube.com/watch?v=NaqjYrV-bD8&feature=related (2) http://www.youtube.com/watch?v=K6lzspSojrY&feature=related</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Equipo multimedia,/ TV – DVD CD con los videos que indica la dirección de youtube (1) (2) – Medio papelógrafo para cada grupo de cuatro niños – Plumones o colores – Cinta adhesiva



- Seleccionan el trabajo más completo y con la mejor ubicación de los lugares y lo ubican en la pizarra.
- Identifican, una vez definidos los lugares peligrosos, cuál sería la ruta de evacuación que seguirían en caso de terremoto. La señalizan con colores.
- Comentan con el profesor y sacan conclusiones.

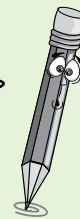
Día 2:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Participan en la dinámica "Señales de emergencia" y conforman grupos de cuatro. **(Anexo 1).**
- Conversan en el grupo, sobre la señal que les tocó y su significado.
- Explican a los demás el significado de la señal e identifican los lugares en los que se debe ubicar en la escuela o fuera de ella.
- Reciben un dibujo de la señal que les tocó en el rompecabezas.
- Ubican las señales de seguridad, en el lugar correspondiente partiendo desde su aula.
- Elaboran la ruta seguida para que otros grupos puedan ubicar su señal, se guían por el modelo que el profesor ha escrito en la pizarra, la escriben en una tarjeta de cartulina.



"camina 20 pasos a la derecha, voltea a la izquierda y avanza 30 pasos..."

"Vayan a la entrada del colegio y caminen 50 pasos en dirección al patio, volteen a la derecha y caminen 30 pasos..."



- Entregan las "rutas" al profesor, quien las numerará y sorteará.
- Cada grupo recibe una "ruta" la ejecuta y verifica si está bien elaborada para llegar a una señal.
- Identifican la señal encontrada; si hubiera algún error en la ruta, solicitarán al grupo que la elaboró, que revisen su propuesta y corrijan.
- Elaboran una pequeña encuesta y la aplican con los niños que pertenecen a otros grupos de la escuela.
 - Invitan a varios niños para que les contesten la encuesta.
 - Los llevan de uno en uno, ante una de las señales que está en el aula o escuela.
 - Le piden que observe la señal y le preguntan:

ENTREVISTADO	¿Qué significa esta señal?		¿Dónde la han visto antes?			
	Sabe	No sabe	Casa	Escuela	Aula	Primera vez
Carlos	x			x	x	
María	x				x	
Ricardo	x		x		x	
Pedro		x				x

Anexo 1: "Señales de emergencia"

- Figuras de señales de emergencia
- Goma, tijeras
- Cartulina
- Bolsa o caja para colocar las piezas
- Dibujos de las cuatro señales
- Tarjetas de cartulina tamaño A5, dos para cada grupo (ruta)
- Cuadro para respuestas de encuestas (tarjeta de cartulina a4, una por grupo)
- Cuadro resumen (tarjeta de cartulina A5 una por grupo)
- Medio papelógrafo por grupo



- Se puede aceptar que el niño nombre dos o tres lugares en los cuales ha visto la señal anteriormente.
- Elaboran un cuadro resumen con las respuestas obtenidas.

Significado

Sabe	3
No sabe	1

La han visto

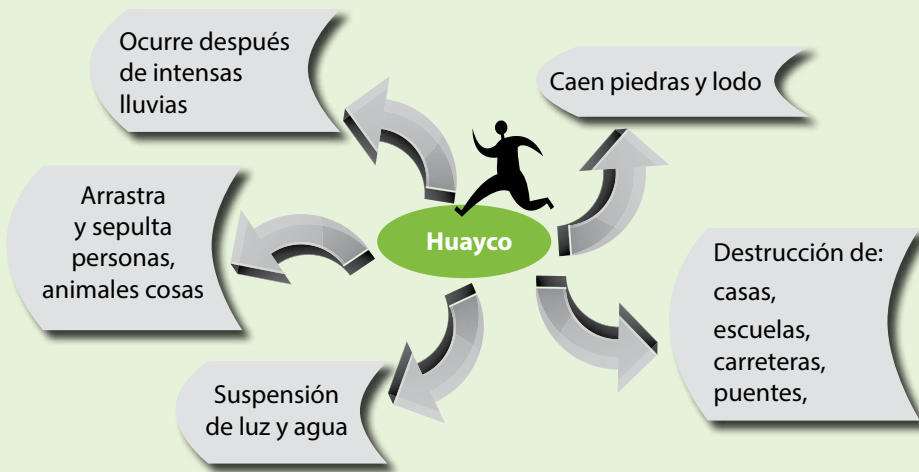
Casa	1
Escuela	1
Aula	3
Primera vez	1

- Pegan las tarjeta de preguntas y la del cuadro resumen en medio papelógrafo.
- Presentan su trabajo a los otros grupos.
- Colocan su trabajo en el panel de grupo.

Día 3

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Observan los videos:
 - Inundación en Buenos Aires ⁽¹⁾ (4.52 minutos)
 - Huayco en Ayacucho ⁽²⁾ (2.44 minutos)
- Comentan sobre lo observado y hacen el mapa semántico de cada tipo de desastre con la orientación del profesor, lo anotan en su cuaderno.

- Equipo multimedia,/ TV, DVD con los videos que indica la dirección de youtube
- CD con video



⁽¹⁾ http://www.youtube.com/watch?v=SWKnLRNx8_I
⁽²⁾ <http://www.youtube.com/watch?v=AiRul5gVHQs&feature=related>



- Forman grupos de tres integrantes con la dinámica: "Emergencia" (**Anexo 2**).
- Reciben tres tarjetas A5, escriben en cada una el título de los desastres que conocen.

HUAYCO

INUNDACIÓN

TERREMOTO

- Comentan en grupo y anotan todas las palabras que crean se vinculan a cada una de ellas.

HUAYCO
lluvia
lodo
piedras
arrastra
sepulta
destruye
frío

INUNDACIÓN
desborde
agua
lluvia
daño
damnificados
bomberos
paraguas

TERREMOTO
movimiento
ruido
grietas
temblor
vidrios rotos
postes caídos
muertos
carpas
réplicas

- Seleccionan una tarjeta y con las palabras anotadas preparan una "sopa de letras" (**Anexo 3**).
- Intercambian sus trabajos y resuelven.
- Revisan con apoyo del profesor.

- **Anexo 2:** instructivo para dinámica "Emergencia"
 - Tres tarjetas A5 para cada grupo
 - Una tarjeta de cartulina A4 por grupo
 - Plumones

- **Anexo 3:** instructivo para preparar "Sopa de letras"
 - Una tarjeta de cartulina A4
 - Una hoja de papel
 - Plumones delgados
 - Regla, lápiz

Día 4

- *Trabajan sus tareas escolares con orientación del docente tutor.*
- Forman grupos de cuatro. Se agrupan con los niños o niñas que tienen la palabra "mochila" escrita en el mismo tipo de letra.

Mochila Mochila Mochila

Mochila Mochila

- Comentan qué es una mochila, para qué sirve.
- Dibujan la silueta de una mochila en medio pliego de cartulina, y la cortan por el contorno.
- Reciben un sobre con figuras variadas sobre todo tipo de productos y diez tarjetitas de cartulina blanca de 6 x 10 cm.
 - Revisan y clasifican las figuras por categorías: alimentos, ropa, herramientas, utensilios, etc.
 - Seleccionan las que representan elementos que se deben incorporar en una mochila o maletín de emergencia en caso de desastres y que se pueden encontrar en su comunidad.
 - Pegan las figuras en la silueta de su mochila, las que no van a utilizar las colocan en el sobre.
 - Dibujan elementos que les faltan en las tarjetitas de cartulina, los colorean, recortan y pegan en la silueta de su mochila.

- Tarjetas (mochila) para formar grupos, de acuerdo a la cantidad de niños del grupo



- Comparten sus trabajos y los colocan en el panel del aula.
- Observan un video sobre la mochila de emergencia (en CD) ⁽¹⁾
- Recuperan su trabajo sobre la mochila.
- Comentan sobre los elementos que se recomienda colocar (en el video) y el trabajo que realizaron.
- Revisan y corrigen de ser necesario, incorporando o quitando elementos, pueden emplear más cartoncitos para incorporar lo que les falta o dibujar sobre la silueta de la mochila.
- Presentan su nueva propuesta a los otros grupos.
- Concluyen con las orientaciones del profesor.

- Medio pliego de cartulina por grupo
- Tijeras (una por grupo)
- Figuras de productos variados: alimentos, herramientas, prendas de vestir, utensilios, etc
- Sobres (uno por grupo)
- Goma (un pote por grupo)
- Diez tarjetas de cartulina blanca de 6 x 10 para cada grupo
- Colores o plumones
- Proyector
- CD con Video

Día 5

- *Trabajan sus tareas escolares con orientación del docente tutor.*
- Escuchan la situación que les plantea el profesor: "Hoy vamos a jugar, nos imaginaremos que somos una familia formada por el papá, la mamá, una hija y un hijo, cada familia quiere hacer compras para preparar su mochila de emergencia". Vamos a organizarnos.
- Conforman grupos de cuatro de acuerdo a los números que escojan:
 - El profesor coloca en una bolsa o caja tarjetas con números del 1 al 4, tantas como sean necesarias para que cada niño reciba una tarjeta.



- Todos los niños que saquen el número 1 serán la "mamá", los que saquen el número 2 serán "el papá", los que saquen el número 3 "la hija" y los que saquen el número 4 "el hijo".
- Una vez que cada niño y niña han sacado sus tarjetas, forman los grupos.
- En los grupos no puede haber números repetidos.
- Juegan : "La familia se prepara para la emergencia". (**Anexo 4**).
- Comentan:
 - ¿Qué les pareció el juego?
 - ¿Qué les gustó?
 - ¿Qué cambiarían?

⁽¹⁾ <http://peru.com/actualidad/video-que-mochila-emergencia-y-quecontener-noticia-48477>
(4.39 minutos)

- Tarjetas de 5 x 5 en las que el profesor escribe los números del 1 al 4, tantas veces como niños hay en su grupo

- **Anexo 4:** "La familia se prepara para la emergencia"
 - 10 a 15 tarjetas con nombres y precios de productos identificados como necesarios para la mochila de emergencia
 - Una hoja de papel
 - Lápiz
 - Cinta adhesiva
 - Un dado para cada grupo

Dinámica: "Señales de emergencia"

Objetivo

Identificar piezas que forman un todo, organizar grupo de trabajo.

Materiales

- Figuras de señales de emergencia
- Cartulina
- Goma
- Tijeras

Procedimiento

1. Seleccione tres o cuatro señales de emergencia, las más conocidas.
2. Dibújelas y péguenlas sobre cartulina (de preferencia todas del mismo color)
3. Invite a los estudiantes a dibujar por el reverso de la tarjeta líneas curvas, de modo que, se conformen en cada tarjeta de cuatro a seis piezas.
4. Recorte cada tarjeta por las líneas dibujadas.
5. Guarde las piezas en una bolsa o caja. Tenga tantas piezas como niños en su grupo aula, por ello debe calcular en cuantas partes dividirá cada tarjeta.



6. Indique a cada niño sacar una pieza al azar y buscar a otros niños que tenga las otras partes para armar una señal.
7. Muestran la señal armada al profesor y a sus otros compañeros.
8. Todos los niños que tuvieron una pieza de la misma señal, conforman un grupo de trabajo.

Dinámica "Emergencia"

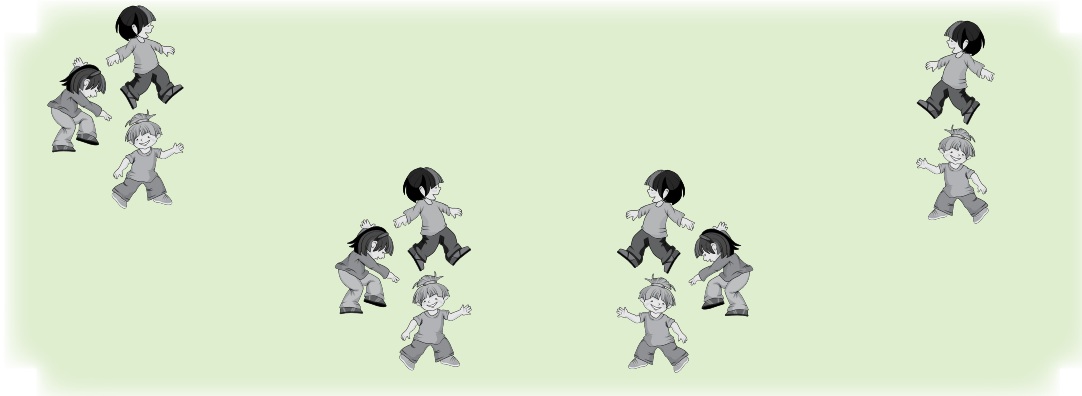
Anexo
2

Objetivo

Comprender los mensajes al formar grupos de trabajo.

Procedimiento

1. Los niños salen al patio y se agrupan de tres, distribuyéndose bien en el espacio.



2. En el grupo de tres: dos niños se cogen de las manos y el tercero se coloca al interior.
3. Escuchan las indicaciones del profesor, cada uno tendrá el nombre de un desastre.
 - a. Los niños que están cogidos de la mano: uno se llamará "huayco", el otro se llamará "inundación", decidan ustedes quién será cada uno.
 - b. El que está al centro se llamará "terremoto".
4. El profesor hace un ejercicio para verificar que cada uno sabe el nombre asignado, puede decir: corran hasta el salón los que son "huayco"; salten en su sitio los que son "terremoto", siéntense los que son "inundación".
5. Una vez que verifica que cada niño reconoce el nombre asignado, les dice las reglas del juego.
6. Cada vez que mencione las palabras "huayco", "inundación" "terremoto", los que tengan ese nombre salen corriendo y se cambian de sitio con otro niño, cuando diga "Emergencia" se cambian todos de lugar.
7. Hacen un ejercicio de prueba; el profesor dice: la gente del pueblo de Acobamba se asustó cuando dos jóvenes llegaron gritando "**se viene un huayco**", sólo cambian de lugar los niños que tienen ese nombre.
8. Repite varias veces las consignas, concluye cuando dice "Emergencia" y los tres niños que quedan juntos, conforman el grupo de trabajo.

"Sopa de letras"**Objetivo**

Identificar en un conjunto de letras organizadas, las palabras solicitadas en una relación anexa.

La sopa de letras es un pasatiempo, que consiste en una cuadrícula u otra forma rellena con diferentes letras. El juego consiste en descubrir un número determinado de palabras enlazando estas letras de forma horizontal, vertical o diagonal y en cualquier sentido. Son válidas las palabras tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, y tanto de arriba a abajo, como de abajo hacia arriba. Las palabras a encontrar pueden pertenecer a una temática concreta. Se le conoce también con el nombre de "Pupiletras".

Materiales

- Una tarjeta de cartulina A4
- Una hoja de papel
- Plumones delgados
- Regla, lápiz

Procedimiento

1. Seleccione un listado de palabras que pertenezcan a una misma categoría.
2. Cuadricule el espacio en el que se trabajará, en este caso la tarjeta de cartulina. También se puede hacer en un papelógrafo. Es recomendable hacer este ejercicio cuando es la primera vez que se elabora la sopa de letras, al tener práctica ya no se requerirá la cuadrícula.
3. Incorporen las palabras de la lista previa, colocando una letra en cada casillero, se puede escribir en forma vertical, horizontal o diagonal, de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba; de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Algunas letras de una palabra pueden servir para la escritura de la otra (cuando se cruzan).
4. Tachan en la lista las palabras que se van colocando en la cuadrícula, para no repetir las.
5. Completan los espacios en blanco con cualquier letra.

N	J	I	S	O	M	N	P	B
G	R	A	O	C	X	I	O	N
M	E	R	D	I	O	L	F	O
K	M	L	I	A	N	Z	A	A
T	O	R	R	E	G	A	C	O
U	V	I	E	N	T	I	G	A
P	I	S	H	N	L	O	R	E
S	M	A	O	P	T	V	I	B
O	I	P	E	U	E	L	E	S
T	E	R	R	E	M	O	T	O
R	N	A	U	T	B	P	A	I
E	T	C	I	N	L	U	S	Y
U	O	R	D	V	O	F	H	E
M	I	R	O	N	R	A	T	A

Terremoto

- ruido
- grietas
- temblor
- terremoto
- muertos
- carpas
- heridos
- brigada
- polvo
- réplicas

“La familia se prepara para la emergencia”

Anexo
4

Objetivo

Identificar elementos que se requieren para hacer frente a una emergencia.
Desarrollar estrategias de cálculo rápido.

Tiempo de juego

De diez a quince minutos.

Participantes

De 4 a 6 personas.

Materiales

- Un dado
- 10 a 15 tarjetas con nombres y precios de productos identificados como necesarios para la mochila de emergencia (en tarjetas de cartulina A4)
- Una hoja de papel
- Lápiz
- Cinta adhesiva

Procedimiento

1. Forme grupos de cuatro a seis participantes.
2. Prepare con anticipación un juego de tarjetas, de 10 a 15; en cada una anote con plumón grueso, el nombre de uno de los productos que los niños seleccionaron para su “mochila de emergencia” coloque al lado el precio que tiene en el mercado, si se consigue figuras alusivas, se ponen en lugar del nombre.
3. Pegan, con cinta adhesiva, las tarjetas en la pizarra, allí permanecen todo el tiempo que los niños juegan.
4. Leen cada una de las tarjetas para que los niños se familiaricen con el producto y el precio.



Reglas del juego:

1. Cada familia es conformada al azar por cuatro niños, que se sientan juntos.
2. Deben tener un dado, una hoja de papel y un lápiz
3. Dibujan en la hoja un tablero de valor posicional de tres casilleros

C	D	U

C	D	U
4	5	2

4. A su turno, cada grupo lanza el dado tres veces. El primer lance designará el número de las centenas, el segundo el de las decenas, y el tercero serán las unidades. Ejemplo: el grupo lanzó 4, 5 y 2. (viene tablero).
5. Los niños van escribiendo el número en el tablero, el número resultante es ese será el monto de dinero con el que contarán para sus compras.
6. Los niños de este grupo identifican que tienen para comprar S/. 452,00
7. Leen las tarjetas colocadas en la pizarra y deciden qué comprarán, deben gastar todo el dinero que les han asignado o una cantidad muy cercana.
8. Pueden comprar varios elementos de un mismo producto.
9. Tienen diez minutos para realizar el ejercicio, terminado el tiempo el profesor dará la indicación para que dejen de escribir y entreguen su "lista de compras".
10. Van anotando en la hoja de papel, lo que comprarán, por ejemplo pueden elegir:

3 casacas	3 x S/. 72,00	S/. 216,00
2 linternas	2 x S/. 12,00	24,00
10 latas de atún	10 x S/. 6,00	60,00
10 botellas de agua	10 x S/. 2,00	20,00
4 rollos de papel higiénico	4 x S/. 2,00	8,00
2 pomos de alcohol	2 x S/. 5,00	10,00
4 toallas	4 x S/. 8,00	32,00
1 radio a pilas	1 x S/. 50,00	50,00
3 paquetes de galletas	3 x S/. 2,00	6,00
8 chocolates	8 x S/. 3,00	24,00
TOTAL DE LA COMPRA		S/. 450.00

11. Gana el juego el grupo que logra la mejor aproximación a la cobertura total del monto que le tocó.

Lo ideal, en este juego, es que, para el cálculo parcial y total de la compra, los niños utilicen lo mínimo y necesario el lápiz y papel, pues lo que se busca es desarrollar las estrategias de cálculo rápido en situaciones cotidianas, que es como realmente se vive.

“NOS PREPARAMOS PARA LAS EMERGENCIAS”

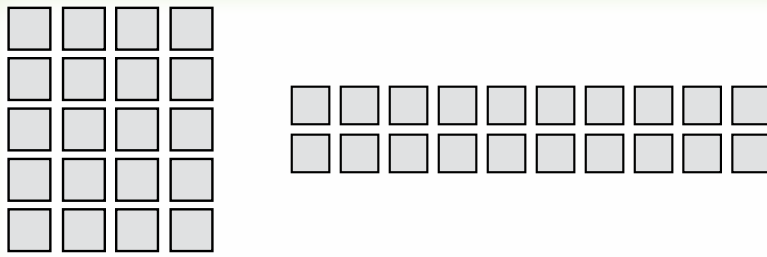
SEMANA N° 8: Difundimos medidas de preparación en la escuela, casa y comunidad	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Escriben carteles para comunicar información precisa ante determinada situación.	Escribe carteles con mensajes pertinentes a la situación solicitada.
Matemática: Resuelve problemas que implican el cálculo de perímetros, rectángulos, cuadrados y figuras compuestas.	Encuentra la solución a problemas relacionados con el perímetro de polígonos.
Personal Social: Expresa medidas de preparación en la escuela, casa y comunidad ante la ocurrencia de sismos, huaycos o inundaciones.	Difunde en su comunidad medidas de preparación ante la ocurrencia de sismo, huayco o inundación. Participa en simulacros de sismos.

Propósito de la semana: Reflexionar sobre los efectos de los desastres naturales en su vida y comunidad, y participa de estrategias para movilizar y sensibilizar a los pobladores de la comunidad a prepararse ante la ocurrencia de desastres naturales.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Cartel, técnicas para su elaboración.	Figuras geométricas: cuadrado, rectángulo, triángulo. Perímetro de un polígono.	Simulacros. Medidas de seguridad.

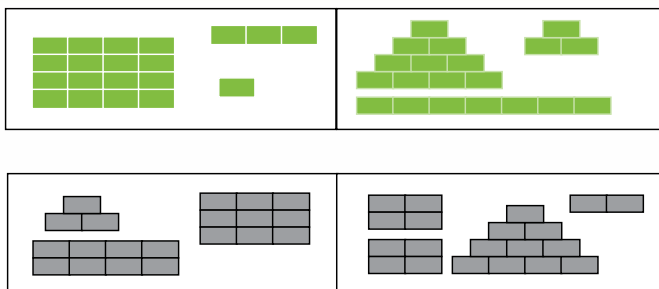
Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de cinco. • Reciben un sobre con piezas de un rompecabezas y lo arman. • Identifican la figura que se ha formado y el desastre que representa. • Explican a los otros grupos acerca de la figura que se formó al armar su rompecabezas. Enfatizan las recomendaciones específicas para el tipo de desastre que representa. • Sacan de una bolsa una tarjeta con el nombre de un desastre como: “terremoto, huayco, inundación, incendio, vientos fuertes, deslizamiento”. No deben mostrar el papelito a otros grupos. • Preparan una representación con mímica tipo “charada”, sobre el desastre que les tocó. • Juegan la “Charada de los desastres”. (Anexo 1). • Comentan, terminado el juego, lo que han aprendido y cómo se han sentido con la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> – Rompecabezas de los desastres naturales (INDECI) – Sobres o bolsas para cada rompecabezas – Tarjetas con el nombre de desastres, el profesor las escribe de acuerdo a la cantidad de grupos que desea formar <p>• Anexo 1: “Charada de los desastres”</p>
<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Escuchan las indicaciones del profesor: para ubicar en la zona de emergencia, debemos hacerlo en orden, de modo que alcance el espacio para todos los niños de la escuela. Se necesita ensayar algunos ordenamientos como: <ul style="list-style-type: none"> – Todos los niños del grado se ordenan formando un rectángulo, luego cuentan ¿cuántas filas y cuántas columnas hay? Ejemplo: $4 \times 5 = 20$, también puede elegirse otros rectángulos. Con 20 niños se puede formar un rectángulo de 4×5. 	<ul style="list-style-type: none"> – 20 Cuadraditos de papel lustre de 2×2 para cada niño – Tarjetas de cartulina A4 (una por niño) – Regla – Goma (una por grupo) – Colores/plumones



- Reciben una tarjeta de cartulina A4 y cuarenta cuadraditos de papel.
- Disponen la tarjeta de manera horizontal y la dividen en dos partes iguales, haciendo una raya al centro.



- Separan los cuadraditos en dos grupos 20 -20
- Cogen 20 cuadraditos y en un lado de la tarjeta arman figuras diferentes, comentan con el profesor, si están bien dispuestas proceden a pegar.
- Cogen los otros 20 cuadraditos y hacen lo mismo al otro lado de la tarjeta. Ejemplo:



- Si los cuadraditos son de cartulina blanca, cuando la tarjeta está lista, pueden colorearlos.
- Comparten sus trabajos, intercambiando sus tarjetas.
- Observan la tarjeta que les tocó y comentan.
- Devuelven la tarjeta a su compañero.
- Juegan el "Dominó de figuras". (**Anexo 2**).
- Comentan con el profesor, sobre las diversas formas de distribuir los cuadraditos y las diferentes figuras geométricas que se pueden formar. Identifican que, en todo momento, se han variado las dimensiones de las figuras, sin embargo, siempre obtuvieron la misma superficie en su conjunto.

- **Anexo 2:** "Dominó de figuras"
 - Fichas de dominó
 - Dado



Día 3

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Escuchan la indicación del profesor que les indica que participarán en un simulacro de sismo.
- Comentan:
 - ¿Qué es un simulacro?
 - ¿Para qué sirve?
- Hacen un ejercicio previo, recorriendo desde su aula hasta la zona de seguridad, para recordar las rutas de evacuación.
- Se organizan y a la señal del profesor (silbato o campana) realizan la evacuación.
- Miden el tiempo aproximado de evacuación y ubicación en la zona de seguridad, para un niño, para cinco, y luego para diez o quince. Utilizan el segundero del reloj, si no hay cronómetro disponible.
- Regresan al aula y hacen el cálculo del tiempo de evacuación de todos los niños de la escuela desde sus aulas.
- Observan los videos: (en CD)⁽¹⁾.
- Comentan sobre lo observado:
 - Situaciones que se presentan.
 - Actitudes de las personas.
- Sacan conclusiones con la orientación del profesor.

- Cronómetro /reloj
- Proyector
- Videos
- CD con video

Día 4

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Redactan una encuesta sencilla para aplicar a niños de otros grupos y personas de su comunidad. El profesor orienta la escritura de las preguntas.
- Forman grupos de cuatro.
- Escriben las preguntas y las opciones de respuesta en una tarjeta de cartulina.

- Tarjeta de cartulina A4, una por grupo.
- Lápiz
- Regla (una por grupo)
- Papelógrafo
- Cinta adhesiva
- Plumones

Preguntas	Sí	No
1. Si se encuentra en su casa, trabajo, escuela y sucede un terremoto, huayco o inundación:		
• ¿Conoce dónde están las zonas de seguridad?		
• ¿Conoce las rutas de evacuación?		
• ¿Sabe el tiempo aproximado que tiene para evacuar?		
2. ¿Ha participado en algún simulacro de sismo, u otro desastre?		
3. ¿Tiene una mochila con provisiones para el caso de emergencias?		

1 – http://www.youtube.com/watch?v=tg-ALy8v_qM&feature=related (4.16 minutos)

1 – <http://www.youtube.com/watch?v=IGMNpqXhiS0> (2.02 minutos).



- Se organizan y aplican la encuesta.
 - Se desplazan en grupos y aplican la encuesta a 3 o 4 personas: niños de la escuela, pobladores de la comunidad. Anotan con alguna marca las respuestas que les van dando en las alternativas de respuesta “Sí” o “No”.
 - Regresan al aula e identifican el total de respuestas que obtuvieron.
- Observan la tabla de la encuesta que el profesor ha pegado en la pizarra.
- Cuentan la cantidad de respuestas obtenidas, se acercan a la pizarra y marcan en el casillero correspondiente.
- Cada grupo hace el mismo proceso.

Preguntas	Sí	No
1. Si se encuentra en su casa, trabajo, escuela y sucede un terremoto, huayco o inundación:		
• ¿Conoce dónde están las zonas de seguridad?	XXXX	X
• ¿Conoce las rutas de evacuación?	XXX	XX
• ¿Sabe el tiempo aproximado que tiene para evacuar?	X	XXXX
2. ¿Ha participado en algún simulacro de sismo, u otro desastre?	XXX	XX
3. ¿Tiene una mochila con provisiones para el caso de emergencias?	X	XXXX

- Elaboran el cuadro resumen del aula. Ejemplo:

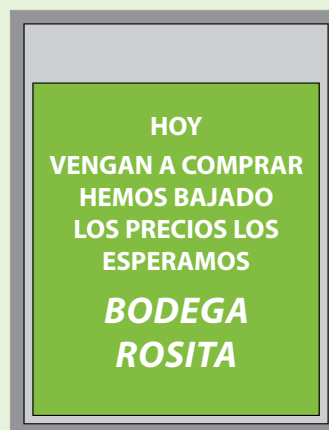
Personas encuestadas	15 niños, 6 adultos
-----------------------------	----------------------------

Preguntas	Sí	No
1. ¿Conoce dónde están las zonas de seguridad?	16	5
2. ¿Conoce las rutas de evacuación?	7	14
3. ¿Sabe el tiempo aproximado que tiene para evacuar?	3	18

- Al finalizar el cuadro, leen y comentan los resultados.
- Conversan sobre qué acciones realizar para difundir acciones que ayuden a estar preparados ante la ocurrencia de desastres.

Día 5

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Observan el cartel que les muestra el profesor.
- Comentan:
 - ¿Quién lo escribe?
 - ¿Cuál es el mensaje?
 - ¿Para qué fue hecho el cartel?
 - ¿A quiénes está dirigido?
 - ¿Dónde estará colocado?



- Cartel en un pliego de cartulina
- Cuadro de características de un cartel, escrito en papelógrafo



- ¿En qué tipo de letra está escrito?
- ¿Podemos escribir carteles para animar a las personas que se preparen para la emergencia?
- Establecen con el profesor cuáles son las características de un cartel:

- ✓ Mensaje corto y preciso.
- ✓ Formato grande.
- ✓ Letra clara y grande.
- ✓ Información útil.
- ✓ Dirigido a diversas personas.
- ✓ Uso de mayúsculas.

- Escuchan las indicaciones del profesor que les propone escribir un cartel dirigido a los niños de la escuela y pobladores de la comunidad para que se preparen ante una la emergencia.
- Forman grupos con la dinámica "Mochila misteriosa". (Anexo 3).
- Proponen varias frases para hacer los carteles.



Prepara tu mochila de emergencia con todo lo necesario.



Conozca las rutas de evacuación.



Organiza a tu familia para la emergencia.



Participa en los simulacros de sismo.

- Definen las frases que escribirán.
- Cada grupo escogen el cartel que escribirá (en forma voluntaria o por sorteo).
- Revisan el cuadro de características de un cartel.
- Seleccionan los materiales que necesitan y elaboran el cartel.
- Presentan sus trabajos a los otros grupos.
- Se organizan y colocan los carteles en lugares visibles de la escuela o comunidad para que los demás los lean.

- **Anexo 3:** Instructivo "Mochila misteriosa"
 - Una mochila se puede reemplazar por una bolsa que no sea transparente
 - Tarjetas con nombres de productos que puede tener la mochila (varias de un mismo producto)

Juego: "Charada de los desastres"

Objetivo

Identificar una situación, idea o palabra, expresada por otros solo con gestos.



Procedimiento

1. Conforme grupos de cinco o seis participantes.
2. Invite a los estudiantes a sentarse en U, de manera que todos puedan verse.
3. Sorteen el orden de participación de los grupos.
4. A su turno, un grupo presentará en mímica el desastre que le correspondió en el sorteo; los otros grupos participarán tratando de identificar el desastre que se está escenificando.
5. El grupo que actúa, solo asentirá o negará con gestos. Si alguien del grupo habla, pierde un punto.
6. El grupo que primero acierta gana un punto.
7. El profesor se mantiene "expectante" y "evaluador", a fin de asegurar que los grupos cumplan con su rol.



Juego: "Dominó de figuras"

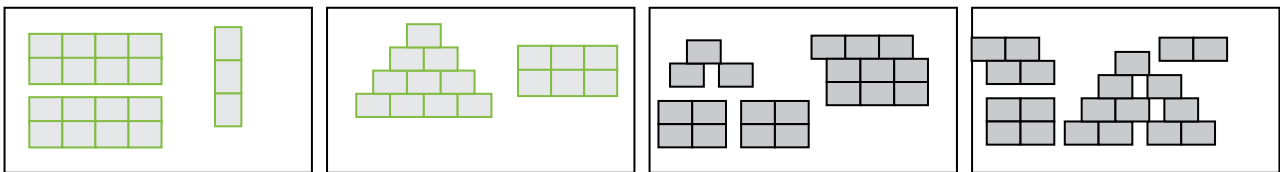
Anexo
2

Objetivo

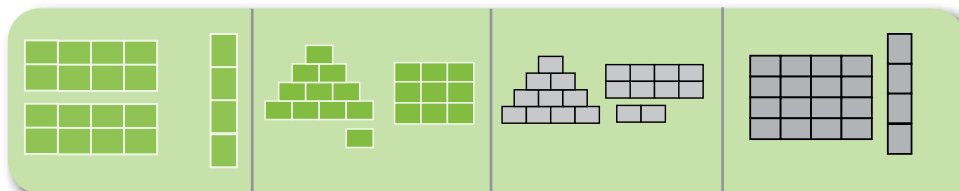
Desarrollar la observación.
Identificar figuras iguales.

Procedimiento

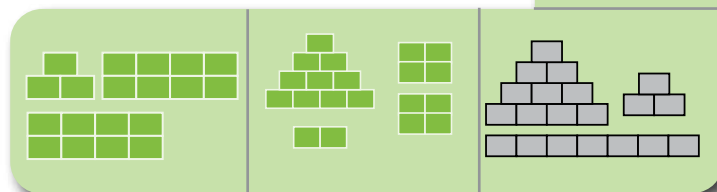
1. Prepare cuatro tarjetas para cada grupo (de acuerdo al modelo).



2. Los niños forman grupos de cuatro integrantes, cada uno lleva su tarjeta.
3. Rigen el orden de participación, de modo que uno empiece, el otro siga y así sucesivamente hasta que todos intervengan.
4. Cada niño tiene su tarjeta y recoge una de las que el profesor ha entregado, de modo que tiene dos tarjetas.
5. Empieza el que le tocó ser primero y coloca una tarjeta al centro de la mesa.
6. Continúa el que le tocó segundo, mira sus tarjetas y se fija si tiene por lo menos una de las figuras iguales y la pone al lado. Si no tiene ninguna figura igual, pierde su turno y le toca al tercer niño y así sucesivamente.
7. Gana el juego el que se queda sin tarjetas.



Dos tarjetas tienen una pirámide, aunque las otras figuras no coincidan, por lo menos tienen una figura, que es lo que pide el juego.



Dinámica: "Mochila misteriosa"

Objetivo

Establecer relaciones al formar grupos de trabajo.

Materiales

- Una mochila (se puede reemplazar por una bolsa que no sea transparente)
- Tarjetas con nombres de productos que puede tener la mochila (varias de un mismo producto), un silbato

Procedimiento

1. Los niños salen al patio y forman una ronda.
2. Lleve la mochila en la que ha colocado tarjetas (10x6 aproximadamente) con los nombres de algunos productos que se necesitan para colocar en la mochila de emergencia. Debe preparar tantas tarjetas como niños hay en el grupo. Los nombres pueden ser repetidos varias veces.
3. Indique que irá pasando la mochila, y que cada uno debe sacar una tarjeta que no enseñará a nadie.
4. Luego diga las reglas del juego:
 - a. Vamos a jugar en el patio, nadie se puede ir más lejos.
 - b. Daré algunas consignas que ustedes ejecutarán, cuando toque el silbato se deben parar.
 - c. Buscan a un compañero cercano y cambian de tarjeta.
 - d. Cuando diga "mochila de emergencia" formamos un grupo de cinco, pero todos debemos tener tarjetas diferentes.
5. Hacen un ejercicio de práctica, indique: "salten como conejos" luego toca el silbato.
6. Si los niños no se equivocan, empieza el juego, caso contrario hace otra práctica.
7. Luego de varios cambios, finalmente diga "mochila de emergencia" los niños que se juntaron forman el grupo de trabajo. Regresan al aula y comentan sus impresiones sobre el juego.



Variantes y sugerencias

1. La creación de canciones se hace primero en grupos, es decir es una creación colectiva; luego cada niño puede crear su canción. Podría ser también una opción que todos los niños del aula seleccionen una melodía que les gusta y que cada grupo escriba la letra que desea, de esta manera podremos tener 10 canciones con diferentes letras, pero con la misma melodía.
2. Las creaciones literarias de los niños, como son los libros plegables que escribieron, se colocan en la biblioteca del aula, para que puedan ser leídos por todos los niños.
3. Se puede realizar el juego del cubo para la lectura de un cuento, las consignas podrán ser, entre otras:
 - Describe a un personaje, cómo termina la historia, Qué pasaría si "la niña" (o el personaje del cuento) se cae a un pozo.
4. En el aula se puede tener un sector llamado "Nuestras creaciones" o "Lo hicimos nosotros" allí podemos colocar los trabajos que los niños realizan y que se pueden emplear en otras ocasiones, como los libros plegables, las canciones creadas... acondicionar cajas rotuladas para que se guarden de manera ordenada y sea fácil encontrarlos.
5. Se puede organizar y realizar una reunión con niños de otras aulas del colegio o con niños de otras escuelas que están participando en el proyecto. Siempre entusiasmo ver las creaciones de los pares.
6. Tener en cuenta en la programación, la organización de "exposiciones" "días de logro" "ferias" en las que se muestre a otros niños, padres de familia y docentes, los trabajos realizados por los niños.
7. Los videos que se presentan sobre desastres naturales, pueden ser de otros contextos, lo importante es el comentario y la reflexión que se haga con los niños, de modo que vayan desarrollando una cultura de preparación ante los desastres.
8. Otro recurso complementario a los videos, para el conocimiento de los efectos de los fenómenos naturales, pueden ser las noticias televisivas o radiales, las que se pueden guardar como audios y presentarlas como tal en las actividades de la sesión de aprendizaje.
9. Si los lugares poblados no son cercanos, y los niños no pueden contactarse con otros pobladores de la comunidad, organicen una visita de ellos a la escuela de modo que los niños puedan entrevistarlos.
10. Después de la observación de los videos, siempre es importante dialogar con los niños, a fin de recoger sus conocimientos, actitud y sentimientos ante los desastres. Acompañar el proceso con preguntas:
 - ¿Con quién estabas en esos momentos?, ¿qué pensaste que sucedería?, ¿cómo te sentiste después del acontecimiento?, ¿cómo crees que debes prepararte esta vez?
11. El profesor debe ser el "articulador" del diálogo que se genere entre los niños, pues es necesario que aprendan a compartir sus experiencias, a escuchar y ser escuchados, y que la experiencia del "otro" sirva de aprendizaje para los demás. En ese sentido, es necesario estar muy atento y resaltar aquellas conductas que indican preparación para las emergencias.
12. Mientras los niños arman los rompecabezas de los desastres naturales, el profesor debe monitorear el trabajo de cada grupo. Escuchar los comentarios que se susciten al interior de los grupos, recogiendo la experiencia que traen ya sea de manera directa o indirecta, hacer preguntas: ¿Conocen este fenómeno?, ¿han escuchado hablar sobre él?, ¿han tenido alguna experiencia?, ¿qué han sentido durante el acontecimiento?, ¿cómo creen que debemos prepararnos ante este tipo de desastre?, etc.
13. Es importante ejercitar en el simulacro de evacuación, la medición del tiempo que se emplea en evacuar: 1 persona, luego 5, luego 10, pues lo que se espera es que los niños vivencien que, cuanto más personas evacúan, mayor es el tiempo y por ello la necesidad de salir con rapidez, y conocer la rutas de evacuación.

“SOMOS PARTE DEL PERÚ QUE AVANZA”

SEMANA N° 9: Esta es nuestra cultura	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Expone y escucha ideas sobre las manifestaciones artísticas y culturales de su comunidad.	Se expresa con claridad y voz audible. Escribe un texto sobre las manifestaciones artísticas y culturales de su comunidad.
Matemática: Resuelve y formula problemas de estimación y cálculo con operaciones combinadas de números naturales.	Utiliza diversas estrategias para encontrar la solución a problemas de operaciones combinadas de adición, sustracción multiplicación y división.
Personal Social: Relata hechos de la historia regional y los representa utilizando medidas temporales: año, quinquenio, decenio, siglo.	Representa su historia comunal en una línea de tiempo.

Propósito de la semana: Reconocer y valorar características y hechos de su comunidad estableciendo comparaciones de los cambios que ha sufrido a través del tiempo.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Manifestaciones artísticas y culturales de su región. Origen, significado. Escritura de textos informativos	Operaciones combinadas de adición, sustracción, multiplicación y división de números naturales de hasta dos cifras.	Técnicas para la elaboración de líneas de tiempo y cuadros cronológicos

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Escuchan las indicaciones del tutor y se organizan en grupos de cuatro para jugar el “Bingo numérico”. • Reciben una tarjeta de “Bingo” y quince tarjetas rectangulares de un color diferente a la tarjeta de bingo. • Juegan el “Bingo numérico”. (Anexo 1). • Comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué les pareció el juego? – ¿Qué hicieron para encontrar el resultado con rapidez? 	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1: “Bingo numéricos”. <ul style="list-style-type: none"> - Tarjeta de bingo - Tarjetas rectangulares - Cuadernos, lápiz



<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos con la dinámica "Prendas de vestir".(Anexo 2). • Comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Los muñecos que han preparado, se visten como ustedes? – ¿En qué se parecen? ¿en qué se diferencian? – ¿Qué ropa llevan cuando no van al colegio? – ¿Qué ropa llevan cuando van a la fiesta del pueblo? – ¿En tu pueblo todavía se usa ropa típica? ¿quién o quiénes la usan? 	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 2: "Prendas de vestir" <ul style="list-style-type: none"> – Dibujos de prendas de vestir (una por niño) – 2 tarjetas de cartulina A5 para cada grupo – Colores, crayolas o plumones – Tijeras, goma – Cajita para guardar las siluetas
<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Se organizan en los mismos grupos. • Comentan la actividad realizada el día anterior: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué ropa piensas llevaba tu abuelo cuando era niño? – ¿Cómo se viste tu abuelo? – ¿Qué ropa se pone tu papá cuando va a la fiesta del pueblo? • Elaboran muñecos con el tipo de vestimenta a través del tiempo. (Anexo 3). "La vestimenta a través del tiempo". • Arman una lámina con los muñecos. • Comentan sobre la forma de vestirse a través del tiempo. • Identifican la vestimenta típica de su comunidad demostrando actitud de respeto. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuadernos, lápiz • Anexo 3: "La vestimenta a través del tiempo" <ul style="list-style-type: none"> – 2 tarjetas de cartulina A5 para cada grupo – Colores, crayolas o plumones – Tijeras, goma – Retazos de papel de lustre de diferentes colores – Retazos de tela, lana – Medio papelógrafo por grupo
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de cuatro con la dinámica: "Instrumentos musicales" (Anexo 4). • Escogen una canción típica de la comunidad y ensayan. • Entonan la canción elegida en el plenario. • Comentan sobre las canciones escogidas: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Cómo aprendieron la canción? – ¿Qué otras personas de su familia la cantan? – ¿Se escucha en la radio actualmente? – ¿Qué otras canciones típicas conocen? • Prenden la radio, escuchan durante diez minutos y hacen un listado de las canciones que están tocando. • Llenan la ficha "La música que escuchamos" (Anexo 5). • Comparten sus respuestas. • Sacan conclusiones con ayuda del tutor. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuadernos, lápiz • Anexo 4: "Instrumentos musicales" <ul style="list-style-type: none"> – Tarjetas de instrumentos musicales a razón de cuatro integrantes por grupo – Cajita o bolsa para guardar las tarjetas • Anexo 5: "La música que escuchamos" <ul style="list-style-type: none"> – Radio para cada grupo



Día 5:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Comentan con el tutor sobre otros lugares del Perú donde se desarrolla el Programa: Apoyo Escolar Horario Extendido.
- Ubican las ciudades en el mapa.
- Escuchan al tutor que les propone escribir cartas a los niños de las otras regiones para contarles como es su comunidad y el trabajo que han realizado durante la semana.
- Escriben cartas para los otros niños. **(Anexo 6).**
- Entregan sus cartas al tutor para que las envíe.

– Cuadernos, lápiz

- Anexo 6: "Escribimos cartas"
 - Una hoja de papel bond
 - Lápiz
 - Cuaderno
 - Un sobre
 - Mapa del Perú

Juego: "Bingo numérico"

Anexo

1

Objetivo

Utilizar diversas operaciones combinadas para encontrar un mismo resultado.

Materiales

- Tableros de juego (uno para cada niño)
- 15 tarjetas de 6x3 (para cada niño)
- Lápiz
- Hoja de papel (borrador) o cuaderno
- Tarjetas con números del 5 al 16
- Bolsa no transparente para las tarjetas numeradas

Procedimiento

1. El maestro organiza a los niños en grupos de cuatro.
2. Prepara grupos de cuatro cartones en función a los grupos del aula .
3. Coloca quince tarjetitas para cada niño en bolsitas o sobres.
4. Reparte a cada niño una tarjeta de bingo y un sobre con tarjetitas.

Instrucciones para el juego

1. Coloca las tarjetas numeradas en una bolsa no transparente.
2. Verifica que cada niño tenga su cartón, tarjetas en blanco y un lápiz.
3. El maestro empieza el "BINGO".
 - a. El tutor saca de la bolsa una tarjeta numerada y dice en voz alta el número que lleva escrito. Por ejemplo "10"
 - b. Los niños cogen una tarjeta y escriben el número, en este caso el 10.
 - c. Tienen dos minutos para encontrar ese resultado en su tarjeta de bingo.
 - d. Si encuentran la operación que tiene como resultado 10, que puede ser:
 $2 \times 2 + 3 + 3$; $8 \times 1 : 2 + 6$; $7 + 5 - 2 + 0$; $4 \times 3 + 3 - 5$, colocan la tarjeta sobre ella.
 - e. El tutor continúa dictando los números y los niños buscan la operación que tiene esa respuesta.
 - f. El o los niños que completan su cartón dicen "BINGO".
 - g. El tutor revisa las respuestas y si todas son acertadas, da como ganador al niño.
4. Finalizado el juego y después de las preguntas sugeridas, el tutor puede pedir a los niños que encontraron operaciones para la respuesta "12" u otro número, que salgan a la pizarra y las anoten.
5. Comentan que las combinaciones que pueden realizarse para un mismo resultado son muchas, incluso puede animar a los niños para que creen sus propias combinaciones.

B	I	N	G	O
	$3x^2+5+1$	$8x^2-1+0$		
$2x^3x^1+2$		$3x^3+3-3$		$4-4+11+0$
		$12x^2x^1+7$	$2x^2+3+3$	
$5x^2+6-2$	$2x^2+6-3$			$3x^4+3+1$

B	I	N	G	O
$10x^5x^2+8$			$4x^2+2+5$	$8x^2+6-2$
		$8x^1x^2+6$	$7x^2-4-1$	
$2x^5+2-6$	$6x^3+0-2$		$2x^2+4+3$	
	$1+7+2-5$			$4x^2+2+3$

B	I	N	G	O
	$5+5-3+5$	$3x^3+5-3$		
$9x^3+2+1$		$4+3-2+0$		$4+5+2+2$
		$3x^2-1+3$	$4x^3x^2+8$	
$10x^1+5+0$	$8x^2+3+2$			$7+5-2+0$

B	I	N	G	O
$15-5+1+1$			$5x^2-4+2$	$4x^2-2+1$
		$5x^2+3-2$	$1+4-3+4$	
$7+3+3+2$	$4x^3+3-5$		$4x^2x^8+0$	
	$2x^7+4-5$			$5x^3-5-1$

Dinámica: "Prendas de vestir"

Anexo
2

Objetivo

Observar y reconocer las prendas de vestir que le corresponde a cada niño.

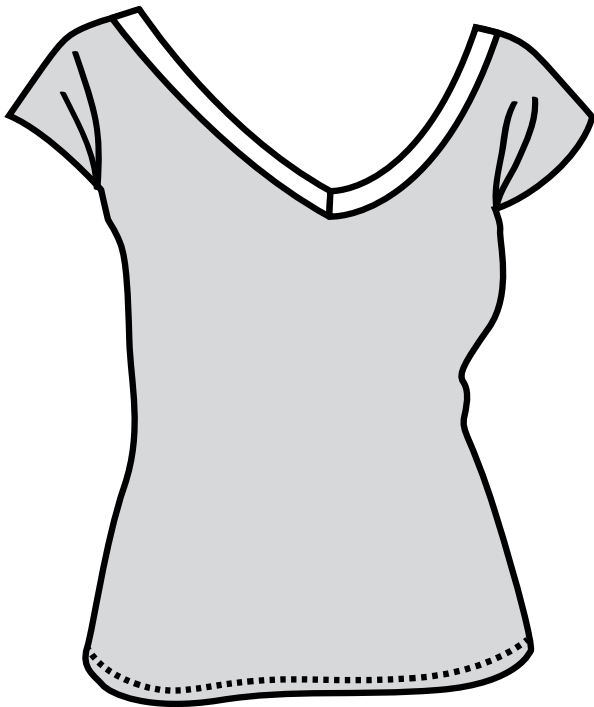
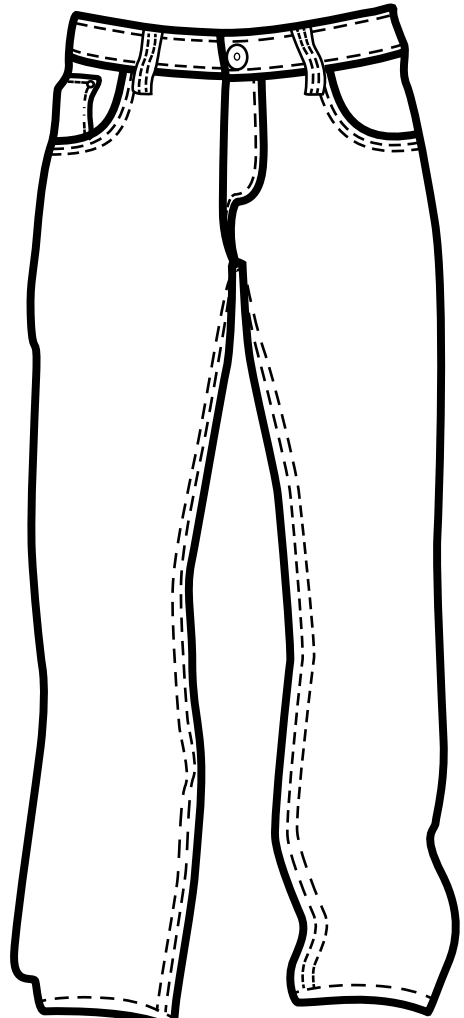
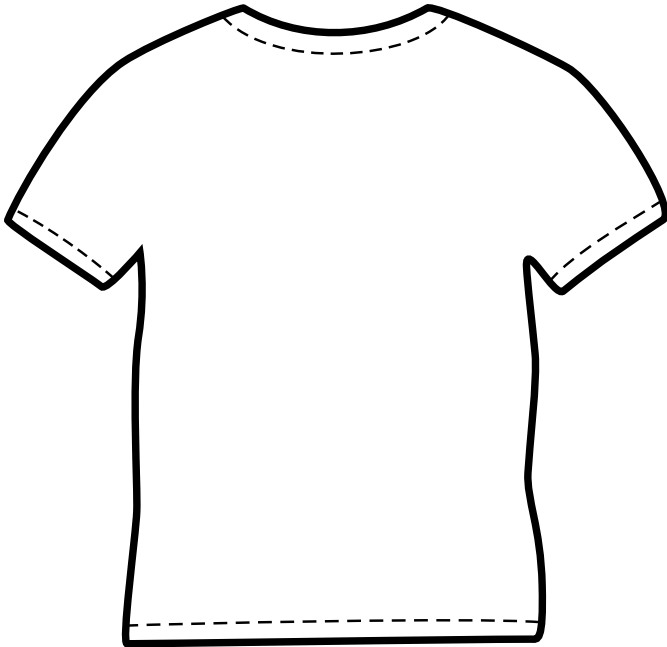
Materiales

- Dibujos de prendas de vestir (una por niño)
- 2 tarjetas de cartulina A5 para cada grupo
- Colores, crayolas o plumones
- Tijeras, goma
- Cajita para guardar las siluetas

Procedimiento

1. El maestro prepara las siluetas de ropa de niño y niña en función a grupos de cuatro integrantes; es decir, si en el aula hay veinte niños, se podrán formar cinco grupos, por lo tanto se necesita: cinco pantalones, cinco polos de niño, cinco polos de niña y cinco faldas.
2. Se pide a los niños que formen una ronda y dar las indicaciones:
 - a. Cada niño debe sacar una figura de la cajita, sin mirar.
 - b. Cuando todos tienen su silueta, indicar que formen grupos de cuatro, sin que hayan dibujos repetidos.
3. Verifican la formación de los grupos de acuerdo a la consigna.
4. Se repartirá a cada grupo las tarjetas de cartulina, tijeras, goma, colores e indicará:
 - a. En una de las tarjetas dibujan una niña y le ponen la falda y el polo que tienen.
 - b. En la otra tarjeta dibujan un niño e igualmente le ponen el pantalón y el polo.
 - c. Le ponen un nombre a los niños que han dibujado.
5. Comparten sus trabajos.
6. Colocan sus trabajos en el panel del aula.





"La vestimenta a través del tiempo"

Objetivo

Identificar la vestimenta típica de su comunidad, demostrando actitud de respeto.}

Materiales

- 2 tarjetas de cartulina A5 para cada grupo
- Colores, crayolas o plumones
- Tijeras, goma
- Retazos de papel lustre de diferentes colores
- Retazos de tela, lana
- Medio papelógrafo por grupo

Procedimiento

1. El maestro orienta el trabajo después de haber conversado con los niños sobre la vestimenta de sus padres y abuelos.
2. Reparte los materiales en cada grupo o indica que los cojan cuando los necesiten de una mesa en la que se encuentran clasificados.
3. Pide a cada grupo que después de conversar y ponerse de acuerdo se organicen en parejas, de modo que unos hagan al abuelo con su vestimenta y otros al papá, se puede indicar si el grupo demuestra condiciones, que también preparen a la abuela y a la mamá, en ese caso se dará a cada grupo cuatro tarjetas.
4. El tutor orienta y asesora a cada grupo para identificar si se ha entendido el trabajo que deben realizar.
5. Terminados los muñecos se les entrega el papelógrafo, los niños trazan una línea referencial y sobre ella colocan los muñecos en orden de edad, empezando por los abuelos, luego los padres y por último ellos (los muñecos que prepararon el día anterior).
6. Colocan el título y algunos adornos si se desea.
7. Comparten los trabajos en un plenario.
8. Colocan los trabajos en el panel del aula.



Dinámica: "Instrumentos musicales"

Objetivo

Entonar una canción típica de la comunidad.

Materiales

- Tarjetas de instrumentos musicales a razón de cuatro por grupo
- Cajita o bolsa para guardar las tarjetas

Procedimiento

1. El maestro prepara las tarjetas de instrumentos musicales (ver modelo)
2. Se pide a los niños que formen una ronda, se reparten las tarjetas: cada uno escoge una tarjeta al azar e identifica el instrumento que está dibujado.
3. Se indica que busquen a otros niños que tienen instrumentos diferentes y formen una pequeña orquesta. Verificar que no haya instrumentos repetidos.
4. Ponen un nombre a la orquesta.
5. Tocan una parte de alguna canción conocida, haciendo que intervengan los instrumentos.
6. Cada orquesta constituye un grupo de trabajo.



"La música que escuchamos"

Anexo
5

Nuestros nombres son: _____

Escuchamos la radio y conversamos en el grupo para responder:

1. Estas son las canciones que hemos escuchado:

- a. _____
- b. _____
- c. _____



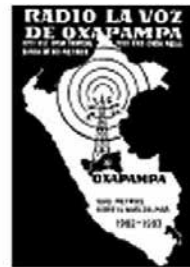
2. La música que más nos gusta es:

3. Los grupos de música que nos gusta escuchar son:

- a. _____
- b. _____



4. Las estaciones de radio que nos gusta escuchar: Ejemplo:



- a. _____
- b. _____

5. Al escuchar las canciones, hemos reconocido estos instrumentos musicales:

6. Las estaciones de radio que escuchamos transmiten música típica de la región SI (___) NO (___)

7. ¿Por qué creen que esta música tiene poca difusión?

"Escribimos cartas"**Objetivo**

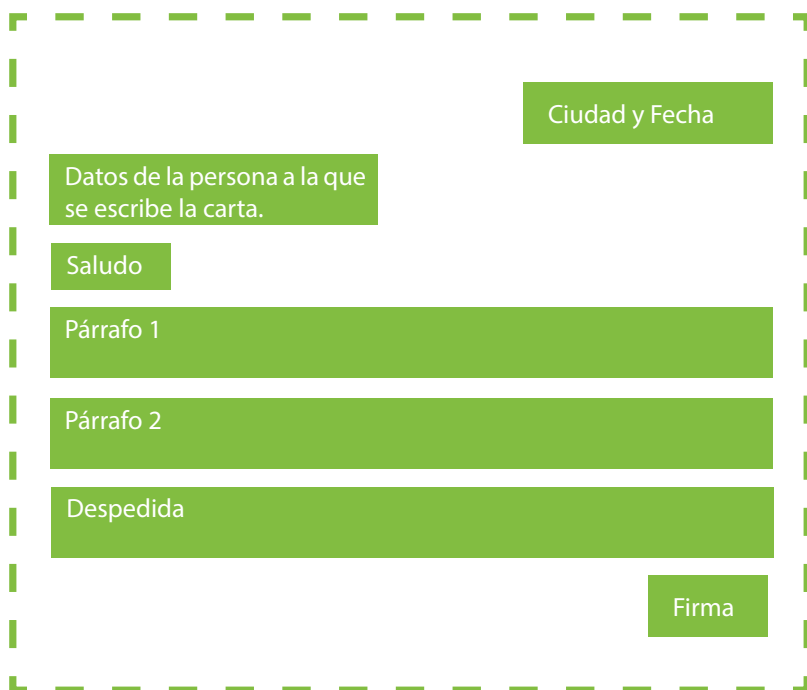
Escribir una carta a un niño (a) del grupo 2 de un escuela del Programa ubicada en otro lugar.

Materiales

- Una hoja de papel bond
- Lápiz
- Cuaderno
- Un sobre

Procedimiento

1. Comente con los niños sobre la carta ¿a quién le escribimos una carta? ¿para qué la escribimos? ¿cómo debe ser nuestra escritura? ¿qué noticias podemos escribir?
2. Se les comparte respecto a la intención de escribir esta carta a los niños de otra escuela del Programa, para contarle cuáles son las costumbres de nuestra comunidad, sobre la vestimenta y la música sobre la que trabajamos esta semana.
3. Identifican qué partes tiene la carta, dibujan la silueta y van comentando lo que se coloca en cada parte.



4. Hacen un listado de ideas que se pueden escribir en la carta, los niños sugieren y el tutor las anota en la pizarra.
5. Escriben la carta en el cuaderno.
6. Comparten lo escrito con el tutor u otros niños, corrigen de acuerdo a las sugerencias.
7. Escriben la carta en el papel, comparten con el tutor para que la revise.
8. Escriben en el sobre, colocan la carta dentro y cierran.

“SOMOS PARTE DEL PERÚ QUE AVANZA”

SEMANA N° 10: Conocemos las culturas de otras regiones	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Lee oralmente en forma fluida textos informativos que comunican las manifestaciones artísticas y culturales de otras regiones del país.	Lee con fluidez, entonación y pronunciación adecuadas.
Matemática: Resuelve y formula problemas de estimación y cálculo con operaciones combinadas de números naturales.	Utiliza diversas estrategias para encontrar aproximaciones a la decena o centena cuando realiza cálculo de números.
Personal Social: Expresa su aprecio por las expresiones culturales de otras comunidades.	Representa artísticamente las expresiones culturales de la costa, sierra y selva.

Propósito de la semana: Identificar las tres grandes regiones del país: costa, sierra y selva con sus principales características, establecer semejanzas y diferencias con el lugar donde viven.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Lectura oral: fluidez, pronunciación, entonación.	Aproximaciones a la decena o centena más cercana en el cálculo con números. Redondeo.	Expresiones culturales de la costa, sierra y selva.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Conversan sobre su participación en el Programa “Apoyo escolar en horario extendido” <ul style="list-style-type: none"> – ¿Cómo se sienten? – ¿Qué es lo que más les gusta del Programa? – ¿En qué otros lugares del Perú se realiza? • Forman grupos de tres con tarjetas que llevan el nombre de las regiones donde se viene ejecutando el Programa “Apoyo escolar en Horario Extendido” <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px 15px; background-color: #92d050; color: white; text-align: center;">PASCO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px 15px; background-color: #92d050; color: white; text-align: center;">JUNÍN</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px 15px; background-color: #92d050; color: white; text-align: center;">HUANCAVELICA</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Sacan una tarjeta al azar. • Buscan dos niños que tengan las tarjetas que faltan para tener los nombres de las tres regiones. • Participan en el juego “Viajamos por las regiones del Programa”. (Anexo 1). • Comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué les pareció el juego? – ¿Qué aprendieron? • Ubican en un mapa del Perú los lugares mencionados en el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuadernos, lápiz • Anexo 1: “Viajamos por las regiones del Programa” <ul style="list-style-type: none"> – Tablero de juego (para cada tres niños) – Botones de diferentes colores (fichas) uno por niño – Dados (uno por grupo) – Cartón del tamaño del tablero – Tijeras – Goma – Fotocopia del mapa del Perú



Día 2:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Observan un mapa del Perú con las regiones naturales
- Leen fichas informativas sobre las regiones naturales del Perú. **(Anexo 2).**
- Observan los videos:
 - ¡Qué viva el Perú señores!⁽¹⁾
 - Tres regiones es Perú⁽²⁾ (ubicar al final de la página)
- Completan la ficha: Recordamos lo que hemos leído. **(Anexo 3).**
- Comparten sus respuestas
- Colocan sus trabajos en el panel del aula.

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 2:** “Las regiones naturales del Perú”
- Videos
- **Anexo 3:** “Recordamos lo que hemos leído”

Día 3:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Forman tres equipos en el aula, se colocan un distintivo de algún color que decidan.
- Juegan : “Maletas viajeras” **(Anexo 4).**
- Comentan:
 - ¿Qué les pareció el juego?
 - ¿Qué aprendieron?
 - ¿Cómo se portaron los equipos durante el juego?
 - ¿Qué debemos mejorar?

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 4:** “Maletas viajeras”
- 15 maletas dibujadas en cartulina (se anexa modelo)
- 15 círculos de cartulina numerados del 1 al 15
- Cinta adhesiva, tijeras, goma
- 1 pelota de trapo o papel
- Medio papelógrafo
- 15 pedazos de papel bond de 10 x 14 cm
- 15 tarjetas de papel bond A5
- Plumones delgados
- Cartulina para los distintivos
- Colores o crayolas

Día 4:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Escuchan al tutor que les recuerda que al leer sobre la costa, sierra y selva han aprendido palabras que cuando las digan las relacionarán con ellas.
- Se informa que las palabras aprendidas se refieren al clima, ubicación, características, animales, costumbres, platos y danzas típicas, etc.
- Reciben y desarrollan la ficha: “Las regiones y las palabras” **(Anexo 5).**

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 5:** “el vocabulario aprendido” (Docente tutor)
“Las regiones y las palabras” (estudiantes)

⁽¹⁾ www.youtube.com/watch?v=9b6BA6cX0wQ

⁽²⁾ www.youtube.com/watch?v=TxVSMZvnLZM



Día 5:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Escuchan al tutor que les indica que les dirá algunos problemas que deben resolver haciendo las operaciones mentalmente, no deben escribir las operaciones.
- Resuelven los ejercicios planteados mentalmente. **(Anexo 6).**
- Comentan el proceso seguido para encontrar el resultado.
 - ¿Todos usaron la misma manera de calcular?
 - ¿Se puede obtener el resultado de diferentes maneras?
- Observan el proceso sugerido por el profesor para encontrar las respuestas en forma rápida haciendo el redondeo a las decenas o centenas más cercanas. **(Anexo 7).**
- Resuelven ejercicios que ellos proponen.

– Cuaderno, lápiz

- **Anexo 6:** Indicaciones para proponer ejercicios de “Cálculo mental”
- **Anexo 7:** Instructivo para orientar el trabajo “Redondeo a la decena”

Juego: "Viajamos por las regiones"

Objetivo

Conocer las regiones donde se realiza el Programa. "Horario Extendido".

Materiales

- Tablero de juego (para cada tres niños)
- Botones de diferentes colores (fichas) uno por niño
- Dados (uno por grupo)
- Cartón del tamaño del tablero
- Tijeras
- Goma

Procedimiento

1. Imprimen el tablero en papel o cartulina.
2. Pegan la impresión sobre un cartón más grueso.
3. Organizan a los grupos para iniciar el juego: cada uno con un tablero, tres fichas y un dado.

Instrucciones para el juego

1. Se rigen para determinar el orden de participación en el juego.
2. El primer participante lanza el dado y avanza el número de casilleros que éste indica.
 - a. Si cae en un casillero en blanco, permanece en el recuadro.
 - b. Si cae en un casillero que tiene una indicación, debe ejecutar lo que ésta señala.
3. Continúan su participación los jugadores dos y tres procediendo de acuerdo a lo indicado en el numeral dos.
4. Gana el jugador que llega primero a la meta con una cantidad exacta, es decir, si en su última jugada se ubica a dos casilleros de distancia de la meta, cuando tira el dado le debe tocar el número dos para concluir el juego, si no saca el número dos, permanece en el casillero y le toca el turno al siguiente niño; así continúa hasta que saca el número exacto.

NOTA: terminado el juego, el tutor preguntará a los niños sobre los nombres de las ciudades que se mencionan en él y los ayudará a ubicarlas en un mapa del Perú.





JUNÍN



HUANCAVELICA



PASCO

 <p>PARTIDA</p>	<p>1</p>  <p>Empieza el viaje en Lima</p>	<p>2</p>	<p>3</p>	<p>4</p> <p>Estás en la Oroya avanza hasta Jauja (casillero 7)</p>	<p>5</p>	<p>6</p>	<p>7</p> <p>Jauja</p>	<p>8</p>	<p>9</p> <p>Regresa a la Oroya por una emergencia</p>	<p>10</p> <p>Toma el carro a Huancavelica (avanza hasta el casillero 15)</p>	<p>11</p> <p>Llegaste a Chupaca</p>	<p>12</p> <p>Huancayo</p>	<p>13</p>	<p>14</p>	<p>15</p> <p>¡Qué lindas flores! estás en Tarma</p>	<p>16</p>	<p>17</p> <p>¡Que lindas flores! estás en Tarma</p>	<p>18</p>	<p>19</p>	<p>20</p> <p>Huaytará</p>	<p>21</p>	<p>22</p> <p>Hace frío, descansa un turno</p>	<p>23</p>	<p>24</p>	<p>25</p>	<p>26</p> <p>Camino a Tarma</p>	<p>27</p>	<p>28</p> <p>Sigue viajando en busca del calor (avanza al 30)</p>	<p>29</p>	<p>30</p>	<p>31</p>	<p>32</p> <p>Llegaste a OXAPAMPA, fin del viaje.</p>	<p>33</p>	<p>34</p>	<p>35</p> <p>Llegaste a Huancavelica</p>	<p>36</p>	<p>37</p>	<p>38</p>	<p>39</p>	<p>40</p>	<p>41</p>	<p>42</p> <p>Viaja de Acombamba a Huaytará (casillero 20)</p>
<h1>VIAJAMOS POR LAS REGIONES</h1>																																										



La costa

Conocer las tres grandes regiones del país: costa, sierra y selva.

La Costa es una de las tres regiones principales del país, se encuentra entre el Océano Pacífico y la Cordillera de los Andes.

Su territorio es estrecho y alargado, tiene desiertos, hermosas playas y valles fértiles que principalmente producen algodón, arroz, uva, caña de azúcar, aceitunas y frutas.

En la costa se han concentrado las principales industrias y es la región donde vive la mayor cantidad de la población peruana.

La presencia de pescados atrae a las aves guaneras, otro recurso económico importante del país.

Es una región de clima cálido o semicálido caracterizado por una lluvia muy suave llamada "garúa", debido a la humedad que hay en la zona, se produce una ligera sensación de frío, aunque la temperatura raramente baja de 12° C. Durante el verano, en cambio, el sol brilla con fuerza y la temperatura puede llegar hasta los 30° C. El período de lluvias se produce entre noviembre y marzo.



Playa de Máncora en Piura

Lima, la capital del Perú se encuentra ubicada en la costa central. Otras ciudades importantes de la costa norte son: Piura, Chiclayo, Trujillo, Chimbote; de la costa sur: Ica, Camaná, Moquegua y Tacna.

Los bailes tradicionales de la costa son la marinera, el tondero, el festejo, el vals criollo.

Los platos típicos son: arroz con pato, cebiche, carapulcra, causa limeña, mazamorra morada, suspiro a la limeña, arroz con leche, entre otros.

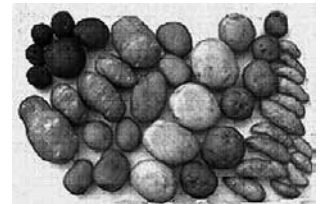


La sierra

La sierra es la región central del Perú ubicada entre la costa y la selva. Su clima es variado: templado en los valles y frío en las zonas altas. Su territorio se encuentra atravesado por la Cordillera de Los Andes, donde se hallan picos y nevados muy altos, el principal es el Huascarán que se encuentra en Ancash, en la sierra central.



La región es atravesada por numerosos ríos, que dan origen a valles y pampas donde los pobladores se dedican a la agricultura y cultivan variedad de productos, entre ellos destaca la papa, el maíz, quinua, cebada, todo tipo de verduras. La sierra también es una región minera, en ella se encuentran grandes yacimientos de los que se extrae, oro, plata, cobre, zinc, etc.



Entre los animales que destacan en esta región se encuentran la llama, alpaca, vaca y oveja.

Las principales ciudades de la sierra son: Ayacucho, Arequipa, Cajamarca, Cerro de Pasco, Chachapoyas, Cuzco, Huaraz, Huancayo, Huánuco, Puno, Huancavelica.



Macchu Picchu (Cusco)

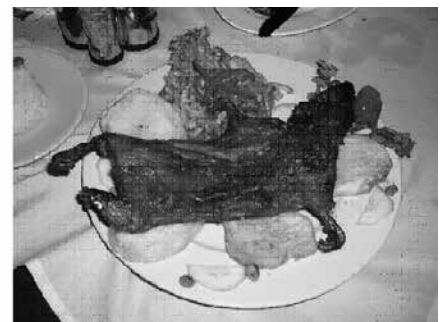
Los bailes tradicionales son: el huayno, huaylas, saya, diablada, chonguinada. En la sierra se encuentra Puno, que es considerada "la capital folklórica de América" por la gran variedad de danzas que tiene.



La sierra también es una región que tiene diversidad de platos típicos, los más conocidos son la pachamanca y el cuy que se prepara en diferentes formas.



PACHAMANCA



CUY

La selva



La selva, llamada también "amazonía" es la región más grande del Perú, se encuentra al lado de la sierra. Su territorio está atravesado por numerosos ríos, siendo el más importante el río Amazonas considerado el "más caudaloso del mundo".

Los ríos son usados como canal de comunicación, ya que por ellos viajan las personas de un lugar a otro en diferentes tipos de embarcaciones; allí viven peces como el paiche, doncella, gamitana que usa la población en su alimentación.



El clima de la selva es cálido y lluvioso, por ello existe gran cantidad de vegetación. Es la región que tiene diversidad de árboles de los que extraen la madera como el cedro y la caoba. También se cultiva el café y variedad de frutas poco conocidas en otras regiones.

La selva peruana es el segundo lugar en el mundo que tiene mayor cantidad de aves, entre ellas tenemos al gallito de las rocas, considerada "el ave nacional del Perú"; también hay guacamayos, loros, tucanes, cardenales, etc.



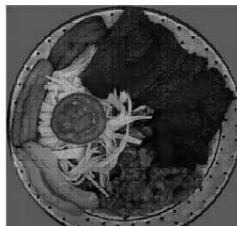
Las ciudades más destacadas de esta región son: Iquitos, Pucallpa, Moyobamba, Tarapoto, Yurimaguas.

La principal fiesta de la región es la de San Juan, se festeja el 24 de junio, allí se consume platos típicos como los "juane" que son tamales hechos con arroz y huevos; y la "cecina" que es la carne de chancho que se pone a secar con sal y luego se fríe.

En la selva viven grupos nativos como los shipibos, aguarunas, boras, ashaninkas, machiguengas, jíbaros, huambisas, que todavía conservan sus costumbres y vestimenta.



JUANE



CECINA






Anexo
3

"Recordamos lo que hemos leído"

Mi nombre es: _____

Completa la ficha:

Lo que recuerdo de las lecturas:

COSTA 	SIERRA 	SELVA 

Juego: "Maletas viajeras"

Anexo
4

Objetivo

Identificar las tres grandes regiones del país, con sus principales características.

Materiales

- 15 maletas dibujadas en cartulina (se anexa modelo)
- 15 círculos de cartulina numerados del 1 al 15
- Cinta adhesiva, tijeras, goma
- 1 pelota de trapo o papel
- Medio papelógrafo
- 15 pedazos de papel bond de 10 x 14 cm
- 15 tarjetas de papel bond A5
- Plumones delgados
- Cartulina para los distintivos
- Colores o crayolas



Procedimiento

1. Dibujan en cartulina las maletas y las recortan por el contorno.
2. Numeran y recortan los círculos de cartulina.
3. Pegan un círculo en cada maleta (ver modelo).
4. Pegan en el reverso de la maleta, en la parte central, un pedazo de papel bond, dejar un lado abierto.
5. Escriben las preguntas sobre las regiones en las tarjetas de papel bond A5 con plumón delgado.
6. Colocan en el reverso de cada maleta, en el sobre pegado, una de las preguntas.
7. Pegan las maletas en la pizarra, utilizando cinta adhesiva; como son 15 se pueden ordenar tres filas, cada una con cinco maletas. Tener en cuenta el orden de los números.

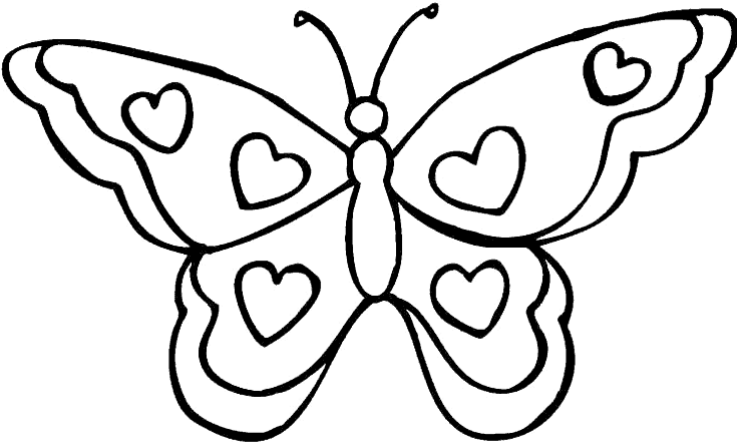
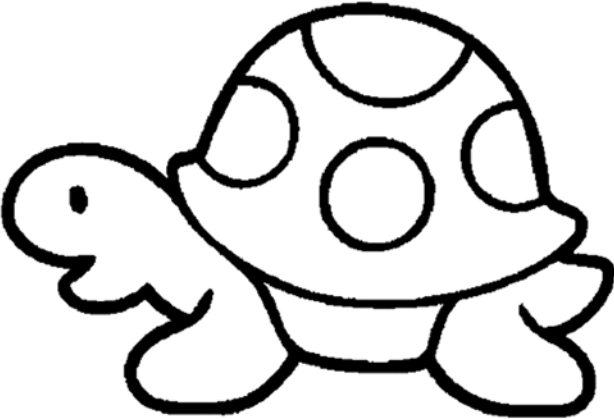
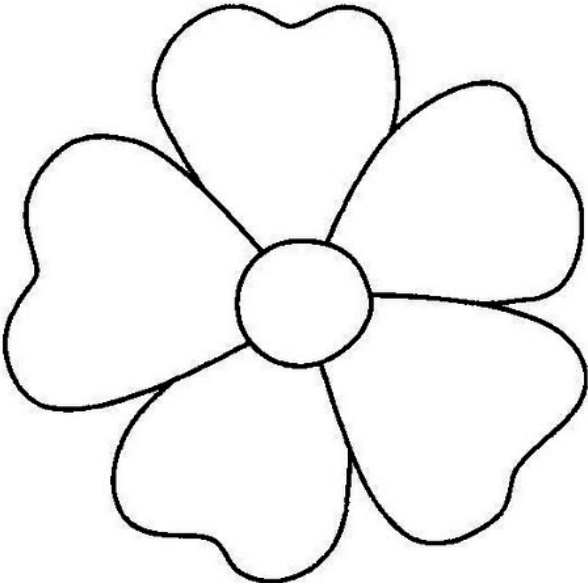


8. Se organizan tres equipos, cada uno lleva un distintivo y se da un nombre.
9. Se establecen en cada equipo el orden de participación de los niños.
10. Trazan la línea de tiro a 2 ó 3 metros de distancia de la pizarra.
11. Se registrá entre los tres primeros niños el orden de intervención de cada equipo.
12. Colocan el título y algunos adornos si se desea.
13. Comparten los trabajos en un plenario.
14. Colocan los trabajos en el panel del aula.

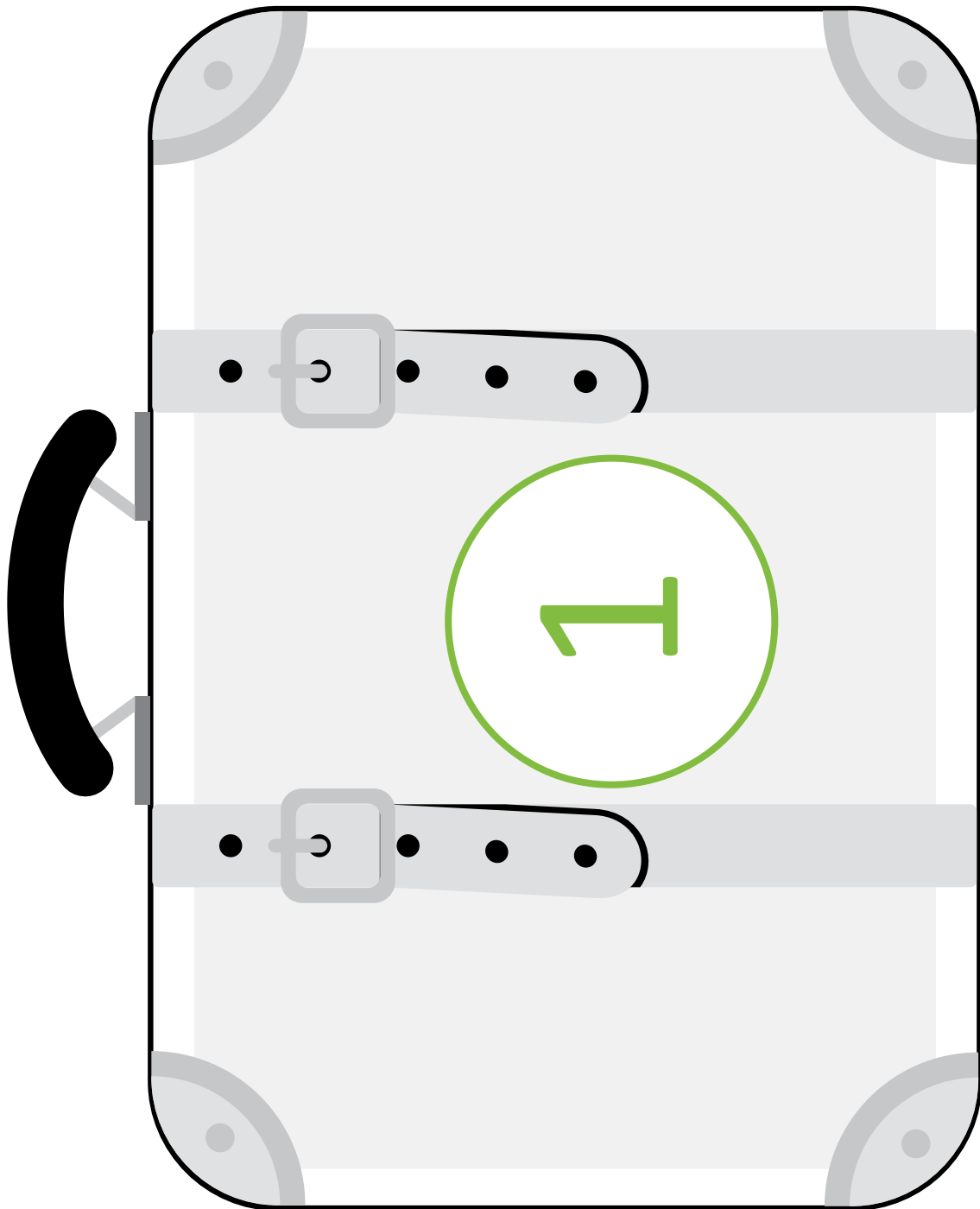
Instrucciones para el juego:

1. Se ubican en la línea de tiro los niños que son "número 1" en cada equipo.
2. El niño que representa al primer equipo, lanza la pelota a una de las maletas.
3. El tutor retira la maleta, saca la pregunta y la lee.
4. Sólo debe contestar el niño que está jugando.
5. Si la respuesta es correcta, su equipo gana 5 puntos que se anotan en la tabla de resultados, y se quita la maleta de la pizarra, si la respuesta no es correcta, se vuelve a colocar.
6. Cada niño puede tener tres intentos para lanzar la pelota y tocar una maleta, si después de los tres tiros no acierta, pierde su turno.
7. Termina el juego cuando ya no quedan maletas, el tutor suma los puntajes, gana el equipo que tiene más puntos.

Modelo de solaperos con preguntas para el juego "Maletas viajeras"



Preguntas para el juego "Maletas viajeras"



La región central del Perú, ubicada entre la costa y la selva, se llama

La región que tiene desiertos y hermosas playas es

El ave nacional del Perú, que vive en la selva, se llama

Los platos típicos de la sierra que más se conocen son:

Lima, la capital del Perú se encuentra ubicada en

Los boras, jíbaros y aguarunas son grupos nativos que viven en

En la selva se encuentra el río más caudaloso del mundo, su nombre es

Dos ciudades importantes de la Selva

Las danzas de la Sierra son

La fiesta principal de la selva peruana que se festeja el 24 de Junio, es

La región que se encuentra al lado del Océano Pacífico es

El clima de la _____

es cálido y lluvioso, por eso existe gran cantidad de vegetación.

La marinera, el tondero y el festejo son bailes típicos de

El nevado más alto del Perú se llama

Dos ciudades importantes de la costa son

"El vocabulario aprendido" (Docente)

Objetivo

Reconocer las: palabras y vincularlas con la región a la cual pertenecen.

Una de las prioridades de la acción pedagógica debe ser promover el desarrollo organizado del vocabulario en todas las áreas curriculares. Hay que tener en cuenta que cuando se aprende una palabra, se aprende su ortografía y su significado.

Los niños que amplían su vocabulario, comunican sus ideas con mayor precisión, tienen buena comprensión lectora, entienden lo que otros les dicen y retienen con mayor facilidad los conocimientos que adquieren.

Según Pearson y Spiro, todas las palabras que vamos aprendiendo las almacenamos en nuestro cerebro, organizadas por categorías y conforme nos informamos de nuevas características que éstas pueden tener, vamos ampliando su definición. Esta es la Teoría del Esquema.

Cabe recordar que el vocabulario que maneje el tutor, influirá mucho en los aprendizajes que puedan alcanzar los niños a su cargo, también es importante tener en cuenta que el léxico varía de acuerdo al contexto, el tutor estará atento para apoyar el uso de palabras propias de la zona y la adquisición de otras que contacten al niño con otras realidades.

Procedimiento

A partir de las lecturas: la costa, la sierra y la selva podemos hacer variados ejercicios para que los niños aumenten su vocabulario:

- 1. Ficha:** Las regiones y las palabras, permitirá vincular palabras leídas con la región a la que aluden, es importante que el tutor revise con los niños la ubicación de las palabras en los recuadros y su significado, el cual pueden deducir del contexto o los ayudará a encontrarlo con preguntas motivadoras. En este momento no recurrir al diccionario.
- 2. Juego de palabras:**
 - a. Repartir a cada niño una tira de cartulina y pedirle que en ella escriba una palabra que recuerde, de cualquiera de las tres lecturas.
 - b. Recoger las tarjetas y colocarlas en una caja.
 - c. Extraer una palabra al azar y preguntar ¿quién la escribió? ¿en qué lectura se encuentra? ¿han escuchado a alguien más decir esta palabra? ¿dónde? ¿qué significa?
 - d. Pedir a algún niño que invente una oración donde se encuentre esta palabra.
- 3. Juego:** Veo, veo ¿tú que ves?
Se necesita una pelota de trapo o papel.
Los niños forman una ronda y se sientan, uno de los niños se para al centro y dice alguna característica de una de las regiones, empleando las palabras clave: Veo, veo
 - Puede decir: "Veo, veo una región que se encuentra cerca al Océano Pacífico".
 - Luego tira la pelota a un niño de la ronda y éste debe responder: "la costa".
 - Después el niño que respondió se para al centro y dice otra consigna, usando siempre las palabras "Veo, veo... y luego lanza la pelota a otro niño y así sucesivamente por cinco o seis veces más.

"Las regiones y las palabras"

Anexo
5

Mi nombre es _____

Cuando hablamos de la costa, la sierra y la selva usamos palabras que se relacionan con sus características; ahora están perdidas, las buscamos en la lista de palabras y las ayudamos a encontrar su región.

río Amazonas

desiertos

huayno

clima cálido

playas

Huascarán

caña de azúcar

marinera

pachamanca

Iquitos

maíz y quinua

chonguinada

paiche

cecina

Lima

madera

oro y plata

Arequipa

fiesta de San Juan

Trujillo

garúa



C
O
S
T
A

S
I
E
R
R
A

S
E
L
V
A

"Cálculo mental"**Objetivo**

Utilizar diversas estrategias para resolver operaciones con cálculo mental.

El cálculo mental se trabaja con datos exactos, el realizar ejercicios de cálculo mental con frecuencia ayudará a los niños a explorar diferentes formas para calcular y operar con los números y favorecerá la adquisición de habilidades de concentración y atención. La práctica del cálculo mental favorece que el estudiante ponga en juego diversas estrategias

Lo importante es que los niños comprendan que hay diversas formas de trabajar con los números y que tan solo tienen que escoger la más apropiada para cada cálculo.

Procedimiento

1. Plantean problemas a manera de historias, que sean de sencilla realización.
2. Se motivará a los niños para que se esfuercen en hallar la respuesta en forma rápida.
3. Organizarán la forma ordenada de presentar las respuestas: el niño que encontró la solución levanta la mano, va a la pizarra, anota la respuesta en un papel grande y lo muestra, etc.

Ejemplos

1. Carlos tiene 7 piedras y las quiere colocar en montones de 2 piedras cada uno. ¿Cuántos montones preparó? ¿cuántas piedras le sobraron?
2. La mamá de María colocó en una canasta 10 naranjas, 5 manzanas y 4 plátanos. ¿Cuántas frutas tiene en la canasta?
3. Las gallinas de Rosita ponen 10 huevos semanales, si tiene 6 gallinas. ¿Cuántos huevos junta cada semana?.
4. Benito sembró 100 semillas de frejol, pero sólo germinaron 76, ¿Cuántas semillas no brotaron?
5. En la casa de Mercedes hay 26 eucaliptos y 62 árboles de otro tipo. ¿Cuántos árboles hay en la casa de Mercedes?

El tiempo que se destine a los ejercicios de cálculo mental no debe ser muy extenso, bastará con diez a quince minutos diarios, lo que sí tiene incidencia es la frecuencia con que se realizan.

El cálculo mental debe ser parte del trabajo cotidiano, sólo la práctica constante permitirá que los niños desarrollen estrategias y adquieran habilidades para operar con rapidez.

"Redondeo a la decena"

Objetivo

Utilizar estrategias para aproximar números a la decena.

Procedimiento

1. Ilustran el proceso a partir de una historia:

Cierto día los números del 0 al 9 se fueron de paseo al campo, como estaban muy animados formaron dos equipos: el 0, 1, 2, 3 y 4 formaron "el equipo de abajo" y el 5, 6, 7, 8 y 9 "el equipo de arriba".

Los capitanes de cada equipo dijeron:

Amiguitos: cuando escriban un número que termina en 0, 1, 2, 3 ó 4 se irá al "equipo de abajo", en el redondeo, el número que resulte será mejor que el que ustedes escribieron; por ejemplo si nos piden redondear 232, diremos que el resultado es 230.



Si escriben un número que termina en 5, 6, 7, 8 ó 9 se irá al "equipo de arriba" en el redondeo, el número que resulte será mayor que el que ustedes escribieron; por ejemplo si nos piden redondear 257, diremos que el resultado es 260.

2. Plantean situaciones problema para que los niños resuelvan aplicando el proceso sugerido: El señor lleva a vender carne de vaca a un mercado de Lima, la corta y pone en 4 paquetes que pesan:



Paquete 1 ----- 674 gramos
 Paquete 2 ----- 875 gramos
 Paquete 3 ----- 948 gramos
 Paquete 4 ----- 432 gramos

Un comprador le pide que redondee las cantidades a la decena más cercana, ¿puedes ayudarlo?

674 _____ 670 875 _____ 880 948 _____ 950 432 _____ 430

3. Cuando se han familiarizado con el proceso a partir del planteamiento y solución de situaciones problema, se puede dar un listado de números para que realicen el ejercicio de redondeo:

Redondea los siguientes números a la decena más cercana

356 → _____

221 → _____

625 → _____

488 → _____

973 → _____

514 → _____

4. Aprendida la estrategia estos ejercicios pueden ser trabajados como cálculo mental.

“SOMOS PARTE DEL PERÚ QUE AVANZA”

SEMANA N° 11: Festejamos al Perú	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Escribe canciones con vocabulario sencillo expresando manifestaciones de festejo por las fiestas patrias.	Escribe la letra de una canción adaptándola a una melodía conocida.
Matemática: Resuelve problemas que implican el cálculo de perímetros y áreas de rectángulos, cuadrados y figuras compuestas.	Encuentra la solución a problemas relacionados con el perímetro de polígonos.
Personal Social: Describe y explica acontecimientos importantes de la Independencia del Perú.	Relaciona hechos de la independencia del Perú con personas que intervinieron en ellos.

Propósito de la semana: Expresar el conocimiento de la historia patria a través de canciones, juegos y materiales que produce.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Escritura de canciones, a partir de una historia con una melodía conocida.	Área y perímetro de un polígono.	Los símbolos patrios.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de cuatro: armado de la palabra PERÚ <ul style="list-style-type: none"> – El tutor prepara tarjetas de 3 x 4 cm en las que coloca las letras de la palabra Perú, arma los juegos que necesita teniendo en cuenta la cantidad de los niños del aula. – Cada niño coge una tarjeta al azar. – El tutor orienta la agrupación de los niños indicando que los equipos son de cuatro integrantes y que deben formar la palabra Perú. • Reciben una hoja de papel por grupo • Anotan todas las palabras que conozcan relacionadas a los símbolos patrios y a la independencia del Perú. • Seleccionan diez palabras. • Elaboran sopas de letras o crucigramas con las palabras seleccionadas. (ver Anexo 3 de la semana 7) <p>Intercambian los crucigramas, de modo que cada grupo recibe el trabajo preparado por otro equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelven el crucigrama que les tocó. • Comparten: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Cómo se organizaron para preparar el crucigrama? – ¿Qué proceso siguieron? – ¿Cómo se organizaron para resolverlo? – ¿Cómo se sintieron? 	<ul style="list-style-type: none"> – Tarjetas de 3 x 4 cm, (una por niño) – Plumón grueso – Caja o bolsa para guardar las tarjetas (ver Anexo 3 de la semana 7) – ¿Cómo elaborar sopas de letras o crucigramas?



<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Reciben una lámina: mapa del Perú o América, colorean, anotan nombres. • Escuchan las indicaciones del tutor y preparan rompecabezas con los mapas. (Anexo 1). • Intercambian rompecabezas y los arman. • Colocan los trabajos en la biblioteca del aula en el espacio correspondiente. • Comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué les pareció el trabajo? – ¿Pudieron armar el rompecabezas? – ¿Pueden preparar un rompecabezas en su casa? ¿qué necesitan? 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 1: Elaboramos rompecabezas <ul style="list-style-type: none"> – Láminas: mapas – Cartulina dúplex del tamaño de la lámina – Colores o crayolas – Lápiz – Goma – Regla – Tijeras – Caja o bolsa
<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Se organizan en grupos de 6. Se agrupan por colores o con casinos. • Seleccionan una canción que conozcan, la ensayan para cantarla a los demás. • Participan en el plenario y cantan la canción seleccionada. • Comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿De qué hablan las canciones que entonaron? – ¿Sabes quién las escribió? – ¿Podemos nosotros escribir una canción? • Escuchan las indicaciones para escribir una canción y desarrollan la técnica "Cantemos una historia". (Anexo 2). • Presentan sus creaciones a los otros grupos. • Escriben su canción en una tarjeta de cartulina A4 y la colocan en la biblioteca del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz – Casinos o tarjetas de colores (para formar grupos, uno por niño) • Anexo 2: "Cantemos una historia"
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman tres grupos . • Preparan un distintivo de color que los diferencie, puede ser de papel de seda o papel crepé: un listón, una corbata, un adorno, etc. • Se colocan el distintivo. • Deciden el orden de participación. • Salen al patio y juegan "Y se llama Perú". (Anexo 3) . • Regresan al aula y comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué te pareció el juego? – ¿Por qué te gustó? – ¿Qué no te gustó? – ¿Cambiarías alguna regla del juego? 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz – Materiales para preparar los distintivos – Cinta adhesiva • Anexo 3: "Y se llama Perú" <ul style="list-style-type: none"> – Tizas de colores y blancas – 15 estrellas de cartulina – 1 dado de 20 cm (o caja forrada y numerada) – 4 juegos de letras de la palabra Perú



Día 5:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Conversan sobre los polígonos que conocen.
- Escuchan al tutor que les recuerda que un polígono es una figura plana cerrada que tiene tres o más lados.
- Identifican algunos polígonos en los objetos del aula y dicen sus nombres.
- Desarrollan la ficha: "Encontramos polígonos y sus perímetros". (**Anexo 4**).
- Comparten sus respuestas.

– Cuaderno, lápiz

- **Anexo 4:** "Encontramos polígonos y sus perímetros"

"Elaboramos rompecabezas"

Los rompecabezas son juegos que permiten el desarrollo de la atención, memoria y discriminación visual.

Objetivo

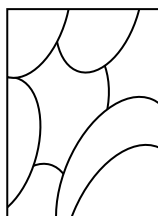
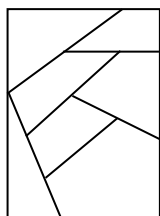
Unir las piezas del rompecabezas reconociendo la silueta de los mapas.

Materiales

- Láminas: mapas
- Cartulina dúplex del tamaño de la lámina
- Colores o crayolas
- Lápiz
- Goma
- Regla
- Tijeras
- Caja o bolsa

Procedimiento

1. Reciben indistintamente una lámina con el dibujo de un mapa del Perú o de América del Sur.
2. Comentan con el tutor qué representan los mapas que han recibido.
3. Escuchan las indicaciones acerca de cómo deben trabajar con los mapas.
 - a. Mapa del Perú con los departamentos, debe colorearse, los nombres de los departamentos ya están escritos.
 - b. Mapa del Perú, con las tres regiones naturales más conocidas, colorear de amarillo la costa, marrón la sierra y verde la selva. Elaborar una leyenda.
 - c. Mapa de América del Sur, ubicar al Perú y colocar el nombre, averiguar y escribir el nombre de los otros países (por lo menos los más cercanos) colorear los países.
4. Pegan el mapa concluido sobre la cartulina dúplex, se alisa por el revés, nunca se frota por el lado del dibujo.
5. Se trazan las líneas por el reverso: rectas o curvas para formar las piezas, se pueden trazar de quince a 20 piezas.



6. Se pueden también dibujar las piezas con "orejitas".
7. Recortan las piezas por las líneas trazadas.
8. Armar el rompecabeza para verificar que esten todas las piezas.
9. Guardar las piezas en una caja o bolsa.
8. Intercambien rompecabezas y los arman.







Técnica: "Cantemos una historia"

Anexo
2

Objetivo

Escribir la letra de una canción adaptándola a una melodía conocida.

Materiales

- Textos seleccionados

Materiales

1. Leen varios textos sobre la independencia del Perú, los símbolos patrios.
2. Seleccionan dos o tres canciones que los miembros del grupo conozcan.
3. Adaptan la historia seleccionada a la melodía de una de las canciones que los niños saben y que se han escogido.
4. Realizan las adaptaciones necesarias.
5. Ensayan la canción.
6. Presentan la canción a los otros grupos.
7. Pueden utilizar algún instrumento musical para el acompañamiento.



TENGO UNA PATRIA

(melodía tengo una muñeca)

Tengo una patria se llama Perú
San Martín peleó y la liberó
Del poder de España y de su rey
Ahora somos libres en nuestra nación.

Este día grande el 28 es
Alegría, fiestas y desfiles hay
Con nuestra bandera que es bicolor
Todos celebramos con mucho fervor.
Viva nuestra Patria, viva el Perú (bis)



Juego: "Y se llama Perú"

Objetivo

Desarrolla la atención y la concentración.

Materiales

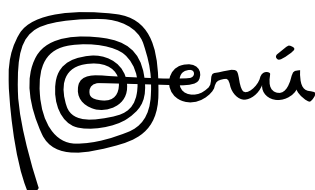
- Tizas de colores y blancas
- 15 estrellas de cartulina
- 1 dado de 20 cm. (o caja forrada y numerada)
- 4 juegos de letras de la palabra Perú

Procedimiento

1. Pinte en el patio 20 círculos (ver modelo sugerido).
2. Numere los círculos.
3. Pinte las letras de la palabra Perú, en los círculos 5, 10, 14 y 19.
4. Pinte estrellas en los círculos 3, 6, 9, 12, 15, 18.

Instrucciones para el Juego

1. Se ubican en el número 1 (partida) los primeros jugadores de los tres grupos.
2. Rigen el orden de participación.
3. El niño que es el número uno, lanza el dado y avanza saltando el número de casilleros que éste indique, si cae:
 - a. En un casillero que lleva una letra, el tutor le entrega la misma letra dibujada en una tarjeta de cartulina.
 - b. En un casillero que lleva una estrella, recoge la estrella en cartulina para su equipo.
 - c. En un casillero en blanco, no recoge nada.
4. Continúan saltando los otros dos niños y se van quedando en el casillero al que llegaron, de acuerdo al número que les salió en el dado.
5. Luego, les toca el turno a los niños que son el número dos de cada equipo, ellos lanzan el dado y empiezan a avanzar a partir de donde se quedó el niño número 1; es decir si el niño 1 del equipo rojo, terminó en el casillero 4, el niño 2 se ubica en él para desde allí lanzar el dado, si tira y sale el número 5 avanzará saltando hasta el número 9 y obtendrá una estrella.
6. Así se continúa hasta que hayan participado todos los niños de cada equipo, si llegan al casillero 20 y falta que algunos salten, vuelven a comenzar desde el número 1.
7. Gana el equipo que consigue primero las cuatro letras de la palabra "PERÚ".
8. Los equipos pueden canjear tres estrellas por una letra, puede ser la que necesiten para formar PERÚ, por lo que se recomienda hacer los canjes cuando ya se ha terminado por lo menos la primera vuelta.
9. El premio puede ser un banderín o dos caramelos para cada niño del equipo, a los niños de los otros grupos se les dará un caramelo.





20

19
Ú

18 ☆

17

16

15 ☆

14 **R**

13

8

9 ☆

10 **E**

11

12 ☆

7

6 ☆

P 5

4

3 ☆

2

1

Perú

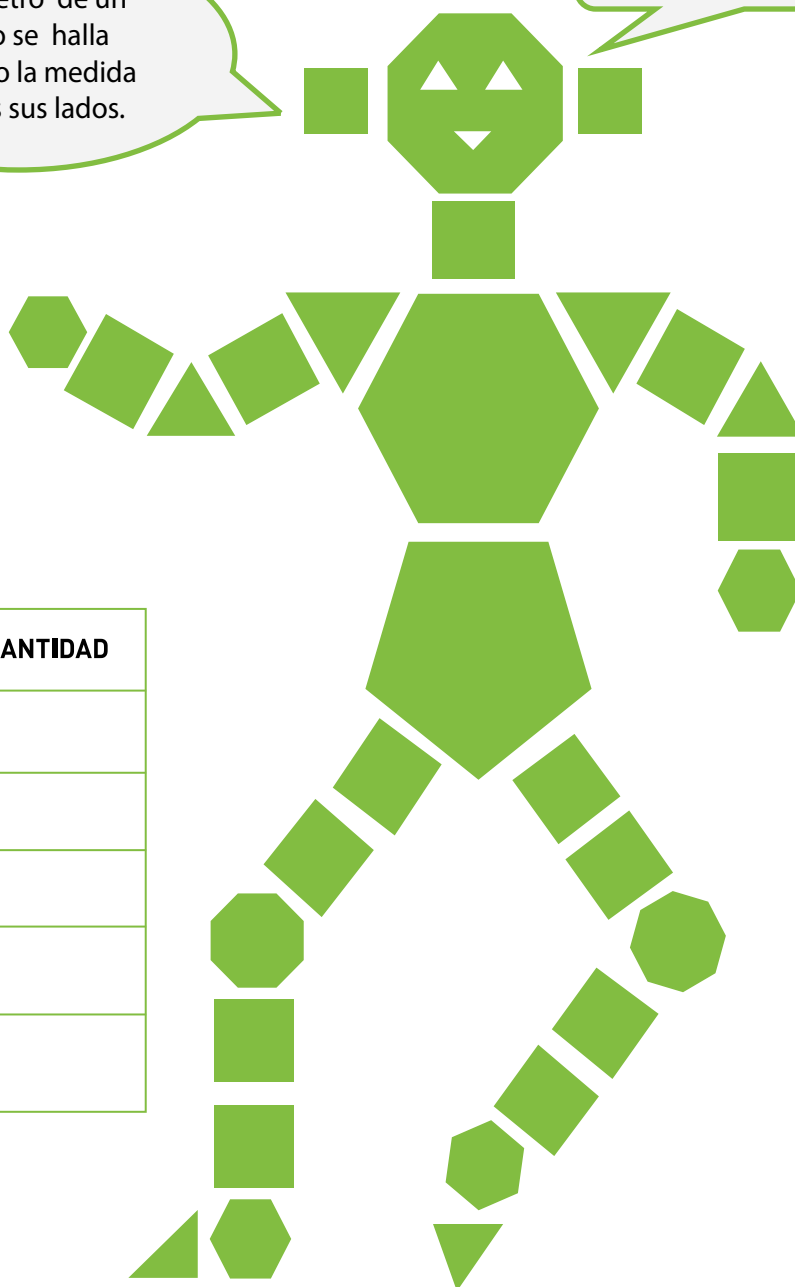
"Encontramos polígonos y sus perímetros"






1. Observa el muñeco, cuenta y anota los polígonos que encuentras

Mi nombre es.....

El perímetro de un polígono se halla sumando la medida de todos sus lados.

Recuerda: Los polígonos son figuras planas, cerradas que tienen tres o más lados.



POLÍGONO	CANTIDAD
	
	
	
	
	

2. Encuentra los perímetros, ten en cuenta la siguiente información:



Cada lado mide 2 cm (no contar los ojos ni la boca)

El perímetro de un triángulo es:

El perímetro de todos los triángulos es:



Cada lado mide 2 cm.

El perímetro de un cuadrilátero es:

El perímetro de todos los cuadriláteros es:



Los pequeños: Cada lado mide 1 cm. El grande: Cada lado mide 3 cm.

El perímetro de un hexágono pequeño es:

El perímetro del hexágono grande es:

El perímetro de todos los hexágonos: Pequeños y grande es:



Cada lado mide 3 cm.

El perímetro del pentágono es:



Los pequeños: cada lado mide 1 cm. El grande cada lado mide 2 cm.

El perímetro de un octógono pequeño es:

El perímetro del octógono grande es:

El perímetro de todos los octógonos: Pequeños y grande es:

El perímetro de todos los polígonos del muñeco es:

“SOMOS PARTE DEL PERÚ QUE AVANZA”

SEMANA N° 12: Nos preparamos para las vacaciones	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Narra oralmente sentimientos y deseos sobre cosas que hará en su periodo vacacional.	Se expresa oralmente con claridad.
Matemática: Resuelve problemas con operaciones combinadas de adición y sustracción.	Resuelve situaciones problemas realizando el planteamiento de solución.
Personal Social: Reconoce su derecho al descanso y a compartirlo con su familia.	Relatas las actividades que realizan en sus vacaciones.

Propósito de la semana: Identificar actividades que se pueden realizar cuando no se asiste a la escuela, recibir orientaciones para realizarlas.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Narración: Proceso. La opinión personal. Los argumentos.	Identificación de datos, operaciones de adición y sustracción.	Tiempo libre. Actividades recreativas en familia.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Conversan con el tutor sobre las vacaciones de medio año que ya se acercan. • Escuchan al tutor que les dice que durante la semana les propondrá algunas actividades para hacerlas en las vacaciones. • Comparten lo que les gustaría hacer. • Reciben una tarjeta de cartulina para hacer un dibujo. • Escuchan al tutor quien les dice: cierren sus ojos y sigan las indicaciones. <ul style="list-style-type: none"> - Van a pensar en un personaje, - No vive en la tierra, se ha enterado que saldrán de vacaciones y vendrá para jugar con ustedes y acompañarlos durante quince días. - Ahora que ya han pensado en él, lo dibujarán y le pondrán un nombre raro y diferente. - Ningún personaje será igual a otro, porque cada uno viene de un lugar distinto a buscar solamente un amigo. • Reciben los materiales y dibujan a su personaje. • Comparten sus trabajos en plenario: <ul style="list-style-type: none"> - Indican el nombre de su personaje. - Narran cómo es y qué es lo que puede hacer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno, lápiz - Tarjetas de cartulina. A4 (una para cada niño) - Colores, crayolas o plumones - Lápiz, borrador



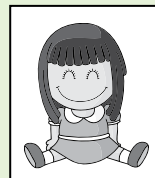
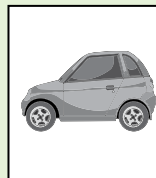
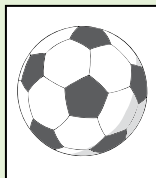
Día 2:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Escuchan al tutor que los felicita por los personajes que han creado y los dibujos que han hecho.
- Reciben indicaciones para escribir un libro de historias, en el que colocarán las actividades o tareas que realizarán acompañados de su personaje. **(Anexo 1).**
- Preparan los esquemas de lo que escribirán durante sus vacaciones.
- Aclaran dudas con ayuda del tutor.

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 1:** "Mis vacaciones en compañía de mi amigo"
 - 6 hojas de papel bond para cada niño (perforadas en el lado corto)
 - 2 tarjetas de cartulina A4 (perforadas en el lado corto) carátula y contra carátula
 - Fastener, chinche mariposa o cinta delgada para coger las hojas
 - Colores, crayolas o plumones
 - Lápiz, borrador, regla, perforador

Día 3:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Forman grupos de 4, con tarjetas que llevan los mismos dibujos, pueden ser:



- Reciben una ficha y hacen un listado de todos los juegos que conocen, indicando con que materiales se juegan. **(Anexo 2).**
- Comparten sus respuestas.
- Responden:
 - ¿Saben ustedes quién inventó los juegos que han mencionado?
 - ¿Pueden ustedes inventar un juego?
- Escuchan indicaciones sobre el juego que inventarán en sus vacaciones.
- Reciben la ficha que deben llenar en sus vacaciones. **(Anexo 3).**

- Cuaderno, lápiz
- Tarjetas para formar grupos
- **Anexo 2:** "Nuestros juegos"
- **Anexo 3:** "Invento un juego"



<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Escuchan al tutor que les propone otra actividad para sus vacaciones: buscar y pintar piedras (Anexo 4). • Reciben el instructivo, leen y comentan el proceso . • Escuchan las explicaciones y aclaraciones del tutor. • Preparan en su cuaderno algunos dibujos o diseños que les gustaría reproducir en sus piedras. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 4: “Pintamos piedras” <ul style="list-style-type: none"> – Piedras de distintos tamaños (mientras más planas, mejor) – Pinturas y pinceles de diferentes colores. – Papel de diario o de doble uso – Papeles de colores o retazos de tela para decorar - Pegamento - Una caja de cartón o bolsa
<p>Día 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman parejas. • Reciben una ficha y resuelven las situaciones que plantea. (Anexo 5). • Comparten sus respuestas. • Inventan alguna situación y se la entregan a otra pareja para que la resuelva. • Comparten sus respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 5: “Resolvemos problemas”

"Mis vacaciones en compañía de mi amigo..."

Objetivo

Expresar y registrar creativamente sus vivencias durante las vacaciones.

Este libro, que recopila las vivencias de los niños con su amigo "el personaje creado", servirá para que registren y documenten lo que hicieron durante sus vacaciones, acompañados del personaje imaginario; cuando regresen pueden intercambiarlos con otros niños del Programa para que conozcan sus vivencias, luego se colocarán en la biblioteca del aula.

Pueden llevar al final una página que diga COMENTARIOS, en ella, las personas que leen el libro darán recomendaciones, sugerencias y felicitaciones.

El tutor explicará al niño, cuál es la intención de su realización y por qué cada libro será original.

También les dirá que deben escribir con letra clara y legible, sin manchas ni borrones.

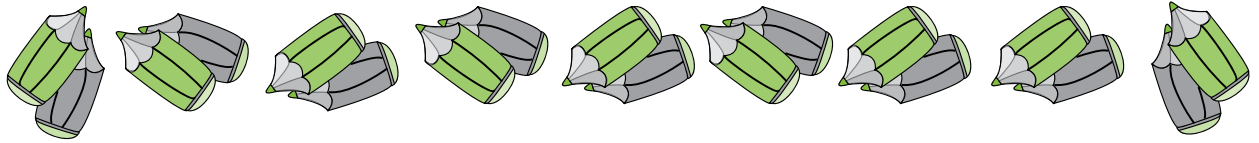
Materiales

- 6 hojas de papel bond para cada niño (perforadas en el lado corto)
- 2 tarjetas de cartulina A4 (perforadas en el lado corto) carátula y contra carátula
- Fastener, chinche mariposa o cinta delgada para coger las hojas
- Colores, crayolas o plumones
- Lápiz, borrador, regla, perforador

Procedimiento

1. Converse con los niños sobre la finalidad de preparar estas historias.
2. Indique con qué frecuencia deben escribir, puede ser una hoja interdiaria.
3. Defina los temas que se desarrollarán en cada página, se anotan las propuestas en la pizarra y se deciden por consenso, pueden ser:
 - a. Nos presentamos.
 - b. Lo que nos gusta jugar.
 - c. Pintamos en el campo.
 - d. Recogemos hojas .
 - e. Los animales que vimos.
 - f. Vamos al río.
4. Oriente sobre la información que se debe colocar en cada consigna.
5. Entregue algunas páginas con las consignas, las otras las pueden llenar libremente; recomendar que no sólo hagan dibujos, indicarles que también pueden escribir un cuento u otro texto.
6. Se les Indicará que en una de las cartulinas prepararán la carátula de su libro dibujando lo que más les guste; luego escogerán un nombre para su libro y por último colocarán su nombre como autor del libro.
7. Ordenarán las hojas trabajadas y armarán el libro colocando las cartulinas al inicio (carátula) y al final.





Nos Presentamos

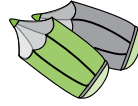
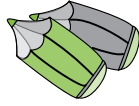


Mi nombre es:

A large rectangular area defined by a dashed green line, intended for writing the child's name.

Mi amigo se llama:

A large rectangular area defined by a dashed green line, intended for writing the name of the child's friend.





Lo que nos gusta jugar

Dibujamos las hojas que recogimos



**Los animales
que vimos**



Anexo
2

"Nuestros juegos"

Nuestros nombres son:



Nº	El Juego se llama:	Juega con:
01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		

"Invento un juego"

Expresar y explicar creativamente un juego.

Mi juego se llama: _____

Se puede jugar en: _____

La cantidad de jugadores puede ser: _____

Los materiales que se necesitan son: _____

Indico cómo se juega:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____



Algunas reglas para jugar mejor son:

1. _____
2. _____

Mi nombre es: _____



"Pintamos piedras"**Objetivo**

Recolectar y pintar creativamente piedras de distintos tamaños.

Materiales

- Piedras de distintos tamaños (mientras más planas, mejor)
- Pinturas y pinceles de diferentes colores
- Papel de diario o de doble uso
- Papeles de colores o retazos de tela para decorar
- Pegamento
- Una caja de cartón o bolsa

Procedimiento

1. Organice una caminata llevando la caja o una bolsa y recolecten piedras de distintos tamaños y formas, de preferencia con superficie plana



2. Invite a los alumnos a lavar las piedras y colocarlas un rato sobre el periódico, luego secarlas bien.



3. Pintar las piedras con la pintura que se consiga...



4. Una vez secas se pueden adornar con plumones, retazos de tela, lana, etc.



"Resolvemos problemas"

Anexo
5

Nuestros nombres son : _____ y _____

Resuelvan las siguientes situaciones:

1. Si pusieran los dos chanchos juntos en una balanza ¿cuántos kilos marcaría la balanza?

45 KILOS

53 KILOS



Respuesta _____

2. La señora María recoge en su chacra, 53 lechugas, de allí separa 6 para su casa y el resto las lleva para vender al mercado. ¿cuántas lechugas llevó para vender?



Respuesta _____

3. Don Segundo tiene 54 plantas de maíz en un pedazo de su chacra y 43 plantas en otro pedazo. ¿cuántas plantas de maíz tiene en su chacra?



Respuesta _____

4. Elsa tiene 8 gallinas, cada una pone dos huevos diarios ¿cuántos huevos recoge Elsa en tres días?



Respuesta _____

1. Resuelvan los problemas, con los datos de la siguiente tabla:

NOMBRES	POLLOS	CONEJOS	CABALLOS	FRUTALES	OTROS ÁRBOLES	CEBOLLAS (UNIDADES)
Avelino	8	12	2	34	52	200
Mercedes	15	0	1	25	65	300
Pedro	57	28	5	39	42	450
Santiago	79	23	3	75	12	270
Rosa	28	35	4	28	35	0

- ¿Cuántos árboles hay en la casa de Avelino? _____
- Si Mercedes, Pedro y Santiago juntan sus pollos hay _____
- ¿Cuántos conejos le faltan a Santiago para tener la misma cantidad que Rosa?

- Pedro y Santiago juntan sus cebollas para venderlas en el mercado, pero antes de salir Avelino les pide que le dejen 100 cebollas para su tienda. ¿Cuántas cebollas llevan al mercado? _____
- Si juntamos los caballos de todas las personas de la tabla, tendremos _____

2. Hagan una tabla parecida, pregunten a sus amigos:

Variantes y sugerencia

1. En el juego del "BINGO" los niños de un mismo grupo deben tener cartones diferentes, así se ejercitarán en la solución de la operación propuesta sin mirar al compañero para copiar el resultado.
2. Las dinámicas, deben ser motivadoras y vinculantes al contenido que se trabajará seguidamente. Los dibujos que se presentan deben ser motivo de observación y conversación con los niños. Es importante emplear los materiales para apoyar el desarrollo de diversas actividades y estrategias.
3. Al escribir las cartas los niños deben ser respetuosos de su estructura, colocando información en cada uno de sus componentes, es importante ejercitar la revisión y re-escritura, los niños deben releer, corregir y luego presentar el texto.
4. Los juegos proporcionan a los niños alegría y regocijo, pero a la vez les permiten adquirir conocimientos y lograr aprendizajes, por eso es importante la orientación y asesoramiento del tutor durante su realización y posterior a ella; las preguntas motivadoras propician espacios de diálogo e intervenciones de los niños para compartir experiencias al respecto.
5. El juego "Viajamos por las regiones" permite conocer lugares y rutas a seguir para llegar a ellos, el tutor puede además conversar sobre la forma de trasladarse de un lugar a otro, ¿por qué carretera se realiza? ¿en qué medio de transporte se puede hacer el viaje? ¿cuánto tiempo demora? etc.
6. Es importante incentivar la lectura de diferentes textos, cuando se reparten las fichas de lectura, permitir que los niños tengan un reconocimiento individual del texto, darles un tiempo para la lectura silenciosa, personal. Dependiendo de la fluidez lectora que tengan los niños, se puede hacer la lectura de modelaje, es decir el tutor lee y los niños repiten, esto solo hasta que tengan mayor velocidad lectora.
7. Siempre es conveniente verificar la comprensión a través de preguntas que se formulen vinculadas al contenido del texto y relacionadas con las vivencias y experiencias de los niños al respecto.
8. Es importante, al final de cada actividad que realizan los niños, hacer las preguntas de identificación de procesos, actitudes demostradas, sentimientos y apreciaciones que pueda comunicar sobre la experiencia vivida. Lo importante es hacer diferentes preguntas para no ser rutinarios.
9. Organizar espacios o preparar cajas rotuladas para colocar en la biblioteca del aula nuevos trabajos que van surgiendo como los rompecabezas, las canciones, etc. Una forma que ayuda a ubicarlos nuevamente es guardándolos de manera ordenada.
10. Siempre que se haga el plenario, los niños deben estar atentos e interesados por escuchar a sus compañeros, estas dos condiciones las debe generar el tutor. Conviene que saquen sus sillas y se sienten cerca a la pizarra formando una media luna, de manera que todos se ven y escuchan.
11. Orientar a los niños para que cuiden los materiales y puedan ser empleados en otra ocasión, por ejemplo los distintivos que se usan para el juego, cuando este termina se guardan en una caja o bolsa.
12. Cuando se les pide a los niños que inventen un juego, también indicar el material que deben usar, por ejemplo: pelotas, piedritas, hojas secas, etc. Casi siempre esta consigna es más oportuna cuando ya han tenido una primera experiencia de creación.
13. Animar a los niños para que guiándose por la ficha de resolución de problemas, inventen algunos durante sus vacaciones y los anoten en su cuaderno.
14. Si se dejan algunas actividades para las vacaciones, revisar, comentar, mostrar los resultados el primer día que retornen los niños a la escuela.

“ELABORAMOS NUESTROS JUGUETES”

SEMANA N° 13: Recolectamos y clasificamos materiales	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Escribe carteles con vocabulario sencillo, haciendo uso de su creatividad.	Escribe carteles creativos.
Matemática: Interpreta y elabora tablas de doble entrada, gráfico de barras, de líneas y pictogramas, con relación a situaciones cotidianas.	Elabora gráficos de barras, líneas y pictogramas, a partir de una tabla de datos. Explica la información representada en tablas y gráficos de barras, líneas y pictograma.
Personal Social: Expresa su voluntad en elaborar sus propios juguetes y compartirlos con los demás compañeros y familiares.	Clasifica material para elaborar sus juguetes.

Propósito de la semana: Recolectar, explorar y elaborar material para el desarrollo de las capacidades a través de diversos juegos de su entorno.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Escritura creativa. Técnicas.	Tablas de doble entrada. Gráfico de barras, pictogramas y gráfico de líneas.	Técnicas para elaborar juguetes.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Juegan a “Calles y Avenidas”. (Anexo 1), para lo cual eligen a dos de los niños que harán el papel de policías y uno que hará el papel del ladrón. • Juegan por cuatro o cinco veces seguidas el mismo juego variando de participantes cada vez. • Toman asiento en círculo y comentan qué tal les pareció el juego. • Conversan sobre otros juegos que ellos sepan. • Sentados en gran círculo cantan y juegan “Ritmo a go gó”, que inicia con un canto y a través de este se invita a cada niño a decir una calle, nombre, atributo, de acuerdo al canto. Si alguien repite el nombre o no sabe qué decir, pierde y sale del juego. • Sentados en gran círculo cantan “Ritmo a go gó”, que inicia con un canto y a través de este se invita a cada niño a decir una calle, nombre, atributo, de acuerdo al canto. Si alguien repite el nombre o no sabe qué decir, pierde y sale del juego. • El canto es “Ritmo / a go gó/ diga usted/ nombres de/lugares/ por ejemplo”: (empieza el primer niño y continúan sucesivamente: Viñas, Bella Unión, San Martín, Santa Rosa, etc. • Cada vez que alguien pierde, se inicia nuevamente el canto, con otro atributo. • Finalmente, intercambian ideas y comparten sentimientos: ¿Qué les ha parecido el juego? ¿Se han divertido? ¿Qué han aprendido? 	<ul style="list-style-type: none"> – Espacio abierto para que puedan desplazarse. • Anexo 1: “Calles y avenidas”

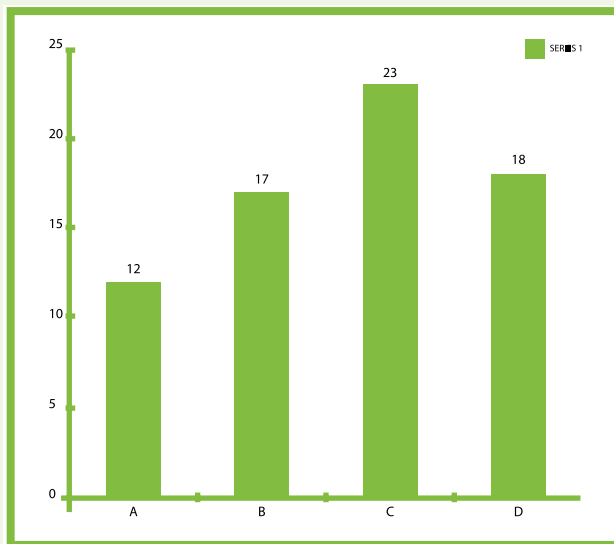


Día 2

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Se organizan en grupos y elaboran la caja para el "Tragabolas". **(Anexo 2).**
- Juegan por grupos lanzando 5 pelotas por cada turno. Van anotando los puntos en una tabla. Ej:

Equipo	Puntos
A	12
B	17
C	23
D	18

- Con los puntos anotados en el "Tragabolas", elaboran en grupo una gráfica de barras en un papelógrafo.



- Juegan con tarjetas. Concursan por grupo. A su turno, sacan una tarjeta de 7cm x 10 cm, en papel o cartulina, de una caja administrada por el tutor. En la tarjeta hay preguntas que deberán contestar, para ganar su punto a favor:

¿Cuántos puntos anotó el mayor?

¿Cuál es la diferencia de puntos entre el mayor y el menor?

¿Cuál es el orden en la secuencia del número de pelotas embocadas?

¿Cuántos puntos anotó el menor?

¿Quién anotó un número de pelotas cuyas cifras suman 8?

¿Quién anotó un número de pelotas, cuya diferencia de cifras es 7?

- 1 Papelógrafo por grupo
- Cinta adhesiva tape, plumones, útiles de escritorio
- 1 caja grande por grupo

- **Anexo 2:** "El tragabolas"

- 1 caja grande, de cartón (100cm x 50cm x 35cm)
- 1 cuchilla o cortadora
- Moldes de caras o personajes
- Cinta scotch, cola sintética, maskin tape
- Molde de caras para el juego del Tragabolas
- Tijeras, cola sintética, colores
- 15 tarjetas de 7cm x 10cm, para las situaciones planteadas por el tutor



- Conversan e intercambian ideas sobre: ¿qué otros juegos conocen?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué les gustaría jugar mañana?
- Traen tapitas plásticas de botellas descartables o chapitas, para el día siguiente.

Día 3:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Reunidos en grupo, juntan todas las tapitas/chapitas que han traído y proponen y exploran los diferentes juegos que pueden crear con las chapitas.
- Luego de explorar, se forman parejas, cada uno con una chapita, y toman una semilla, botón, u otro objeto pequeño que pueda ser cubierto por la tapita.
 - Exploran compitiendo a quién coge más chapitas de un solo “puñado”.
 - Arman la torre más alta con chapitas.
 - Construyen la torre más alta con participación de todos los integrantes de grupo. Quien la hace caer pierde y sale del juego.
 - Carreritas con chapitas. Dan un impulso a la chapita, desde la “partida”. Quien la hace recorrer mayor distancia, gana el punto.
- Recitan o cantan:



“Estaba Don Juan”

*Estaba /Don Juan/ jugando/ triki /
trak/tira / la bola/ que juego/ tan /
magnífico/herrero/con herrero/ a la/
triki/ triki/trak/ herrero/con herrero/
a la/ triki/ triki/trak “*



- Mientras se canta/recita, han colocado la semilla dentro de una de las chapitas y deben ir “arrastrando y desplazando” las chapitas intercambiando sus lugares, en forma de círculo. Luego que termina la canción deben adivinar en dónde quedó la semilla. Gana quien acierta.
- Luego pintarán un número, partiendo desde “1” en cada chapita
- Por una cara de la chapita pintan un número y una letra de la palabra “BINGO”.
- Si las tapitas son plásticas, elaborarán números de papel para adherirlos.
- Juntan más chapitas o tapitas iguales a las ya colectadas.



- 5 chapitas o tapitas por niño
- Plumones, cinta scotch



<ul style="list-style-type: none"> • Pintan las chapitas con témperas, de color rojo o azul, de preferencia. • Luego pintarán un número, partiendo desde "1" en cada chapita. • Por una cara de la chapita pintan un número, y por el otro lado una letra. • Si las tapitas son plásticas, elaborarán números de papel para adherirlos. • Juntan más chapitas o tapitas iguales a las ya colectadas. 	
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Muestran en sus grupos, las chapitas/tapitas que han conseguido, y las pintan o les pegan el número que falta, para complementar el kit de objetos que tenían. • Introducen las chapitas en una bolsa o caja . Exploran y proponen los juegos que podrían desarrollar. Vivencian algunos juegos libres. Ej: "El número mayor". El tutor saca un número y menciona algunos datos. "es mayor que 30, es par, y los niños adivinan. • Cada grupo saca 2 chapitas. El que tiene el mayor se lleva todas las demás y así sucesivamente. • Elaboran sus cartillas de Bingo en una cuadrícula de 3 x 3. • Juegan al "Bingo". Pueden empezar con: completar toda una fila; completar toda una columna; completar la forma de la letra "O" ; completar la letra "C", etc. (Anexo 3). • Comparten sus experiencias: ¿les ha parecido interesante?, ¿lo consideran emocionante ¿en qué momentos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 3: "Bingo" <ul style="list-style-type: none"> – Tablero de cartón, triplay u otro, de 150 cm x 150 cm – Témperas, pincel, o plumones gruesos – Útiles de escritorio – Chapitas o tapitas – Cartillas de "BINGO" – Cartilla de Bingo por cada niño – Útiles de escritorio
<p>Día 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Reunidos en grupos ensayan el juego de "TRAGA BOLAS" (2 grupos), y "BINGO". (dos grupos). • Elaboran sencillas reglas de juego, las escriben en una cartulina o papelógrafo y lo pegan para que quede expuesto para los demás. • Juegan compitiendo entre grupos/equipos: "TRAGA BOLAS". Juegan dos a dos equipos. El ganador de cada dúo de equipo, se enfrenta con el otro dúo. Gana el equipo que más puntos anotó. • Juegan al Bingo de la Letra "C", "O", u otro. • Gana el niño que primero completa la cartilla según las condiciones de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> – 12 latas vacías por grupo – 5 pelotas de trapo por grupo – 1 papelógrafo por grupo – Plumones, cinta adhesiva – 1 cartilla de Bingo por niño – Útiles de escritorio • Anexo 2: "El tragabolas" • Anexo 3: "Bingo"

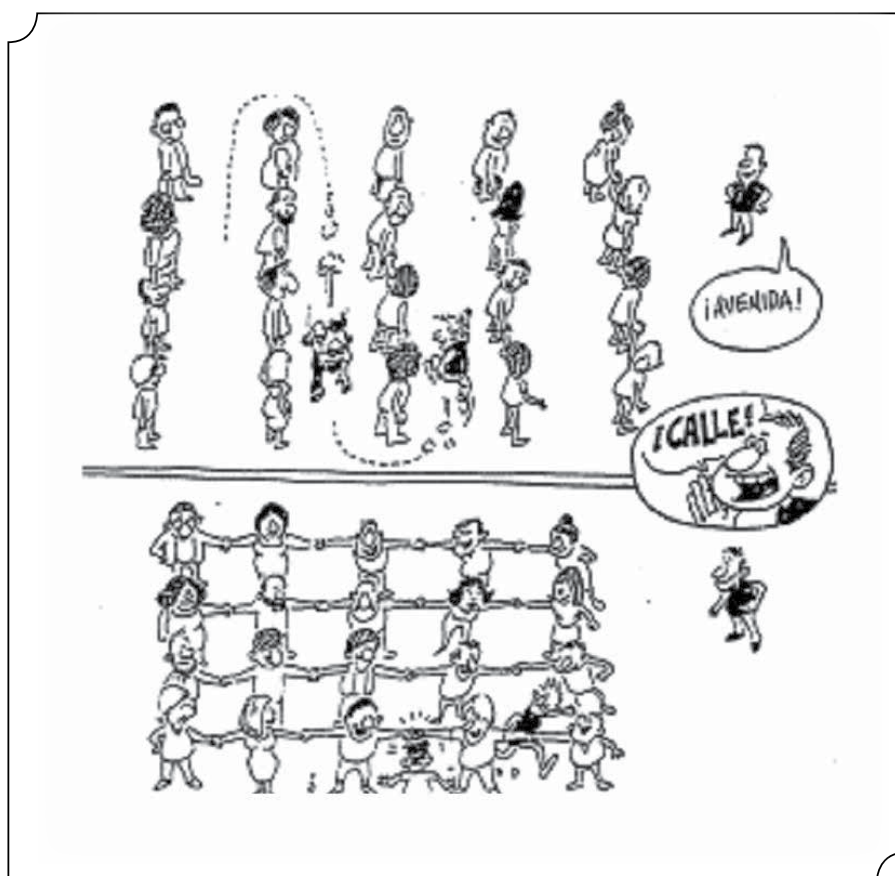
"Calles y avenidas"

Objetivo

Conocer los juegos de su entorno.

Procedimiento

1. Los jugadores formarán cuatro filas o más, dándose la mano, formando calles y avenidas. Dos fuera que serán el policía y el ladrón.
2. A la señal, el policía sale corriendo detrás del ladrón. El monitor será el que, con toque de silbato, indicará la disposición de los jugadores. Si dice "calles", los jugadores se colocan en vertical de la pista (a lo ancho) con los brazos extendidos, y si dice "avenidas", giran y se colocan a lo largo.
3. El policía y el ladrón deben circular por ellas, pero no pueden sobrepasarlas.
4. El juego termina cuando el ladrón es atrapado por los policías. Luego se seleccionan otros tres participantes, se les pide que cada uno elija si quiere ser ladrón o policía, e inician el juego nuevamente.

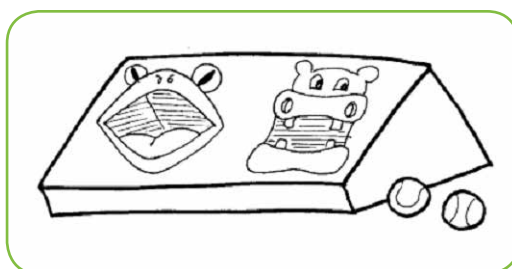


"El tragabolas"

Objetivo

Conocer los juegos de su entorno.

El tragabolas es un conocido juego tradicional de tiro, que tan solo consiste en arrojar y tratar de introducir una pelota u otro objeto pequeño en un hueco más o menos grande que hay en una caja o recipiente.

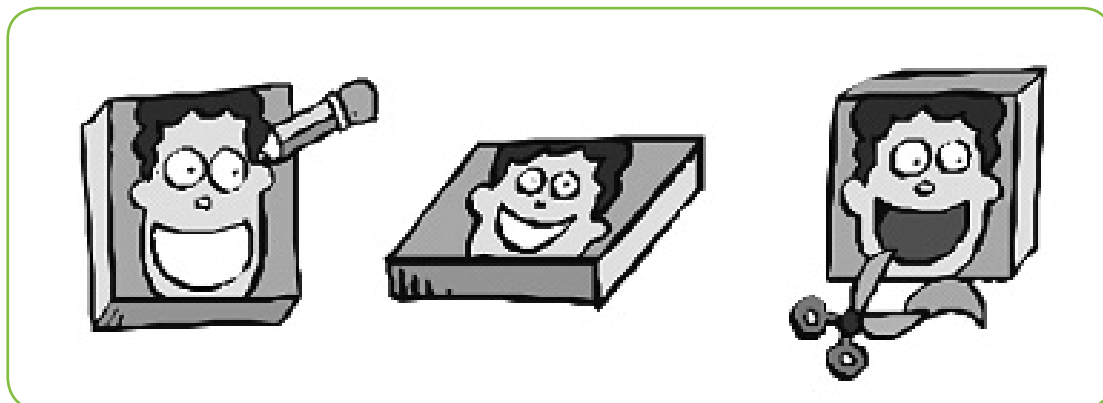


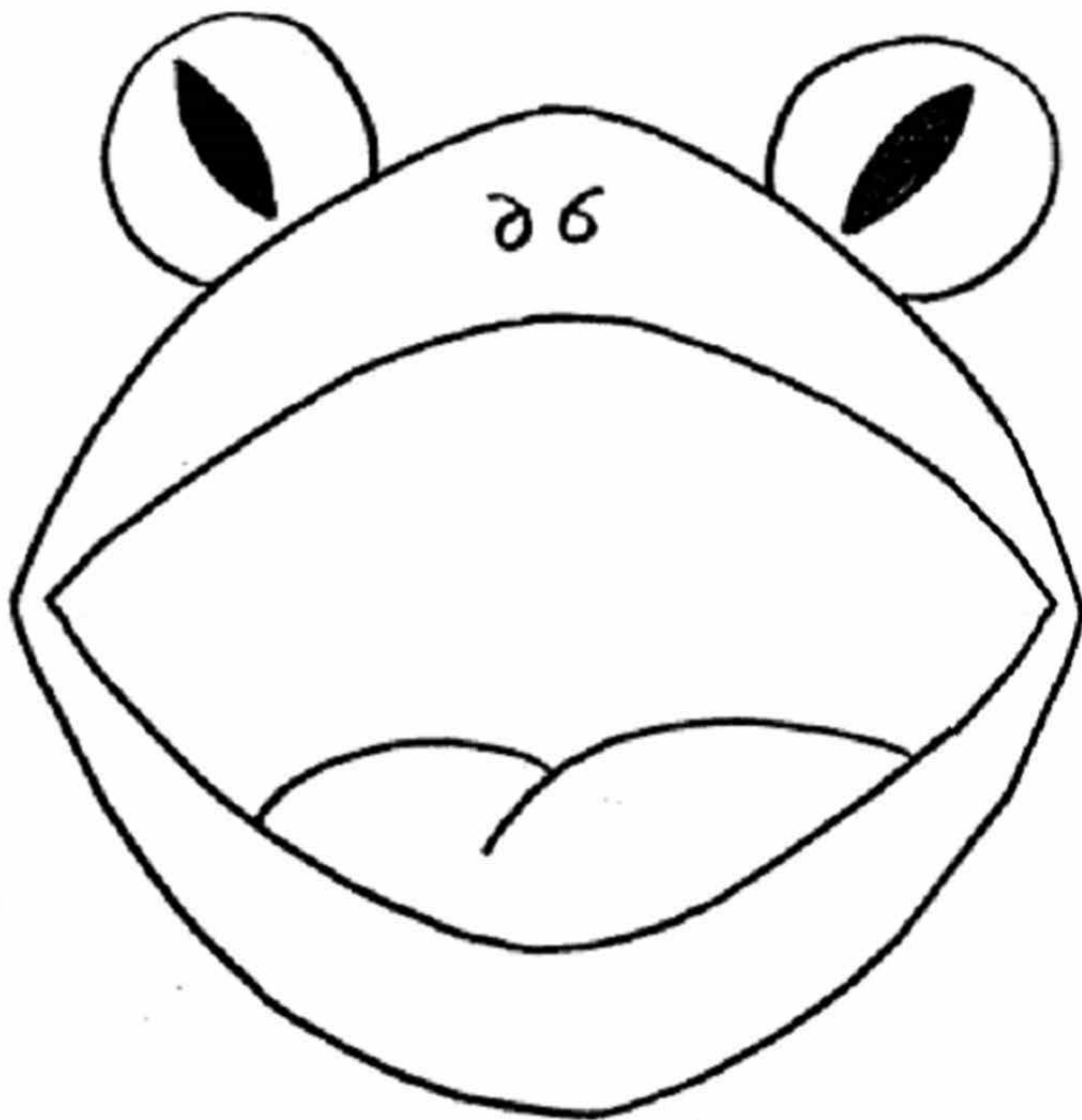
Materiales

- 1 caja grande, de cartón (100cm x 50cm x 35cm)
- 1 cuchilla o cortadora
- Moldes de caras o personajes
- Cinta scotch, cola sintética, cinta adhesiva
- Reglas, colores, útiles de escritorio

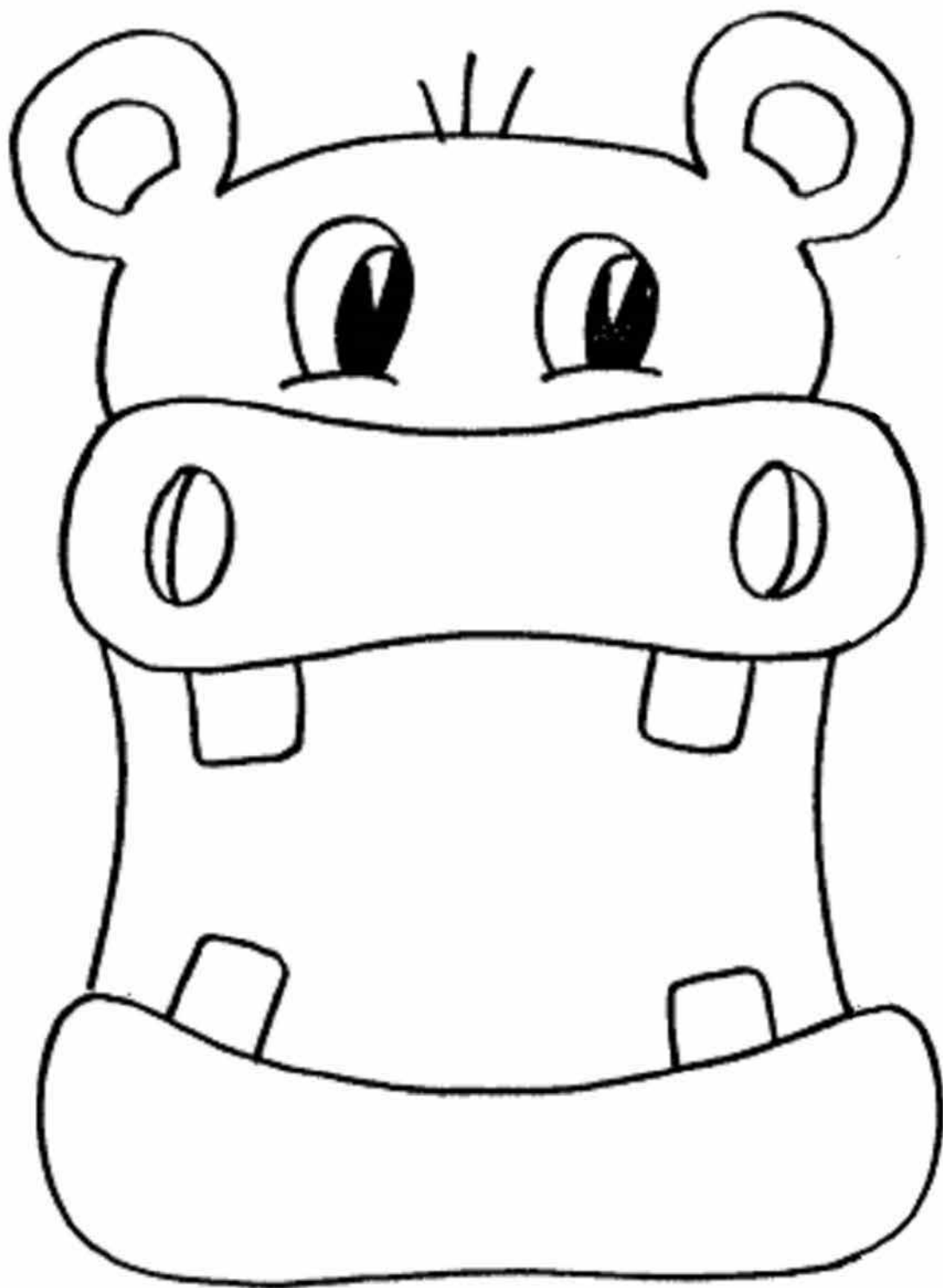
Procedimiento

1. Para su construcción, se aprovecha una caja de cartón de grandes dimensiones (100 cm x 50 cm x 35 cm).
2. En la base de esta caja, dibujar dos grandes caras de personajes o animales con sus bocas abiertas (en este caso una rana y un hipopótamo).
3. Después, pintarlas con pintura plástica y con una cuchilla, recortar las bocas y la caja tal y como indica el dibujo, con la idea de facilitarles a los niños/as un ángulo adecuado (aproximadamente 45°) para encestar con cierta facilidad.









"Bingo"

Anexo

3

Objetivo

Conocer juegos de su entorno.

Materiales

- Tablero de cartón, triplay u otro, de 150 cm x 150 cm
- Témperas, pincel, o plumones gruesos Útiles de escritorio
- Chapitas o tapitas
- Cartillas de "BINGO"

Procedimiento

1. Se pintan las chapitas. Por un lado, se colocan los números, y por el otro, las letras de la palabra "Bingo". Solo un número y una letra cada vez. Para ello, se debe tener en cuenta:
Chapita N° 1 – 15 , letra "B"
Chapita N° 16 – 30 , letra "I"
Chapita N° 31 – 45 , letra "N"
Chapita N° 46 – 60 , letra "G"
Chapita N° 61 – 75 , letra "O"
2. Colocan en el tablero, las letras de la palabra "BINGO". Las pueden pintar, o pegar, en el caso que las hagan primero en cartulina, cartón u otro.
3. Trazan una cuadrícula de 15 cuadrados debajo de cada letra de la palabra.

B	I	N	G	O
1	16	31		
2	17			
3	...			
4				
...				
15	30	45

4. Elaboran cartillas de Bingo, en cartulina, sobre una cuadrícula de 5x6.

B I N G O				

5. Se colocan las chapitas o tapitas numeradas en una caja, de las cuales se irán sacando al azar.
6. Cada participante tendrá su tarjeta de Bingo.
7. Se sacan al azar las chapitas y se "canta": "1, 20", "O, 54..." etc.
8. Los participantes, marcan en sus cartones, el número que van acertando. Cuando culminan la totalidad de sus números, cantan "BINGO".
9. También pueden completar "BINGO", en el caso de jugar solo a la letra "C", solo una fila o columna, según indique el organizador del juego.

B I N G O				
6	21	40	50	72
9	16	35	48	75
11	30		60	68
1	24	38	55	73
2	20	32	53	66

“ELABORAMOS NUESTROS JUGUETES”

SEMANA N° 14: Elaboramos y exponemos nuestros juguetes	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Describe y narra oralmente, sus experiencias e intereses sobre sus juegos y juguetes. Escribe textos instructivos con vocabulario sencillo.	Narra sus experiencias e intereses con orden lógico.
Matemática: Interpreta y argumenta la relación entre el área y el perímetro de un polígono: cuadrado, rectángulo, triángulo y figuras compuestas.	Elabora rompecabezas para la composición y descomposición de polígonos. Elaboran tangramas para relacionar perímetros y áreas según número de piezas. Elabora estampados creativos con la rotación y traslación de figuras.
Personal Social: Ubica en el espacio personas, lugares, objetos y sucesos, utilizando puntos de referencia espacial y nociones temporales.	Elabora juegos en maquetas/croquis.

Propósito de la semana: Elaborar con recursos de su entorno próximo, diversos materiales para el desarrollo de las actividades lúdicas, de juego, que le permiten desarrollar sus capacidades de comunicación, matemática y de personal social.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Descripción. Proceso para su realización.	Traslación y rotación de figuras. Áreas y perímetros de polígonos. Polígonos simples y compuestos.	Técnicas de representación gráfica del espacio: Maquetas y croquis.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Cada niño, recibe una hoja con un Tangrama de Cuadrado. (Anexo 1). • Reunidos en grupos, juegan a formar diferentes figuras. Pegan en hojas A4, 1 hoja por figura una figura formada con: • Actividades para la exploración del Tangrama: <ul style="list-style-type: none"> – 2 triángulos medianos y un cuadrado. – 1 paralelogramo y tres triángulos medianos. – 1 triángulo grande, 2 medianos, 1 pequeño y un cuadrado. – 1 triángulo grande, 4 triángulos pequeños, 1 paralelogramo. – Calcan en otra hoja A4, el croquis de cada una de las figuras formadas. • Dibujan en hojas A4 la silueta de las figuras formadas por: <ul style="list-style-type: none"> – Un paralelogramo, un triángulo y un cuadrado. – Un triángulo grande, un cuadrado y 2 triángulos medianos. – Un paralelogramo y dos triángulos de cualquier tamaño. • Colocan un nombre a la figura que han creado, para identificarlos y diferenciarlo frente a otros. • Juegan con figuras compuestas, con rotación o traslación, comparando áreas y perímetros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1: Tangrama chino <ul style="list-style-type: none"> – Cartulina, tijeras, útiles de escritorio – Molde de Tangrama – Cinta de embalaje o cinta adhesivas – Papel delgado u hoja bond (1 por cada niño)



<ul style="list-style-type: none"> • Intercambian ideas sobre: • ¿Qué les han parecido los juegos?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Se podrían hacer otros juegos con estos materiales? 	
<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Salen fuera del aula y delimitan el espacio de juego, para jugar a “Aves e insectos”. (Anexo 2). • Se organizan en cuatro grupos y se ubican en cada esquina de un espacio cuadrado. • Dibujan al centro una circunferencia para indicar que será el lugar del “nido principal” del juego. • Proponen al tutor el lugar en el que se debe colocar cada vez el “nido principal del juego”. • Juegan a “La captura”. (Anexo 3). • Comentan sus impresiones del juego: • ¿Cuál fue la mejor estrategia para no ser capturado?, ¿Cuál de los equipos tuvo mayor ventaja u opciones de movimiento?, ¿En cuál de los lugares les gustaría estar?, ¿Por qué?. 	<ul style="list-style-type: none"> – 1 tiza por grupo • Anexo 2: “Aves e insectos” <ul style="list-style-type: none"> – 60 “huevos”, que pueden ser: pelotitas, piedritas, u otro), de 4 colores diferentes (15 de cada color) – Una cuchara o cucharón – 32 Cintas de 4 colores diferentes (8 de cada color, los mismos que los huevos), de 70 cm de longitud • Anexo 3: “La captura” <ul style="list-style-type: none"> – Tablero de 10 x 12 cuadrículas, en papel A4 o en ½ pliego de papelógrafo – 20 fichas de 4 colores diferentes (5 fichas por color) – Utiles de escritorio – 1 dado
<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Reunidos en dúos, y con apoyo del tutor, elaboran un teléfono de latas. (Anexo 4). • Ensayan, emiten y receptionan mensajes en el teléfono de latas. • Exploran el funcionamiento del teléfono de latas: deslizan sus dedos por la cuerda tensada mientras hablan, y descubren que los dedos friccionan la cuerda y esta hace que vibre la lata. • Reunidos en grupos de 6, desarman uno de los teléfonos de lata y cambian por base de papel, comparan los sonidos del teléfono anterior y el de papel. • Desarman otro de los teléfonos y prueban colocarle una cuerda más grande. Averiguan cuál es el mayor alcance del teléfono con latas (más de 8m) • Experimentan modificando el modelo de sus teléfonos. • Juegan a comunicarse, para verificar la nitidez y calidad del sonido. • Intercambian ideas: ¿Cómo se transmite el sonido?, ¿con qué materiales, el teléfono tiene un mejor sonido?, ¿cuál es el mayor alcance, y con cuántos teléfonos se logra este? 	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 4: instructivo para elaborar “Teléfonos de latas” <ul style="list-style-type: none"> – 2 latas vacías – 1 clavo – Martillo – Cuerda



Día 4:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Experimentan jugando a soplar burbujas. **(Anexo 5).**
- Preparan diferentes concentraciones de agua y detergente, y de agua y shampoo, para formar burbujas.
- Compiten entre grupos a formar la burbuja más grande.
- Compiten entre grupos a formar la mayor cantidad de burbujas dentro de una gran burbuja.
- Compiten a formar la montaña más grande con burbujas.
- Reunidos en grupos, ensayan las medidas de una buena concentración de shampoo o detergente, para una burbuja grande y resistente.
- Narran el proceso de descubrimiento de la "fórmula" de su burbuja, demostrando la resistencia y magnitud de estas.
- Intercambian ideas, manifiestan sus sentimientos frente a los logros y descubrimientos del día, a través de esta interesante experiencia.

- **Anexo 5:** "Experimento con burbujas"

Por cada niño:

- 1/2 taza de detergente de ropa, shampoo para el cabello
- 2 litros de agua
- Un sorbete
- Un recipiente no muy hondo
- Una fuente o base para burbujas, de 100 cm x 150cm, aproximadamente

Día 5:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Reciben tapitas plásticas, corospún, útiles de escritorio, tampón con tinta y cola sintética.
- Reunidos en grupos, atienden las indicaciones para elaborar los "Sellitos". **(Anexo 6).**
- Dibujan, cortan y pegan figuras para elaborar el sellito.
- Elaboran sencillos estampados en una hoja A4, para compartir con otros compañeros.
- Prueban variantes para la elaboración de sellitos: figuras y tapas más grandes, tampones de diferentes colores.
- Diseñan figuras compuestas por varias huellas con sellitos.
- Elaboran una composición con los sellos de cada grupo, en un papelógrafo.
- Asignan un nombre a la producción.
- Socializan lo aprendido, presentando sus producciones a los demás grupos, explicando el significado de estos, responden:
 - ¿Qué significa la figura?
 - ¿Por qué les ha gustado?
 - ¿De qué tipo de figuras está compuesto?

- Por grupos: Niños 4

- **Anexo 6:** "Sellitos"

- 5 pliegos de corospún de diferentes colores (para todo el aula)
- Tijeras, útiles de escritorio
- Tampones y tintas de tres colores diferentes
- 20 tapitas de botellas descartables por grupo

"El tangrama chino"**Objetivo**

Formar figuras creativas o siguiendo modelos, con las piezas del tangrama.

El Tangrama, es un antiguo juego chino de rompecabezas. Los hay de diferentes formas, pero uno de los más conocidos y útiles es el "Tangrama de Cuadrado", que consiste, como su nombre lo indica, en un rompecabezas de piezas que forman un cuadrado. Este rompecabezas tiene 7 piezas: (ver MOLDE adjunto)

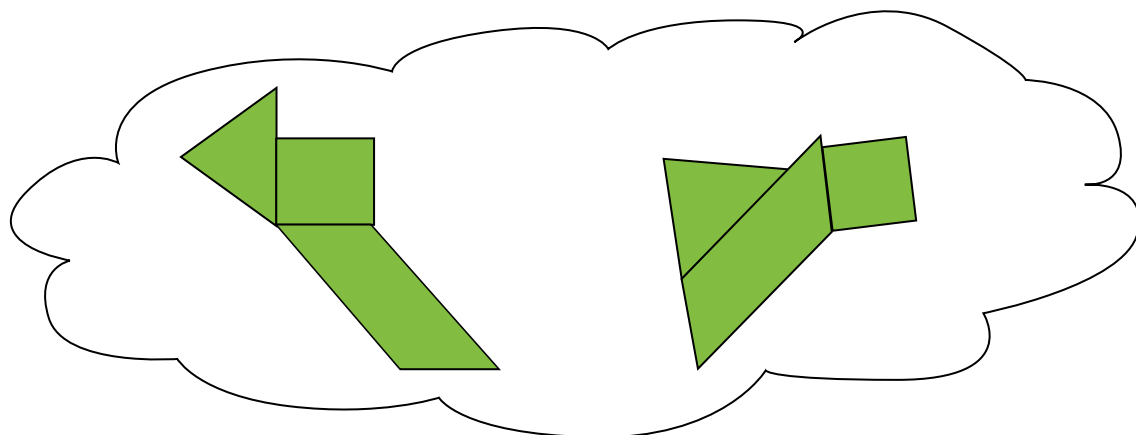
- 2 triángulos grandes, 1 mediano y 2 pequeños.
- 1 cuadrado mediano.
- 1 paralelogramo.

Materiales

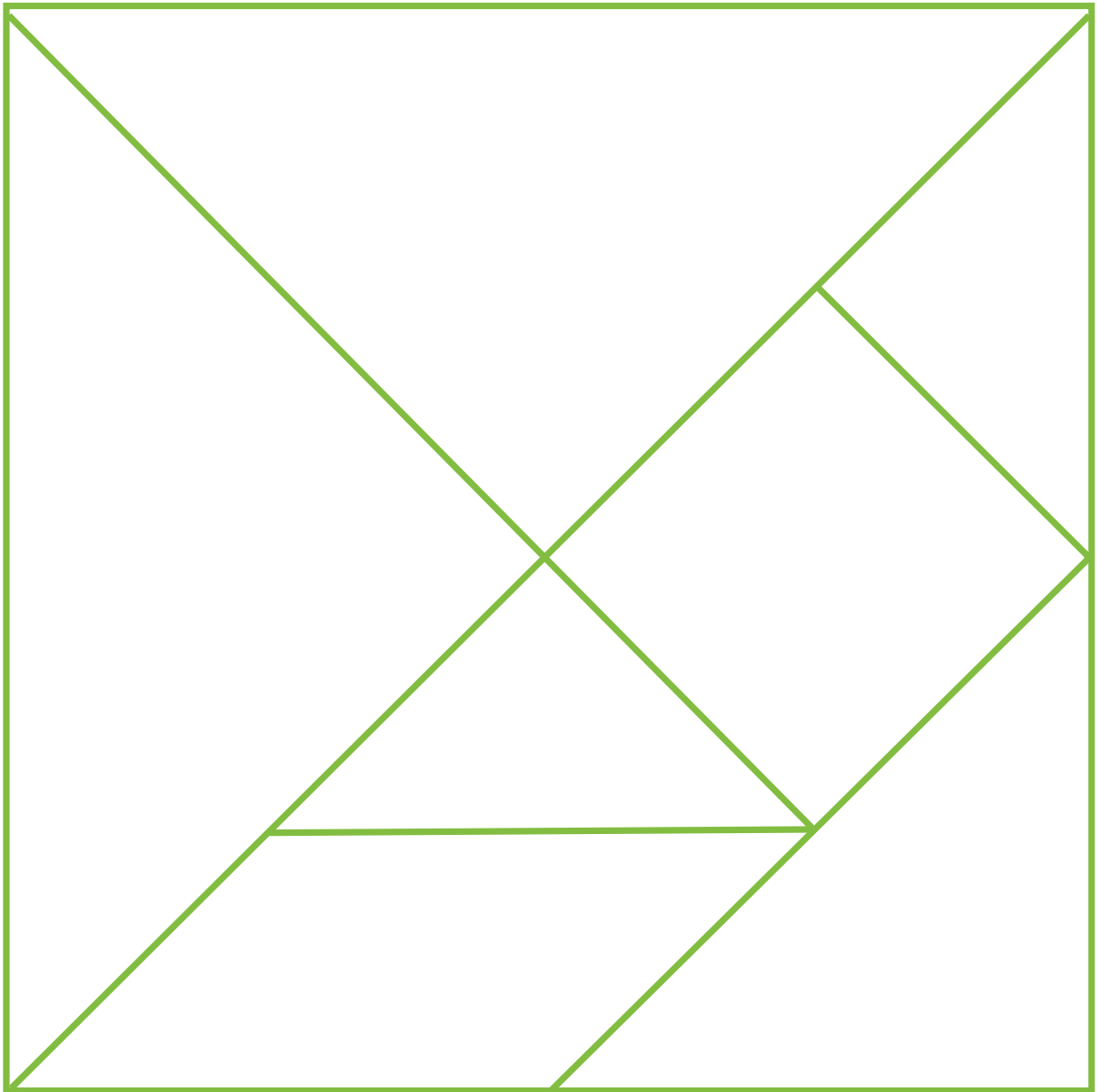
- Cartulina, tijeras, útiles de escritorio
- Molde de Tangrama
- Cinta de embalaje o cinta adhesiva
- Papel delgado u hoja bond

Procedimiento

1. Calcan el molde del tangrama en papel delgado (puede ser también en bond).
2. Colocan el calco sobre la cartulina y marca, sobre el calco, la figura del Tangrama, a fin de grabar el molde en la cartulina.
3. Repasan las líneas del Tangrama sobre la cartulina.
4. Cortan las piezas del Tangrama.
5. Exploran las formas de cada pieza del Tangrama.
6. Diseñan diversas formas a partir de las piezas conocidas.
7. Vuelven a formar el Cuadrado original del Tangrama.
8. Ensayan diversas actividades formando siluetas, o reproduciendolas, al tamaño original, reducidas o aumentadas.



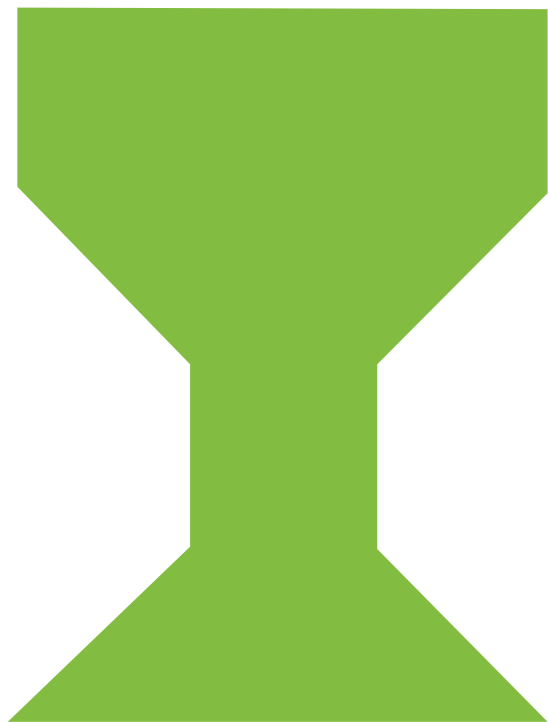
El Tangrama chino



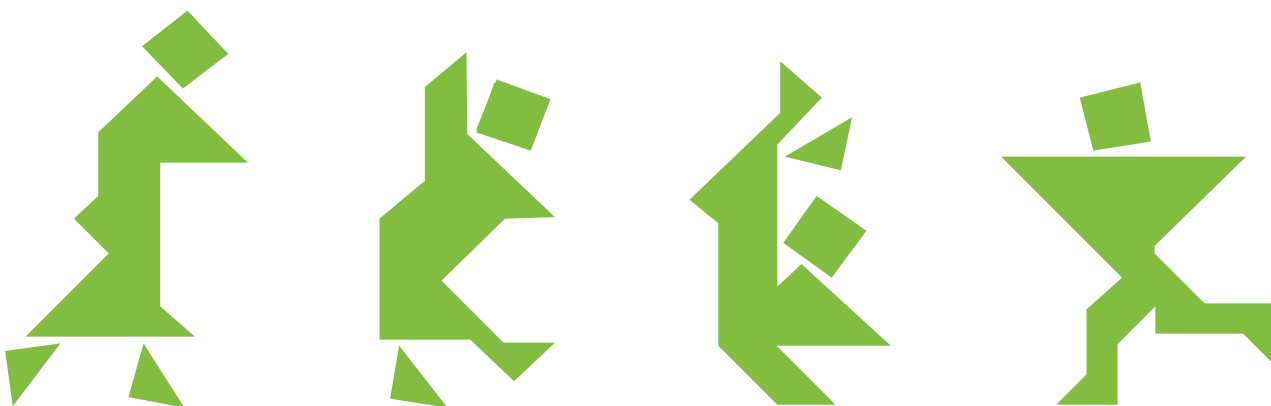
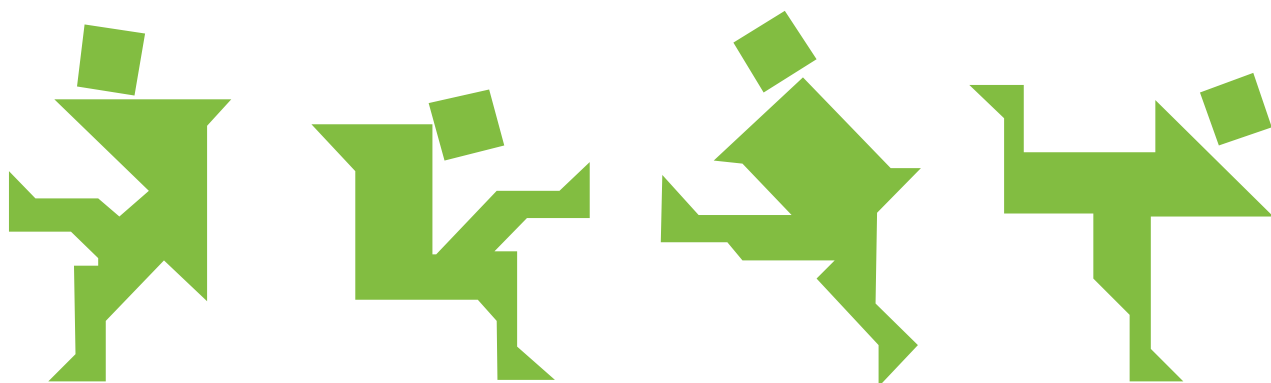
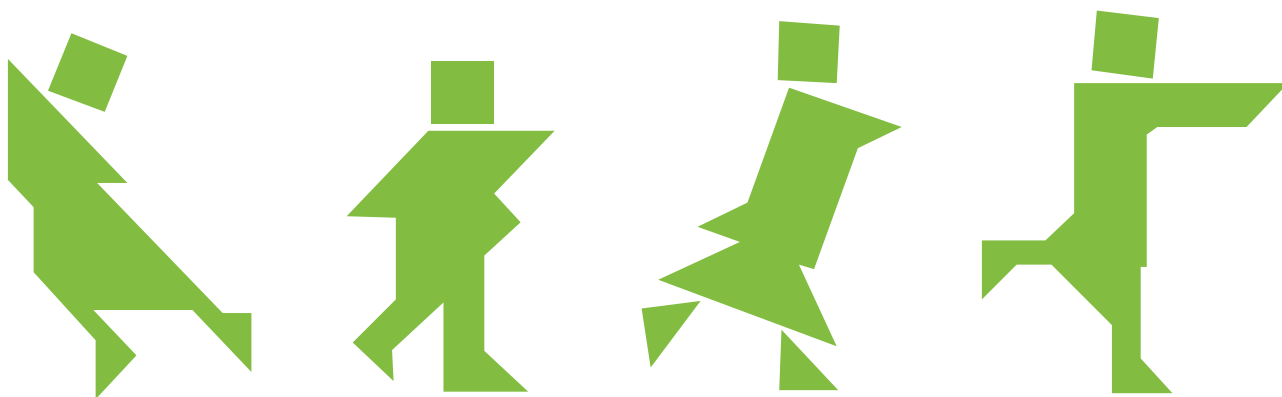
El Tangrama chino



El Tangrama chino



El Tangrama chino



Objetivo

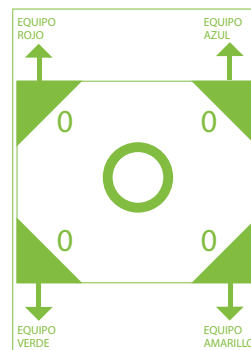
Practicar atención y concentración.

Materiales

- 60 "huevos", que pueden ser: pelotitas, piedritas, u otros, de 4 colores diferentes (15 de cada color)
- Una cuchara o cucharón
- 32 cintas de 4 colores diferentes (8 de cada color, los mismos que los huevos), de 70 cm de longitud
- Dividir el grupo en 4 equipos

Procedimiento

1. Cada grupo escoge el nombre de un ave o un insecto. Ej: águila, paloma, mariposa, mosca u otro .
2. Cada participante de un mismo grupo se coloca una cinta de color distintivo, enganchada en el pantalón, no atada, sino más bien suelta, y en lugar visible.
3. A cada equipo y se le reparte la misma cantidad de huevos, aproximadamente unos 15, de un mismo color.
4. Se dibuja un "nido central" (un círculo) en el campo de juego, y se determina una "casa" (o área segura) para cada equipo. Asegurar que estén todas a la misma distancia del nido central.
5. El objetivo de cada equipo es transportar la mayor cantidad de "huevos" (pelotitas, piedras, huevos reales o de plástico, etc) como les sea posible desde las casas hasta el nido central. Cada huevo vale 1000 puntos . A la señal del tutor, los equipos deberán comenzar a transportar los huevos. Sólo pueden hacerlo a través el nido portable (cuchara).
6. Uno de cada equipo, deberá transportar un huevo, al nido central, portándola en la cuchara. Los jugadores de los otros equipos deberán evitar que los huevos lleguen a su destino, y para eso deben sacarle a los oponentes su tira de color.
7. Al que le roban la tira, deberá regresar a su casa, allí le entregarán otra cinta de su color y volverá al juego. Los huevos que llevaba al nido, se las entregará al jugador que le quitó la cinta. Estos huevos, deberán ser cambiados por el color de huevos que corresponde a esta casa.
8. Si algún jugador le quita la cinta al que está transportando los huevos, puede quedarse con los huevos y llevarlos a su casa, (no al nido central) y usarlos para sumar más puntos. En el nido central debe haber alguien contabilizando los huevos que cada equipo va sumando.
9. Los jugadores no pueden ni robar, ni esconder, ni romper el nido portable de otro equipo.
10. El tutor, deberá cambiar la ubicación del nido principal, para cada vez que se inicie con el 2º, 3º... participante de cada equipo, a fin de que tengan espacio para trasladarse y quitarse las cintas de color entre ellos.
11. Al final del juego se cuentan los huevos del nido central. Gana el equipo que más huevos logró depositar en el nido. Esto se sabe, por el color del huevo.



Juego: "La captura"

Objetivo

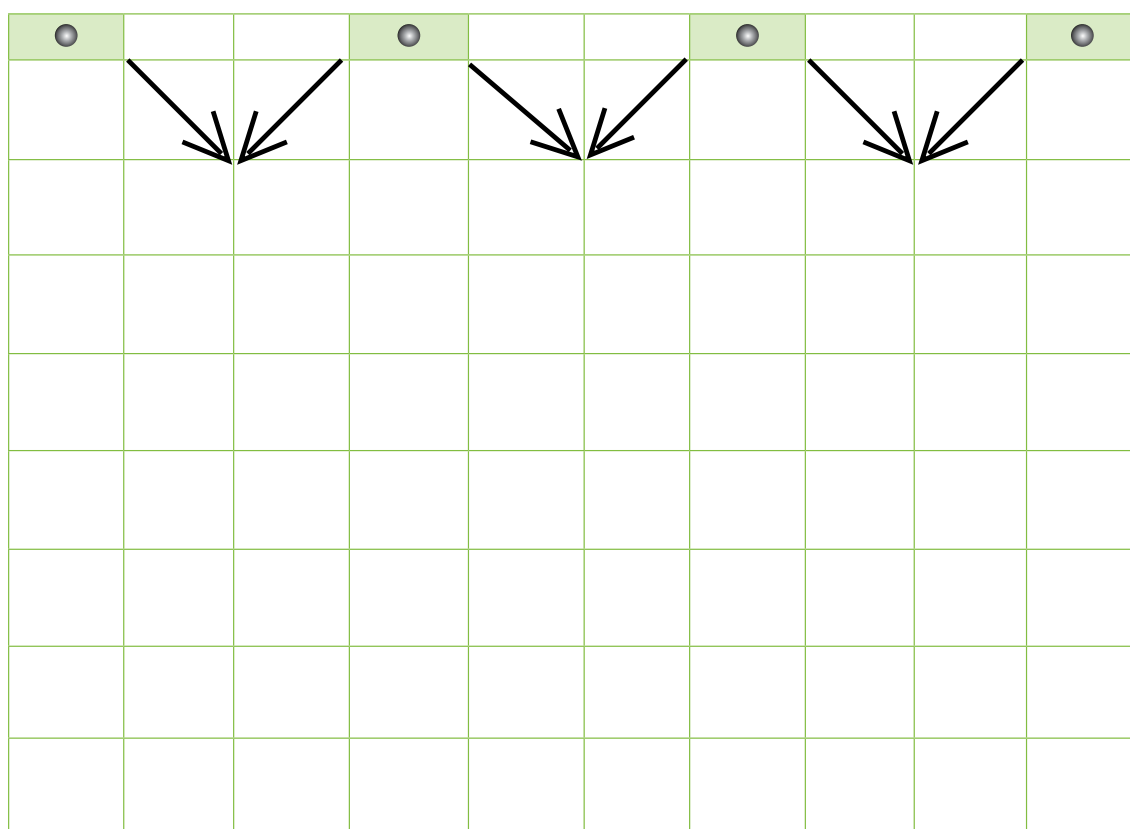
Desarrollar de manera lúdica capacidades de atención y concentración.

Materiales

- Tablero de 10 x 12 cuadrículas, en papel A4 o en ½ pliego de papelógrafo
- 20 fichas de 4 colores diferentes (5 fichas por color)
- Útiles de escritorio
- 1 dado

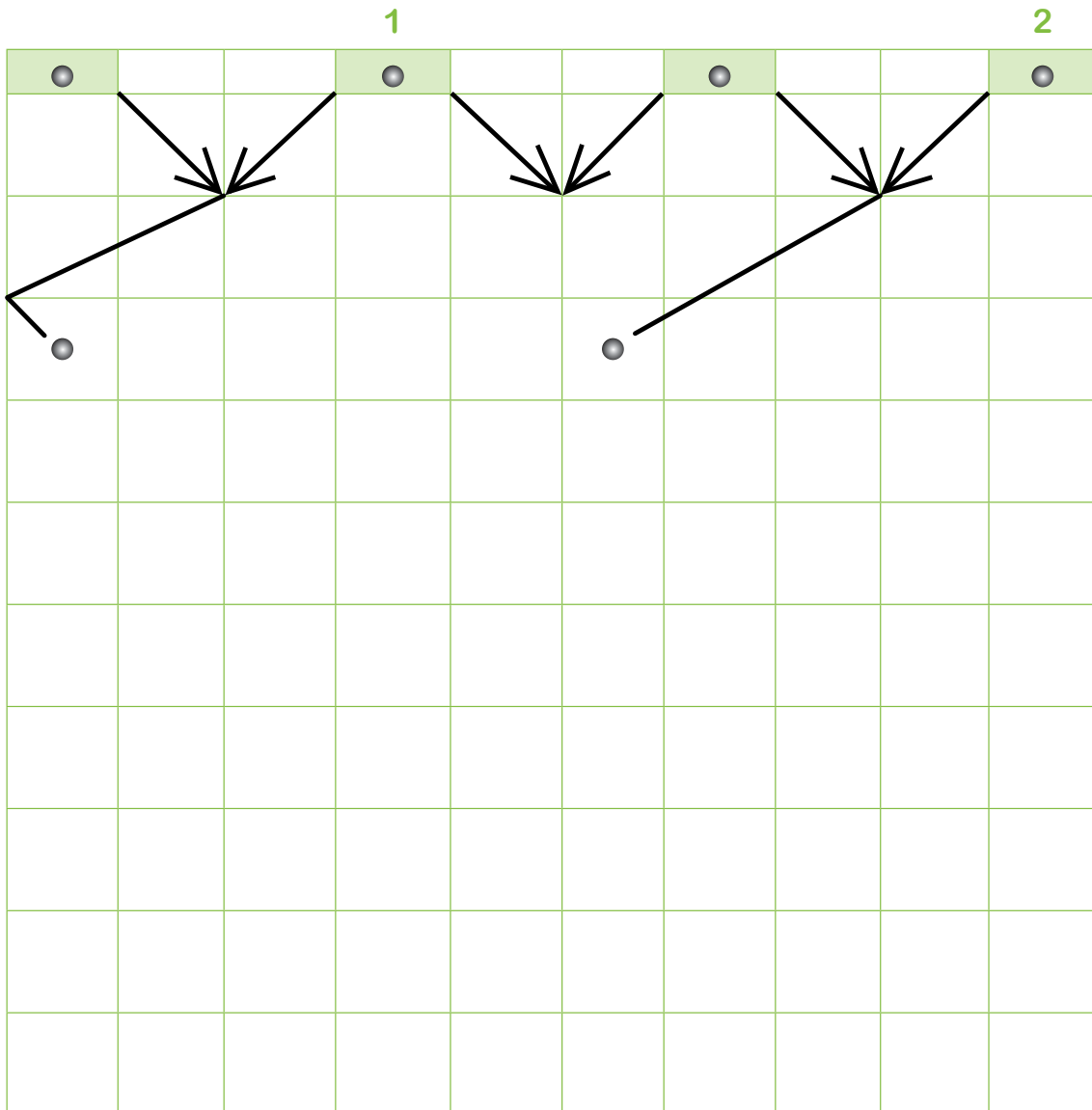
Procedimiento

1. Tablero de 10x12 cuadrículas, en papel A4 o en ½ pliego de papelógrafo. Utilizan todo el espacio posible.
2. Juegan cuatro equipos, y se ubican dejando dos espacios. Cada equipo recibe 5 fichas. Marcan con color o alguna señal para identificar a su equipo.
3. El objetivo de cada equipo, es avanzar hasta llegar al "Nido principal".
4. A su turno, cada equipo, lanza el dado y avanza el número de espacios que indica el número de puntos.
5. Solo pueden avanzar en diagonal. No pueden retroceder.



**NIDO
PRINCIPAL**

6. Cada vez que un jugador se encuentra en una fila con otro jugador, puede capturarlo, colocándose en su lugar, y lo toma al jugador para que forme parte de su fila.
7. Si el jugador uno tira "4" con el dado y avanza en diagonal, como se indica, y luego el jugador "2" tira "4" u otro número, pero se encuentran en la misma fila, como es el caso, "2" puede "capturar" a "1", esto lo hace colocándose en su lugar y "1" pasa a la fila de "2".
8. Gana el equipo que más fichas coloca en el "Nido Principal"



**NIDO
PRINCIPAL**

"Teléfonos de latas"**Objetivo**

Elaborar material lúdico con recursos del entorno.

Materiales

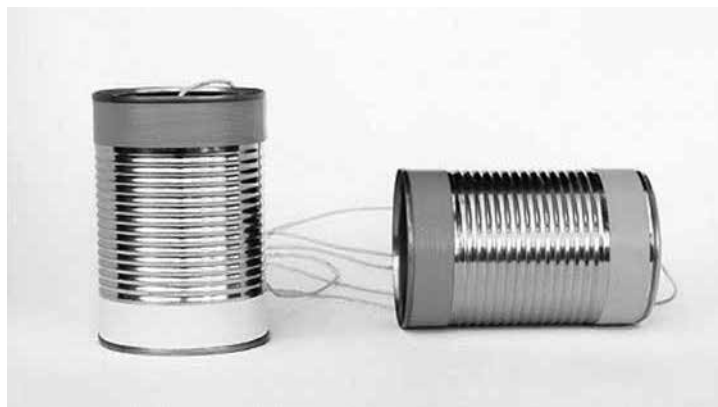
- 2 latas vacías
- 1 clavo
- Martillo
- Cuerda

Procedimiento

1. Con ayuda del abrelatas, retira por completo una de las bases de la lata (pueden traer de casa la lata preparada).
2. Con un martillo y un clavo, hacer un orificio en el centro de la base de las latas.
3. Conectar las dos latas con un trozo de cuerda/pabilo, de aproximadamente 2m de largo.
4. Hacer un nudo en la cuerda dentro de cada lata.
5. Para poder comunicarse, la cuerda que une las latas debe estar completamente tensa, de lo contrario no habrá comunicación.

**Otro teléfono, con base de papel:**

- También se puede hacer un teléfono más sonoro con la base de papel.
- Retirar las dos bases de la lata.
 - ✓ En cada una de las latas, pegar un círculo de papel, en vez de la base de lata.
 - ✓ Hacer un orificio con una aguja punta roma, en cada base de papel.
 - ✓ Conectar las dos bases de papel de las latas con un trozo de cuerda/pabilo, de aproximadamente 2m de largo.
 - ✓ Hacer un nudo en la cuerda que conecta las bases de papel de cada lata.



"Experimento con burbujas"

Anexo
5

Objetivo

Describir y narrar su experiencia del experimento con burbujas.

« Las burbujas son pedazos de aire o gas dentro de una bola líquida. La superficie de una burbuja es muy fina. Las burbujas son particularmente frágiles cuando un objeto seco las toca porque la telilla del jabón tiende a pegarse al objeto. »

Materiales

- 1/2 taza de detergente de ropa, shampoo para el cabello
- 2 litros de agua
- Un sorbete o cañita
- Un recipiente no muy hondo
- Una fuente o base para burbujas, de 100cm x 150cm, aproximadamente

Procedimiento

1. Mezclen el detergente de ropa con el agua. Llenen el recipiente bajo.
2. Soplen a través del sorbete, moviéndola lentamente a través de la superficie del líquido. ¿De qué tamaño son las burbujas que haces?
3. Trata de hacer una burbuja grande que cubra toda la superficie del recipiente:
Moja un extremo del sorbete en el líquido, luego manténlo un poco más arriba de la superficie del líquido. Sopla suavemente. Puede ser que necesites soplar varias veces para hacer una burbuja realmente grande.
Cuando hagas una burbuja, tócala suavemente con un dedo mojado. ¿Qué sucede?
Haz otra burbuja grande. Tócala con un dedo seco ¿Qué sucede?
4. Sobre una fuente de base, traten de hacer burbujas. Mojen la fuente con el líquido para que tengan una superficie de detergente. Sopla suavemente para formar una burbuja. Pueden usar sorbetes o tubos más anchos para hacer burbujas aún más grandes.
5. Miren cuidadosamente las burbujas que forman. ¿Cuántos colores ven? ¿Cambian los colores?
6. Prueben el mismo proceso desde el paso 1, pero esta vez con el shampoo, en vez del detergente. Descubrirán que, si quieren que sus burbujas duren por más tiempo, necesitan mantener todo mojado, hasta los lados del sorbete.

"Sellitos"

Objetivo

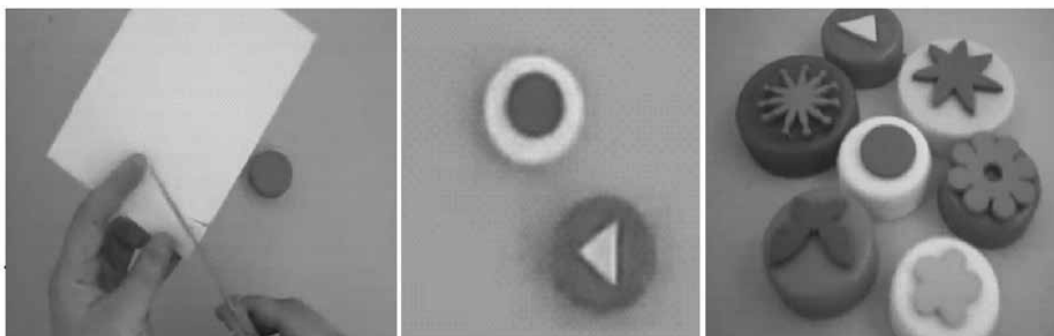
Elaborar creativamente sellitos para compartirlos con sus compañeros.

Materiales

- 5 pliegos de corospún de diferentes colores (para todo el aula)
- Tijeras, útiles de escritorio
- Tampones y tintas de tres colores diferentes
- 20 tapitas de botellas descartables por grupo

Procedimiento

1. El docente distribuye los 5 pliegos de corospún, entre todos los grupos de modo que cada grupo tenga los diferentes colores de corospún.
2. Dibujan pequeñas figuras del tamaño aproximado de las tapas de botellas, sobre el corospún. Las figuras las elaboran de manera propia, según sus preferencias.
3. Cortan y pegan las figuras una a una en cada tapita.



4. Prueban la calidad de los sellos, presionando el sello elaborado, sobre el tampón de tinta, y luego, presionarán sobre una hoja de papel y observarán la forma del sello. ¿Es como te imaginabas que saldría?



“JUGAMOS Y DISFRUTAMOS JUNTOS”

SEMANA N° 15: Nos informamos sobre los juegos de nuestra comunidad y los practicamos	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Organiza información recolectada. Escribe reglas de juego con vocabulario sencillo.	Presenta información organizada en base a criterios.
Matemática: Resuelve y formula problemas que requieren diferentes unidades de medición. Resuelve problemas que implican el cálculo de áreas de rectángulos, cuadrados y figuras compuestas.	Utiliza diversas estrategias para encontrar la solución a situaciones lúdicas, numéricas y geométricas en contextos reales.
Personal Social: Conoce y valora los juegos de su comunidad como expresiones culturales locales.	Participa en juegos propios de su comunidad.

Propósito de la semana: Explorar materiales y recursos de su entorno, con los que vivencia y disfruta de diversos juegos populares.

Contenidos

Comunicación	Matemática	Personal SOCIAL
Técnicas de organización de la información Escritura de textos instructivos	Estimación de longitudes, superficies. Figuras geométricas. Estimación del tiempo. Estimación de la dirección y ángulo de un objeto móvil.	Cultura local: arte, costumbres, tradiciones, idiomas.

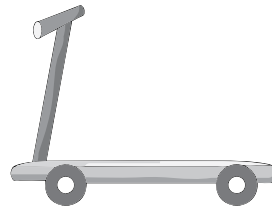
Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Cierran los ojos y se imaginan que se encuentran en su casa, con un objeto, como un “tesoro” que siempre han soñado en tener. ¿Qué es ese objeto?, ¿para qué sirve?, ¿cómo es?, ¿cuánto vale? • Cada niño debe hablar sobre su elección y si quiere libremente decir el por qué, eligió eso. • Dibujan en una tarjeta de cartulina de ½ A4, una imagen o símbolo para el “tesoro” seleccionado, y le colocan un nombre en la parte superior. Ejemplo: 	<ul style="list-style-type: none"> – ½ A4 de cartulina por cada niño – Útiles de escritorio – Cinta adhesiva, tijeras



Gran Bicicleta



Patineta



Colocan un número "grande" que conocen, y que lo pueden leer, en la tarjeta. Ese será el "precio" del "tesoro". No pueden recibir ayuda del tutor para la lectura del número. Ejemplo:



- Al interior de cada grupo, eligen los cuatro objetos más valiosos y lo presentan al grupo clase, y dejan expuesto en la pizarra sus "tesoros".
- El tutor los despega y juegan a "El Tesoro", para lo cual tendrán que adivinar la palabra(s) de las que se compone, para llevárselo. **(Anexo 1)**.
- Conversan sobre ¿qué les ha gustado del juego?, ¿realmente ha sido este el tesoropreciado?, ¿hay números que no pueden leer y les hubiera interesado valorar más a su "Tesoro"?
- Preguntan a su familiares, sobre los juegos que jugaron sus padres, vecinos, en su niñez.

- **Anexo 1:** "El tesoro"
 - Tarjetas con tesoros y precios
 - Pizarra
 - Tizas
 - Plumones



Día 2:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Reunidos en grupo, observan algunas tarjetas que pega el tutor en la pizarra. Ej: **(Anexo 2).**

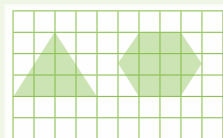
Se juega con una soga	Uno cuenta los demás se esconden
Los policías los tienen que atrapar	Si te cae la pelota "mueres"

- Deducen los juegos a los que se refieren.
- De manera libre, participan, explicando el juego al que está referido, y, en qué consiste este.
- Piensan en otros juegos, pueden ser también deportes, y los escriben a manera de "adivinanza", como los ejemplos del tutor.
- Escriben sus propuestas de adivinanza, en 1/4 de hoja de tamaño A4. En estas se incluyen aquellos juegos que averiguaron el día anterior.
- En otras fichas del mismo tamaño, escriben también el nombre del juego.
- Cada grupo expone sus tarjetas y las va introduciendo en una caja. Si algún grupo tiene el juego repetido, no se introducen en la caja.
- Sacan tarjetas al azar y adivinan el juego del que se trata, o explican este, según les toque la tarjeta.
- Ganan punto aquellos grupos que aciertan.
- Juegan dos de los juegos propuestos en las adivinanzas. Se eligen al azar. Se aseguran de contar con los recursos y espacios suficientes, de lo contrario, buscan otro juego.
- Pueden jugar también, tentativamente a: "mata gente", "las escondidas", u otro al aire libre.

- **Anexo 2:** "Jugando con adivinanzas"
 - 3 tarjetas de 1/4 A4 por cada niño
 - Útiles de escritorio, cinta adhesiva, tijeras
 - 1 pelota

Día 3:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Reunidos en grupos, sacan una de las tarjetas con figuras geométricas, que el tutor tiene en una caja.
- Luego de observarla, la muestran a los demás grupos y comentan: ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?. Todas son figuras geométricas, de diferentes formas, colores y tamaños.
- Calcan sobre papel cuadriculado, las formas que les ha tocado, para que cuenten el número de cuadrados enteros aproximados (midan superficie), de la figura.



- Reciben papel con cuadrículas (cuadrimax mediano o grande)
- Elaboran, en cartulinas de colores, figuras similares: cuadrado, rombo, rectángulo, pentágono, exágono, heptágono, etc, y las cortan.
- Colocan las figuras para "pescar", en una caja grande y amplia, para que todos los grupos tengan opción de pescar en ella.
- Juego de "La pesca milagrosa". **(Anexo 3).**
- Juegan a la pesca. Gana el grupo que acumuló mayor área en el total de figuras pescadas.
- Agendan traer latas del mismo tamaño para el día siguiente.

- Hojas de cuaderno cuadrimax mediano o grande (1 hoja por niño)
- Colores, plumones.
- 1/4 de cartulina de colores por cada niño
- Tijeras

- **Anexo 3:** "La pesca milagrosa"
 - Cartulinas de colores
 - Regla, lápiz, útiles de escritorio
 - 3m de alambre delgado
 - 30 cm de palo de escoba
 - 1 ovillo de pabilo
 - Perforador.



Día 4:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Juego del tumbalatas. **(Anexo 4).**
- Observan las latas que han traído. Las clasifican por formas y tamaños.
- Intercambian y crean los juegos que podrían practicar. Juegan y compiten entre grupos, en tareas de:
 - Formar la torre más alta, en un solo grupo.
 - Formar la torre más alta en el grupo clase. Pierde un punto el grupo que hace caer la torre de latas.
 - La lata que rueda más lejos.
 - La lata que rueda más rápida.
 - Formar la pirámide más alta de manera participativa. Pierde el grupo que hace caer la pirámide.

- **Anexo 4:** “El tumbalatas”
 - 12 latas del mismo tamaño y formas, por grupo (4 niños)
 - 5 pelotas de trapo por grupo
 - 1 papelógrafo por grupo

- Elaboran pelotas de trapo para jugar al “Tumbalatas”.
- Ordenan latas en forma de pirámide para jugar al “Tumbalatas”.
- Ensayan tiros al “Tumbalatas”, con diferentes tipos de pelotas y diferentes tamaños de pirámides de latas.
- Analizan y reflexionan: ¿de qué depende el éxito en este juego?
- Escriben en un papelógrafo, algunas reglas para el juego del “Tumbalatas”

- Papel decorativo. Puede ser también papel de revistas
- Cola sintética
- Tijeras, regla, útiles de escritorio

Día 5:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Comparten y consensúan las reglas para el juego del “Tumbalatas”, propuesto por los diferentes grupos el día anterior.
- Juegan y compiten por grupos, al juego del “Tumbalatas”, considerando el reglamento consensuado para el juego.
- Intercambian ideas: ¿son importantes las reglas del juego?, ¿hubo alguna regla que no estuvo clara?, ¿faltó alguna regla de juego?
- Reunidos en sus grupos, reciben 1 canica por niño. Intercambian ideas y ensayan:
 - ¿Qué tipo de juegos pueden hacer con estas?
- Juegan y compiten con canicas. **(Anexo 5)**, entre integrantes del mismo grupo, en juegos libres que ellos crean. Ej:
 - Meter en el hoyo del centro su canica, antes que los demás.
 - Desviar las canicas de los demás para que no lleguen al hoyo central.
- Llegar al hoyo central en la menor cantidad de toques.
- Aprenden uno de los tipos de juego de canica, para lo cual participa un niño de cada grupo, atendiendo a las indicaciones del tutor, y las reglas propias del juego.
- Juegan y ensayan el juego aprendido, en sus grupos reducidos.
- Participan con ideas y comentarios: ¿cuál fue el juego de canica que más les agradó?, ¿cuáles son las condiciones para ganar en un juego de canicas?

- Juego del Tumbalatas: 12 latas por grupo, 5 pelotas de trapo
- **Anexo 5:** “Juego de las canicas”
 - 5 canicas por participante
 - 5 canicas por niño
 - 1 tiza

"El tesoro"

Anexo

1

Objetivo

Elegir las letras apropiadas para completar la frase.

Materiales

- Tarjetas con tesoros y precios
- Pizarra, tizas/plumones

Procedimiento

1. Saque una de las tarjetas al azar y sin mostrar a los niños, coloque la primera y la última letra del nombre, asignando espacios en blanco para las letras faltantes.

C							
						A	

2. A su turno, cada grupo deberá proponer una vocal o consonante para el nombre del "Tesoro" a descubrir. El moderador/tutor, colocará la consonante o vocal dada por el grupo, en todos los lugares vacíos que le correspondan. Si no fuera así, no colocará nada y pasará el turno al siguiente grupo.
3. Si el grupo acierta en la vocal o consonante, tiene la opción de proponer otra letra a la palabra.
4. Si algún grupo sabe la palabra antes de tiempo, puede participar y se lleva el tesoro.
5. El grupo que logra completar el nombre se lleva la tarjeta con el "Tesoro", en el que está escrito el precio de este.
6. Gana el grupo que más valor de "Tesoro" obtuvo.

"Jugando con adivinanzas"**Objetivo**

Conocer los juegos de su entorno.

Algunas adivinanzas para los juegos:

Se juega con una imagen
de un burro y una persona
con los ojos vendados.



Pon la cola al burro

Con los ojos vendados
atrapa a los demás.



La gallinita ciega

Dos se pasan la pelota
por encima de los demás,
tratando de que no la
atrapen.



El camotito

Debes buscar algo del
color que han pedido,
antes que te atrapen.



Pega de colores

"La pesca milagrosa"

Anexo
3

Objetivo

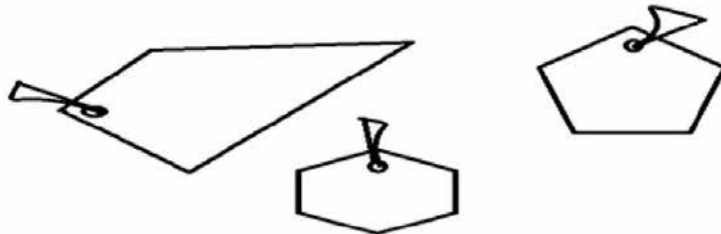
- Reconocer los polígonos trazados.
- Sumar correctamente los puntajes obtenidos.

Materiales

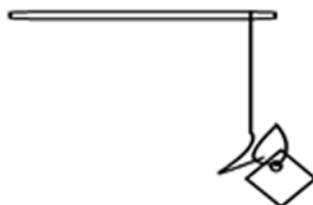
- Cartulinas de colores
- Regla, lápiz, útiles de escritorio
- 3 m de alambre delgado
- 30cm de palo de escoba
- 1 Ovillo de pabilo
- Perforador

Procedimiento

1. Formar grupos de cuatro para preparar la carnada, colocándole el distintivo del grupo en cada uno. También colocar el puntaje en cada figura, máximo cien puntos.
2. Trazan, sobre las cartulinas polígonos, de diferentes formas, colores y tamaños.
3. Cortan los diferentes polígonos y hacen un orificio, con perforador, en algún extremo.



4. Pasan por el orificio un trozo del alambre delgado a manera de "ojal". Este deberá "sobresalir" en forma perpendicular a la figura, a fin de que se pueda "enganchar" con el anzuelo de la pesca.
5. Preparan la caña de pescar, que consistirá en el palo de escoba, al que se le atan 2 m, aprox de pabilo, y en el extremo, se le acondiciona un "anzuelo" del alambre delgado, de tal forma que este sea fácil de recoger a los ojalillos de alambre, practicados en las figuras de cartulina.
6. Se colocan todos los polígonos en una caja cuidando que el ojal sobresalga.
7. Un representante de cada grupo se acerca a pescar.
8. En grupo suman los puntajes de las figuras obtenidas por la pesca y hallan el área de cada una.
9. Gana el grupo que obtenga mayor puntaje.



"El tumbalatas"

Objetivo

Conocer juegos de su entorno.

Materiales

- 12 latas vacías con tapas, por grupo
- Papel decorativo Puede ser también papel de revistas
- Cola sintética
- Tijeras, regla, útiles de escritorio
- 5 pelotas de trapo pequeñas por grupo, tamaño pelota de tenis

Procedimiento

1. Formen grupos de cuatro, forme y adorne las doce latas con papeles y decorarlas.
2. Decoran las doce latas con papeles de colores.
3. Disponen las latas vacías, del mismo tamaño y modelo (similares entre sí), en forma de "pirámide": 5 en la base, 4 en la segunda fila, 3 en la tercera fila, 2 en la cuarta, y una en la quinta (cumbre).



4. Ensayan "tiros" de la pelota de trapo contra la pirámide, con el objetivo de derribarla por completo.
5. Se trata de "tumbar" todas o el mayor número de latas de la pirámide.
6. Pueden colocar al interior de las latas, pequeñas porciones de piedras, semillas u otro, para darle mayor estabilidad al sistema de pirámide.
7. Una de las formas de jugar, es que, a su turno, cada jugador tiene oportunidad de tirar por tres veces la pelota de trapo. Finalmente, se cuentan las latas tumbadas.
8. Se asigna un puntaje mayor, a quien mayor cantidad de latas tumbó.

“El juego de las canicas”

Objetivo

Conocer juegos de su entorno.

« El Juego de las Canicas es uno de los juegos más tradicionales. Las canicas o boliches son pequeñas esferas de vidrio, arcilla, metal, alabastro o cerámica que se utilizan en muchos juegos infantiles, por lo que se consideran como un juguete. »

Materiales

- 5 canicas por participante

Procedimiento

1. Para jugar a las canicas es preferible hacerlo sobre suelo de tierra.
2. Se comienza haciendo un hoyo de unos 8 centímetros de diámetro y 3 centímetros de profundidad aproximadamente. El juego de las canicas lo pueden jugar 2 o más jugadores.
3. Se pinta en el suelo una línea a unos cinco metros del hoyo. Desde esta línea es de donde los jugadores lanzaran sus canicas en dirección al hoyo. Para saber el orden en que cada jugador comienza lanzando sus canicas. Los jugadores se colocan cerca del hoyo y lanzan hacia esta línea que está a 5 metros. El que quedó más cerca o de la línea será el primero y así sucesivamente.
4. El objeto del juego de las canicas es ganarle canicas a los oponentes. Una de las formas es lanzar la canica y procurar introducirla en el hoyo, si lo consigue, perfecto. El siguiente jugador tratará de hacer lo mismo, en caso de colarla también en el hoyo. Si uno de los jugadores no introdujo en el hoyo pierde una canica.



“JUGAMOS Y DISFRUTAMOS JUNTOS”

SEMANA N° 16: Organizamos un festival de juegos con nuestros padres	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Muestra motivación por producir textos referidos a vivencias, experiencias, sentimientos o su realidad local.	Escribe diferentes textos de manera organizada empleando lenguaje formal e informal.
Matemática: Resuelve problemas que implican el cálculo de áreas de rectángulos, cuadrados y figuras compuestas.	Diseña figuras geométricas compuestas a partir de las figuras básicas.
Personal Social: Expresa su aprecio por los hechos más significativos de su historia familiar y comunal.	Participa con sus padres en juegos comunales.

Propósito de la semana: Participa de la organización y preparación de materiales para el Festival de juegos, en el que compartirá espacios de diversión con sus padres y familiares.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Los planes de escritura. Propósito comunicativo, destinatarios, mensaje y formato a utilizar.	Composición de figuras geométricas.	Sentimiento de pertenencia a un grupo familiar.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Conversan e intercambian ideas sobre una actividad de integración en la que participen sus padres y familiares en un “Festival de juegos”. • Reunidos en grupos de cuatro, reflexionan y proponen: ¿con qué tipo de juegos se divierten sus padres?, ¿qué juegos podría gustar a sus padres? • Elaboran un listado de los juegos en los que han participado y que más les han gustado, en estas últimas semanas. • Exponen sus propuestas de actividades de juego. Con apoyo del tutor, consensuan las actividades para el Festival. • Reunidos en grupos, elaboran un afiche de participación e invitación a la comunidad educativa, al Festival de juegos. (Anexo 1). • Leen las propuestas, seleccionan aquella que les parece más adecuada. Con apoyo y moderación del tutor, proponen reajustes y mejoras al afiche. • Acuerdan publicarlo en un lugar donde todos lo puedan leer. 	<ul style="list-style-type: none"> – 1 hoja bond por cada niño – 1 Papelógrafo por grupo – Plumones, cinta adhesiva, tijeras <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1: “Preparando un afiche”



<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Reunidos en grupos, reciben una cuerda/cinta de parte del tutor. Intercambian ideas y crean juegos con la cuerda o cinta de 2m aproximadamente. • Al interior de sus grupos juegan a : <ul style="list-style-type: none"> – Formar figuras con la cinta. – Hacerla “flamear” el mayor tiempo posible, suspendido, lo más alto posible. – Formar el remolino más veloz con la cinta. – Girar al ras del piso y los demás saltan para no ser tocados por la cinta. • Recuerdan entre los juegos mencionados la semana pasada, la “Carrera de los tres pies”. (Anexo 2). • Ensayan las formas de desplazarse en dúos, a “tres pies”. • Intercambian ideas, opiniones: • ¿Cuál es la mejor manera de avanzar coordinadamente?, ¿de qué depende el éxito en este juego? 	<ul style="list-style-type: none"> – 2m de cinta satinada gruesa, por cada niño • Anexo 2: “Carrera de los tres pies”
<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • En grupos, se organizan para realizar diferentes tareas preparando el material necesario para el Festival de Juegos. • Decoran latas para el juego del “Tumbalatas”. Trazan, miden y estiman áreas laterales para forrar latas y decorarlas. • Elaboran las pelotas de trapo que requieran para el juego. • Decoran cajas para el juego del “Tragabolas”. Trazan, miden y estiman áreas laterales para forrar cajas y decorarlas. • Juegan “Tumbalatas” siguiendo las reglas establecidas”. (Anexo 3). 	<ul style="list-style-type: none"> – Papel de seda, cometa, cola sintética, útiles de escritorio, regla, tijeras – 3 ó 4 cajas de cartón medianas: de galletas, leche, conservas, etc. – Anexo 3: “Tumbalatas”
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Reunidos en grupos, ensayan y validan el juego que les ha tocado preparar. • Revisan y reajustan o reelaboran las reglas para el juego, que les ha tocado preparar. • Comparten, intercambian ideas y consensuan las reglas del juego, con el grupo clase. • Elaboran carteles alusivos al juego que han preparado. • Elaboran carteles con las reglas del juego. • Elaboran carteles con sencillas indicaciones para el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> – 3 pliegos de cartulina por grupo – Plumones gruesos, cinta adhesiva, útiles de escritorio, regla, compás, tijeras, etc.
<p>Día 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Se organizan en tareas, para recibir a los padres de familia, dirigir los juegos, animar a la participación, etc. • Respetan sus turnos y colaboran en la organización general del evento. • Participan con sus padres y familiares en los juegos de su agrado. 	

“Preparando un afiche”

Objetivo

Elaborar un afiche invitando a la comunidad al Festival de Juegos.

Materiales

- Cartulinas (un pliego por grupo)
- Hojas de papel de colores
- Plumones, colores
- Figuras, goma, tijeras, regla
- Cinta adhesiva

Procedimiento

1. Invite a los alumnos a formar grupos de cuatro, cada uno con un pliego de cartulina y hojas de papel de colores
2. Pegar y formar figuras con las hojas, sobre la cartulina.
3. Escriben textos participando a la comunidad sobre “El festival de Juegos”, indicando lugar y fecha.
4. Decoran, ilustran con figuras, colores, plumones.



“Carrera de tres pies”

Objetivo

Conocer juegos de su entorno.

Se trata de un clásico y popular juego, en el que los equipos compiten en parejas. Participan con uno de sus pies atados al de otra persona, y juntos deberán buscar la mejor estrategia de avanzar y llegar primeros a la meta. Participar en ellas es una de las actividades preferidas de los niños, sobre todo si discurren por una pista de obstáculos que les dificulte aún más la carrera.

Materiales

- Tantos trozos de cuerda como participantes tenga la carrera (1 por persona)

Procedimiento

1. Elija parejas por equipos.
2. A su turno, se atará la pierna derecha de uno, a la pierna izquierda del otro y de manera, coordinada y sincronizada deben intentar avanzar y llegar primero a la meta, después de cubrir el recorrido establecido (generalmente 100 o 150 metros).
3. Se puede complejizar el juego, si se atan las rodillas, como también los tobillos.
4. Más sencillo será si solo se atan los tobillos de ambos.
5. Si se caen, deberán levantarse y continuar la carrera



3

“El Tumbalatas”

Objetivo

Conocer juegos de su entorno.

Materiales

- 12 latas vacías con tapas, por grupo
- Papel decorativo Puede ser también papel de revistas
- Cola sintética
- Tijeras, regla, útiles de escritorio
- 5 pelotas de trapo pequeñas por grupo, tamaño pelota de tenis

Procedimiento

1. Formen grupos de cuatro, forme y adorne las doce latas con papeles y decorarlas.
2. Decoran las doce latas con papeles y decoren.
3. Disponen las latas vacías, del mismo tamaño y modelo (similares entre sí), en forma de “pirámide”: 5 en la base, 4 en la segunda fila, 3 en la tercera fila, 2 en la cuarta, y una en la quinta (cumbre).



4. Ensayan “tiros” de la pelota de trapo contra la pirámide, con el objetivo de derribarla por completo.
5. Se trata de “tumbar” todas o el mayor número de latas de la pirámide.
6. Pueden colocar al interior de las latas , pequeñas porciones de piedras, semillas u otro, para darle mayor estabilidad al sistema de pirámide.
7. Una de las formas de jugar, es que, a su turno, cada jugador tiene oportunidad de tirar por tres veces la pelota de trapo. Finalmente, se cuentan las latas tumbadas.
8. Se asigna un puntaje mayor, a quien mayor cantidad de latas tumbó.

Variantes y sugerencias

1. Los juegos y actividades lúdicas presentadas, sugieren el desarrollo de diferentes capacidades que se articulan para la formación del pensamiento crítico y creativo, al : comparar, diferenciar, describir, proponer otras alternativas para mejorar o hacer más interesante el reto.
2. Desde esta perspectiva, también, se pueden asignar valores a las piezas del Tangrama. Por ejemplo: si el triángulo pequeño tiene valor de 10, entonces el mediano será de 20 y el grande de 40, pues al superponer los triángulos, comprobarán que existe la proporción "doble de uno respecto del otro".
3. De acuerdo al nivel de desarrollo, los juegos se pueden complejizar con otras rutinas y materiales. Por ejemplo, en el caso de "Aves e insectos", pueden también jugar sin las cintas de color, simplemente, intentando quitarse de uno a otro equipo, directamente, los "huevos" de cada equipo.
4. Para el teléfono de latas, se propone la variante de elaborar el teléfono con fondo de papel, de cartón o cartulina. Así también, podrían probar con diferentes tipos de hilo conductor, para experimentar con los diferentes sonidos.
5. También pueden desarrollar diversas actividades utilizando el Tangrama:

Actividad de juego: "La sombra"

A su turno, cada grupo, coloca uno de los croquis elaborados. El grupo que adivina cuáles son las piezas que lo componen, ganan un punto. Se muestra la figura originalmente formada por el grupo, para verificar que se trata de la misma figura.

Actividad de juego : "El elegido"

Juntan todas las hojas que contienen las figuras formadas con las figuras del tangrama pegadas en el papel.

A su turno, cada grupo, selecciona 5 de estas figuras y las pega en la pizarra.

Sin mostrar a los otros grupos, busca el croquis que corresponde a cualquiera de las 5 figuras que ha pegado. Menciona 2 características básicas y los demás deben señalar en la pizarra, la figura que corresponde al croquis. El grupo que acierta gana un punto. Ej: "tiene 5 lados", "una de sus piezas es un triángulo pequeño"

Los demás grupos pueden hacer preguntas, a las que solo podrán contestar "Sí" o "No".

Gana un punto el grupo que acierta en la figura que corresponde al croquis.

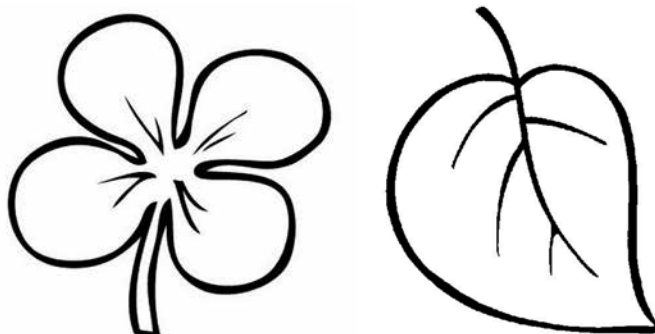
Actividad de juego: "Las figuras ocultas"

Se pegan las hojas con todas las figuras formadas con las piezas del tangrama en la pizarra.

Cada grupo, a su turno, pega el croquis de una figura.

Los demás grupos deben pegar al lado del croquis, la figura que contenga las mismas piezas que la del croquis. No interesa la forma ni posición, solo el área. Deben ser las mismas. Ganan punto los grupos que aciertan con las formas de la misma área.

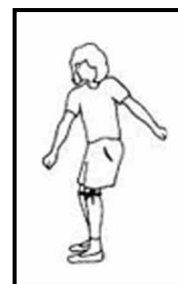
6. En el caso de los sellitos, pueden reemplazar el correspondiente por papa; pelar y cortar la papa dándole la forma de la figura que desee. Ejemplo:



7. Los niños se pueden dedicar a preparar el "Festival de juegos", al cual invitarán a los padres de familia para que vivencien y se diviertan recordando los juegos populares de los cuales fueron parte en otras etapas de sus vidas.
8. Durante la semana prepararán los carteles, avisos, reglamentos, para los juegos en los que participarán todos los invitados.
9. Los niños recogerán y aprenderán de los diferentes juegos populares, en algunos casos regionales.
10. La intencionalidad es que puedan vivenciar los juegos, como parte de su cultura, y recrearlos con algunas variantes en las reglas de juego, como también en el desarrollo mismo de este.
11. Los niños traerán las ideas y propuestas de juegos desde sus hogares, sin embargo, no todos se desarrollarán, pero, lo importante es que participen en la elaboración de los materiales, a fin de que conozcan el proceso de recolección de material, adaptación y elaboración de otros nuevos.
12. Los carteles para promocionar el juego tendrán ideas cortas y sugestivas.
13. También elaborarán el reglamento de cada juego. Para ello, podrán incluir algunas sugerencias.
14. Las canicas se constituyen en uno de los juegos más antiguos y populares de las regiones se extienden al ámbito nacional e internacional. Algunas de las variantes para el juego de canicas son:
Golpeando la canica del oponente tras previa introducción de la canica en el hoyo, pero en tres acciones:
 - Primera, golpear una vez la canica del contrario (medias), esto permite seguir jugando.
 - Segunda, golpearla de nuevo (cuartas, deben caer 4 dedos entre ambas canicas) y nos permite seguir.
 - Tercera, esta acción se conoce con el nombre de pie, consiste en golpearla pero dejar una separación entre las canicas superior a un pie. Lo que permite seguir tirando y de forma que si lo consigues debes embocar la canica de nuevo en el hoyo. Si lo consigues te llevas la canica del contrario.
15. Otras variantes conocidas y recomendables, son los juegos referidos a la coordinación y agilidad, relacionado con la carrera y saltos. Por ejemplo:

Carreras con las rodillas atadas

Las piernas del participante se atan juntas por debajo de las rodillas, con lo cual la capacidad de movimiento y maniobra queda muy reducida.



Carreras a la pata coja

Los participantes deben asirse un pie con la mano e intentar cubrir la carrera saltando sobre el otro pie. Por más difícil que resulte mantener el equilibrio, no se puede soltar el pie para ponerlo en el suelo, pues eso supone la descalificación.



“ORGANIZAMOS NUESTRA BIBLIOTECA DE AULA”

SEMANA N° 17: Recolectamos y clasificamos libros	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Revisa, corrige y edita los volantes que escribe con vocabulario sencillo.	Escribe volantes con vocabulario sencillo.
Matemática: Interpreta y elabora tablas de doble entrada, gráfico de barras, de líneas y pictogramas, con relación a situaciones cotidianas.	Elabora gráficos de barras, líneas y pictogramas, a partir de una tabla de datos. Explica la información representada en tablas y gráficos de barras, líneas y pictogramas.
Personal Social: Expresa sus intereses, preferencias, sentimientos y emociones para organizar la biblioteca de su aula.	Clasifica los libros de la biblioteca de aula según criterios.

Propósito de la semana: Recolectar libros e identificar los que existen en la biblioteca del aula y clasificarlos teniendo en cuenta la información que desarrollan, mediante códigos acordados por todos.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Estrategias para la elaboración de volantes. Etapas del proceso de producción.	Tablas de doble entrada. Gráfico de barras, pictogramas y gráfico de líneas.	Biblioteca. Libros. Clasificación.

Procedimiento				Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Escuchan las preguntas del tutor: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué es una biblioteca? ¿Por qué es importante? – ¿Cómo se guardan los libros en una biblioteca para poder ubicarlos con facilidad? • Sacan conclusiones con ayuda del tutor. • Escuchan al tutor que les propone hacer una campaña, con la intervención de todos, con la finalidad de conseguir libros para incrementar la biblioteca del aula. • Arman el cuadro organizativo. 				<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno lápiz – Hojas de papel A4, cortadas en 4 – Colores, crayolas o plumones – Lápiz, borrador
¿Qué haremos?	¿Cuándo?	¿Quiénes lo haremos?	¿Que necesitamos?	
Una campaña de recolección de libros para la biblioteca del aula.	El día...	Los alumnos del grupo 2 organizados en comisiones.	Volantes para informar a las personas de la comunidad. Carteles. Cajas o bolsas para guardar los libros.	



<ul style="list-style-type: none"> • Preparan volantes para difundir la realización de la campaña de recolección de libros. (Anexo 1). • Comparten sus volantes. • Se organizan y salen a repartir los volantes por la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1: “Escribimos volantes” <ul style="list-style-type: none"> – Hojas de papel A4, cortada en 4 – Colores, crayolas o plumones – Lápiz, borrador
<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Sacan todos los libros que tienen en la biblioteca de su aula y elaboran una ficha bibliográfica de cada uno. (Anexo 2). • Conversan sobre los tipos de libros que tienen en la biblioteca de su aula. • Escuchan las indicaciones del tutor que les propone clasificar los libros. • Preparan una tabla clasificatoria y elaboran con esa información un gráfico de barras. (Anexo 3). 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 2: “Elaboramos fichas bibliográficas” <ul style="list-style-type: none"> – Hojas impresas según modelo – Lápiz – Borrador • Anexo 3: “Elaboramos tablas clasificatorias” <ul style="list-style-type: none"> – Papelógrafo diagramado – Plumones – Cinta adhesiva – Colores – Hojas de papel cuadriculado
<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Escuchan al tutor que les propone preparar íconos para codificar los libros. (Anexo 4). • Elaboran íconos clasificatorios. • Sacan los libros de la biblioteca, colocan los íconos. • Guardan los libros clasificados en el estante correspondiente. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 4: “Clasificamos los libros de la biblioteca” <ul style="list-style-type: none"> – Hojas de papel bond – Tijeras – Goma – Colores o crayolas – Cinta adhesiva – Regla, borrador
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de tres. • Preparan carteles para la campaña de recolección de libros. (Anexo 5). • Comparten sus trabajos. Acuerdan como organizarse. • Guardan sus carteles en un lugar seguro hasta el día siguiente. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 5: “Escribimos carteles” <ul style="list-style-type: none"> – Cartulina blanca o de color (un pliego por cartel) – Tijeras – Goma – Colores o crayolas – Cinta adhesiva – Regla, borrador



Día 5:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del tutor.*
- Se organizan y participan en la "Campaña de recolección de Libros".
- Recorren lugares principales de la comunidad solicitando los libros que les puedan obsequiar.
- Conversan una vez terminada la campaña:
 - ¿Qué les pareció la campaña?
 - ¿Colaboraron las personas?
 - ¿Por qué creen que algunas personas no colaboran?
 - ¿Qué se debe mejorar?

- Cuaderno, lápiz
- Carteles

“Escribimos volantes”**Objetivo**

Escribir volantes con vocabulario sencillo e ilustrado con dibujos.

Materiales

- Hojas de papel A4, cortadas en 4
- Colores, crayolas o plumones
- Lápiz, borrador

Procedimiento

1. Realizan el trabajo en forma individual.
2. Reciben dos pedazos de papel (cuartos).
3. Escriben en una hoja borrador algunas frases relacionadas con la importancia de contar con una biblioteca.
4. Presentan sus frases al tutor para que las revise.
5. Seleccionan dos frases y las escriben en sus hojas usando colores o crayolas, con letra grande.
6. Hacen dibujos ilustrativos.

**REGALA
LIBROS
PARA NUESTRA
BIBLIOTECA**



AYÚDANOS A TENER MÁS LIBROS



“Elaboramos fichas bibliográficas”

Objetivo

Ordenar y organizar los libros en fichas bibliográficas.

Las fichas bibliográficas contienen los datos de identificación de un libro, en ellas se registran el título, nombre del autor, ciudad donde se realizó la impresión, editorial, año de impresión, número de páginas entre otros datos.

Las fichas se guardan en un fichero en forma organizada de modo que se ubiquen fácilmente cuando se necesita encontrar la información sobre un tema determinado.

Materiales

- Hojas impresas según modelo
- lápiz
- borrador

Procedimiento

1. Entregue un libro a cada niño.
2. Indique que lo observen y ubiquen datos sobre su edición.
3. Informe que los datos de un libro se registran en documentos que se llaman FICHAS BIBLIOGRÁFICAS.
4. Hagan un ejemplo con todos en la pizarra
5. Reparta a cada niño dos fichas una con datos y otra en blanco (se anexa modelos)
6. Oriente para que llenen la primera con los datos que se piden (como una primera copia)
7. Pida que escriban en la ficha en blanco conforme a la información que se colocará en la pizarra o en un papelógrafo (hacer un ejemplo).



Apellido del autor, coma, inicial/es del nombre, punto, fecha entre paréntesis, punto, título subrayado o en letra cursiva, punto, lugar de edición, dos puntos, editorial, punto



Cueto, L. (1998). Poemario Infantil. Lima:
Monterrico S.A.

Autor: _____

Año de edición: _____

Título: _____

Lugar de edición: _____

Editorial: _____

Autor: _____

Año de edición: _____

Título: _____

Lugar de edición: _____

Editorial: _____

Autor: _____

Año de edición: _____

Título: _____

Lugar de edición: _____

Editorial: _____

Autor: _____

Año de edición: _____

Título: _____

Lugar de edición: _____

Editorial: _____

“Elaboramos tabla clasificatoria”

Objetivo

Organizar los datos en una tabla.

Elaborar gráfico de barras con la información obtenida de la tabla.

Las tablas de datos permiten la organización de la información para una mejor lectura y empleo en trabajos posteriores.

Materiales

- Papelógrafo diagramado
- Plumones
- Cinta adhesiva
- Colores
- Hojas de papel cuadriculado

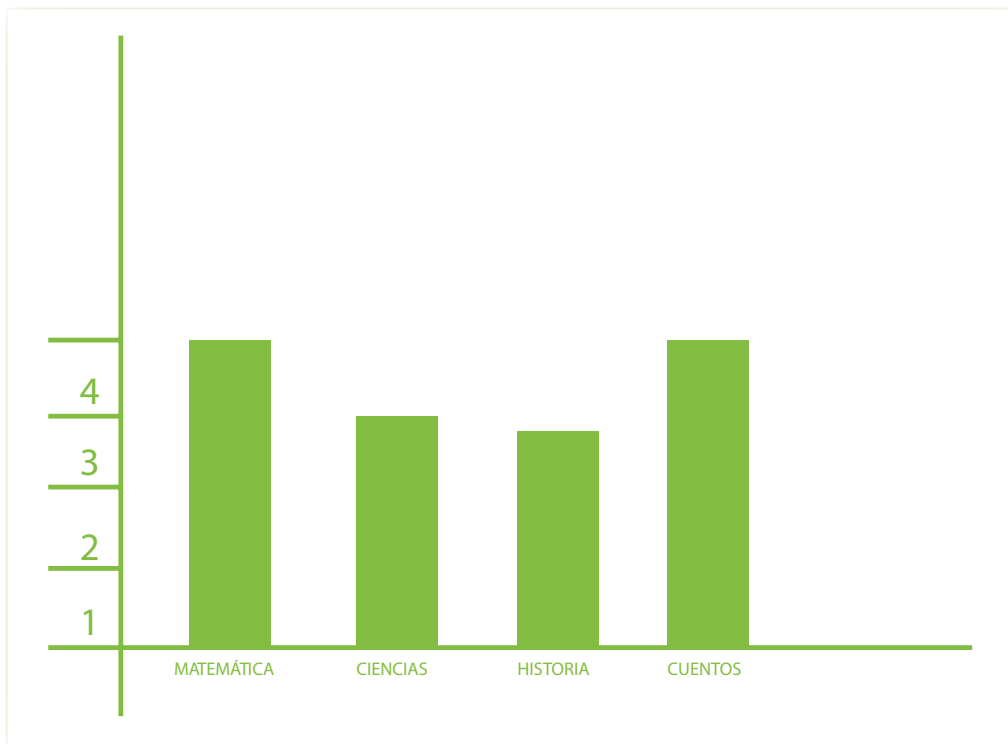
Procedimiento

1. Diagrame la tabla en un papelógrafo (se indica modelo sugerido)
2. Colóquela al centro de la pizarra.
3. Indique a los niños:
 - a. Observen la tabla, en la parte superior he escrito los tipos de libros que podemos encontrar en nuestra biblioteca, lean, identifiquen y preguntan de ser necesario.
 - b. Se ponen los libros de la biblioteca sobre el escritorio.
 - c. Cogen un libro, lo revisan e identifican el título.
 - d. Leen la tabla y ubican el libro en el grupo que le corresponde.
 - e. Anotan el título en la tabla que está en la pizarra, si tienen alguna duda consultan.
4. Cuente con todos los niños cuántos libros de cada tipo hay.

LIBROS	LIBROS DE MATEMÁTICA	LIBROS DE CIENCIAS	LIBROS DE HISTORIA	CUENTOS	LIBROS DE LECTURA
TÍTULOS					
TOTAL					

Elaboramos gráfico de barras

1. Entregue a cada niño un papel cuadriculado.
2. Indique: Vamos a preparar un gráfico de barras con la información que hemos colocado en la tabla.
 - a. Primero hay que trazar dos líneas: horizontal y vertical.
 - b. Coloca en la línea horizontal los nombres de los libros.
 - c. Coloca en la línea vertical la escala graduada, cada número se escribe en un cuadrado.



3. Colorean cada barra de un color diferente.
4. Guíe a los niños en la observación del gráfico, haga preguntas relacionadas a la información graficada:
 - a. ¿Qué grupo de libros tiene mayor cantidad?
 - b. ¿Qué grupo de libros tiene menor cantidad?
 - c. ¿Cuántos libros de ciencias debemos conseguir para tener igual cantidad a los libros de cuentos?

"Clasificamos los libros de la biblioteca"

Anexo
4

Objetivo

Preparar íconos para ordenar y clasificar los libros.

Materiales

- Hojas de papel bond
- Tijeras
- Goma
- Colores o crayolas
- Cinta adhesiva
- Regla, lápiz, borrador

Procedimiento

1. Converse con los niños sobre la necesidad de clasificar los libros inventariados, con un código que agilice su ubicación.
2. Sugiera el uso de dibujos o señales representativas para cada tipo de libros.
3. Organice a los niños en tantos grupos como tipos de libros haya en la biblioteca del aula, de esa manera cada grupo se encargará de codificar un solo tipo.
4. Elija algún elemento o dibujo afín al tipo de libro. Por ejemplo, para los libros de ciencias de puede elegir una lupa, dado que los científicos son investigadores, para matemáticas pueden ser signos, para historia un huaco, etc.
5. Asesore a los niños en la elección del dibujo representativo.
6. Recorten tiras de papel para hacer el dibujo del elemento seleccionado, numerar y colocarla en el lomo del libro.



7. Coloquen la tira numerada en el lomo de cada libro con cinta adhesiva.
NOTA: el tutor organizará a los niños para que ellos realicen todo el proceso sugerido, trabajando en equipo. Se visualizará la codificación asumida, en medio papelógrafo o en medio pliego de cartulina, el que se colocará cerca a la biblioteca del aula para orientar a los lectores.



"Escribimos carteles"

Objetivos

Preparar carteles alusivos a la campaña de recolección de libros.

Materiales

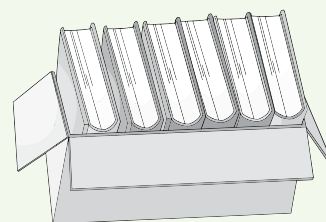
- Cartulina blanca o de color (un pliego por cartel)
- Tijeras
- Goma
- Colores o crayolas
- Cinta adhesiva
- Regla, lápiz, borrador

Procedimiento

1. Proponga que todos deben ayudar a preparar los carteles.
2. Forme grupos de tres niños, indicarles que escriban en una hoja borrador los mensajes que irán en sus carteles.
3. Exponen las propuestas al tutor para que revise la coherencia y ortografía.
4. Escriben la frase seleccionada con letra grande, de preferencia imprenta.
5. Adornan con dibujos o figuras alusivas.
6. Comparten su trabajo terminado.
7. Guardan en un lugar seguro hasta el momento de participar en la campaña
8. Converse con los niños sobre la caminata a realizar para solicitar la donación de libros para la biblioteca del aula.
9. Organice a los niños por comisiones:
 - a. Comisión de carteles: se organizan en grupos de tres, cada grupo lleva un cartel, se ubican dos niños a los extremos y uno al centro.
Durante la caminata van cambiando de posición para no cansarse.
 - b. Comisión de animación, pueden ir tocando silbatos o panderetas; su intervención hará que las personas salgan de sus casas para ver que está pasando y se animen a colaborar.
 - c. Comisión de ambientación: los niños que tengan algún disfraz se lo pueden poner e ir saludando a las personas.



**¿Tienes libros
que no usas?
Dónalos para
nuestra
biblioteca**



“ORGANIZAMOS NUESTRA BIBLIOTECA DE AULA”

SEMANA N° 18: Organizamos la biblioteca de nuestra aula	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Comprende los textos que lee, identifica sus características y los clasifica.	Clasifica libros teniendo en cuenta el mensaje que comunican.
Matemática: Resuelve problemas que implican el cálculo de áreas de rectángulos, cuadrados.	Encuentra la solución a problemas reales relacionados con el área de polígonos.
Personal Social: Expresa sus intereses, preferencias, sentimientos y emociones para organizar la biblioteca de su aula.	Selecciona por temáticas los libros para la biblioteca de aula.

Propósito de la semana: Organizar la biblioteca del aula, disponiendo los libros clasificados en estantes o cajas rotuladas que se preparan en función a los libros que se tiene.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Esquemas sencillos para organizar la información.	Área de polígonos.	Clasificación de libros según sus diferentes temáticas.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Revisan los libros que recolectaron en la campaña: estado en que se encuentran. • Preparan las fichas bibliográficas de los libros nuevos . • Clasifican los libros incorporándolos al grupo anterior: conservan los mismos criterios de clasificación. • Actualizan la información de las tablas clasificatorias y realizan un nuevo gráfico de barras. • Preparan ficheros para cada tipo de clasificación definida. (Anexo 1). • Colocan las fichas en los ficheros correspondientes. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz – Cartulina dúple x 46 x 23cm – Regla, lápiz, borrador – Tijeras – Goma • Anexo 1: “Preparamos ficheros”



<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Responden: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Hemos clasificado todos los libros?. – ¿Existe en la biblioteca, otros textos? ¿cuáles por ejemplo? ¿quién los escribió? • Identifican que ellos escribieron: un libro de historias realizadas con su amigo, cuentos sobre la familia (Proyecto 1). • Escuchan al tutor que les indica que es necesario conocer las partes y características de escritura de un texto (estructura) para identificar el tipo de texto que estamos leyendo. • Juegan "Textolandia". (Anexo 2). 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 2: "Textolandia" <ul style="list-style-type: none"> - Tres cajas de cartón pequeñas - Tres pelotas pequeñas de jebe, trapo o papel - Tarjetas de cartulina blanca A5 (21 tarjetas) - Medio papelógrafo - Plumón grueso, cinta adhesiva - Distintivos rojo, amarillo y azul
<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Observan el espacio destinado a la biblioteca del aula • Comentan que este espacio debe estar ordenado para ubicar los libros con facilidad y tenerlos al alcance a la hora de consultarlos. • Acondicionan, forran o adornan y rotulan las cajas para guardar los textos clasificados y los libros creados. (Anexo 3). 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 3: "Organizamos la Biblioteca del aula" <ul style="list-style-type: none"> – Cajas de cartón de diferentes tamaños – Cartón – Tijeras – Regla, lápiz, borrador – Tiras de cartulina – Plumones gruesos – Goma – Retazos de papeles de color – Papel kraft o papel de regalo (opcional)
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Responden las preguntas del tutor sobre los polígonos: <ul style="list-style-type: none"> – ¿De cuáles se acuerdan? – ¿Cómo se llaman si tienen tres lados? – ¿Cómo se llaman si tienen seis lados? – ¿En qué objetos del aula podemos ubicar polígonos? – ¿Se acuerdan cómo se calcula el perímetro? • Ahora jugaremos a encontrar las áreas de algunos objetos. (Anexo 4) • Reciben materiales y encuentran el área del objeto designado. • Resuelven una ficha sobre áreas. • Comparten sus respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 4: "Encontramos áreas" <ul style="list-style-type: none"> – 100 cuadrados de cartulina de 3cm para cada grupo de 4 niños - Lápiz, borrador, regla - Bolsa o caja para guardar los cuadraditos - 3 tiras de cartulina de 10 cm para cada niño - Tijeras - Ficha aplicativa - Colores o crayolas



Día 5:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Comentan sobre la organización de la biblioteca de aula y qué cuidados debemos tener para la buena conservación de los libros.
- Se comprometen a usar los libros con mayor frecuencia.
- Juegan "Sillas lectoras". (**Anexo 5**).
- Comentan:
 - ¿Qué les pareció el juego?
 - ¿Cómo se sintieron?
 - ¿Qué actitudes de tu compañero te parecen correctas? Y cuáles no.

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 5:** "Sillas lectoras"
 - Sillas
 - Radio
 - Carteles con números para cada silla
 - Carteles con nombres de los textos a jugar
 - Distintivos para tres equipos
 - Papelógrafo con una tabla para anotar resultados

"Preparamos ficheros"

Objetivos

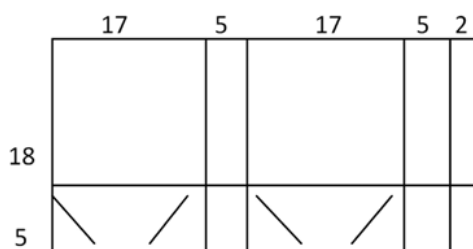
Preparar ficheros para las fichas bibliográficas.

Materiales

- Cartulina dúplex 46 x 23cm
- Regla, lápiz, borrador
- Tijeras
- Goma

Procedimiento

1. Cortan la cartulina dúplex 46 x 23.
2. Trazan las líneas con lápiz de acuerdo al modelo adjunto, marcando bien.



3. Doblan por las líneas.
4. Pegan la pestaña de 2 cm. al interior del lado de 17.
5. Doblan la base por las líneas marcadas y pegan.
6. Adornan el fichero con retazos de papeles de color y ponen el nombre.



Cuando se tienen muchas fichas, una opción es clasificarlas en orden alfabético, se puede para ello conseguir una caja alargada a la que se colocan separadores con letras del alfabeto..



Juego: "Textolandia"

Anexo
2

Objetivo

Reconocer las partes y características de un texto para identificarlo.

Materiales

- Tres cajas de cartón pequeñas
- Tres pelotas pequeñas de jebe, trapo o papel
- Tarjetas de cartulina blanca A5 (21 tarjetas)
- Medio papelógrafo
- Plumón grueso, cinta adhesiva
- Distintivos rojo, amarillo y azul

Procedimiento

1. Forran, pintan o marcan con alguna señal las cajas utilizando los colores: rojo, amarillo y azul. Las cajas deben ser abiertas, para poder encestar las pelotas.
2. Preparan las tarjetas con preguntas, siete de cada color.
3. Consiguen las tres pelotas pequeñas.

Instrucciones para el juego

1. Organice a los niños en tres grupos.
2. Designe un color para cada grupo por sorteo.
3. Coloque a cada equipo un distintivo del color designado.
4. Distribuya el orden de participación de los niños de cada equipo (quiénes serán número 1, quiénes número 2, quiénes número 3, y así sucesivamente).
5. Coloque las tres cajas una al lado de la otra, con una separación aproximada de dos metros.



6. Trace la línea de lanzamiento a una distancia aproximada de tres metros.
7. Prepare la tabla de resultados en el papelógrafo.

ROJO	AZUL	AMARILLO

8. Dé las indicaciones:
 - a. Los niños que son número "uno" se colocan en la línea de lanzamiento frente a la caja que tiene el color de su equipo, llevando una pelota.
 - b. A una señal del tutor lanzan su pelota, de manera que la encesten en la caja; tienen tres intentos, después de eso, si no logran ingresar la pelota pierden su turno.
 - c. Los que lograron encestar, cogen al azar una tarjeta con preguntas, si la respuesta es correcta ganan un punto para su equipo. Si la respuesta es incorrecta pierden su turno.
 - d. Gana el equipo que sea el primero en obtener cinco puntos.

Preguntas que se pueden escribir en las tarjetas: (hacerlo con plumón grueso)

1

Los textos que empiezan con: "Había una vez..." "Hace mucho tiempo..." se llaman:

2

Cuando un amigo está en otra ciudad y quiero contarle una noticia, le escribo: _____

3. El texto que se escribe en versos, se llama:
4. Lleva al final la palabra FIN:
5. Antes de colocar la firma se escribe una "despedida":
6. Tiene un bloque de información que se llama "ingredientes" o "materiales":
7. Tiene tres partes: inicio, nudo, desenlace:
8. Se pone como saludo: "Querido amigo", "Estimada madrina":
9. Se escribe en estrofas:
10. Narra la historia de unos personajes:
11. El que escribe al terminar pone su firma:
12. El segundo bloque de información se llama "preparación" o "procedimiento":
13. En el desenlace indica como termina la historia:
14. Los versos pueden o no tener rima:
15. Lleva el nombre de la persona a la que se le escribe:
16. No lleva dibujos, solo hay texto:
17. Lleva una ilustración del producto terminado:
18. La estrofa casi siempre lleva cuatro versos:

RESPUESTAS:

1. Cuento
2. Carta
3. Poema
4. Cuento
5. Carta
6. Ficha técnica
7. Cuento
8. Carta
9. Poema
10. Cuento
11. Carta
12. Ficha técnica
13. Cuento
14. Poema
15. Carta
16. Carta
17. Ficha técnica
18. Poema

“Organizamos la biblioteca del aula”

Objetivo

Organizar y acondicionar la biblioteca de aula, ubicando los libros y clasificándolo en estantes o cajas.

Materiales

- Cajas de cartón de diferentes tamaños
- Cartón
- Tijeras
- Regla, lápiz, borrador
- Tiras de cartulina
- Plumones gruesos
- Goma
- Retazos de papeles de color
- Papel kraft o papel de regalo (opcional)

Procedimiento

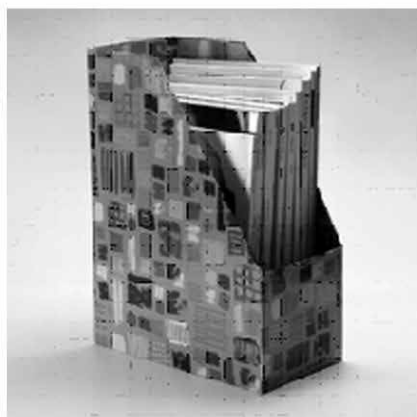
1. Identificarán cuál puede ser la mejor organización del espacio asignado para la biblioteca del aula, si hay espacio suficiente se puede armar con las cajas un mueble que se colocará pegado a la pared, al alcance de los niños. El modelo sugiere como hacerlo.



Otra opción puede ser acondicionar un mueble de madera y colocarle dos o tres divisiones con tablas de madera, luego colocar sobre ellas cajas cortadas a la mitad y forradas. Este tipo de mueble se presta sobre todo para guardar las creaciones que escriben los niños en hojas de papel o tarjetas de cartulina, como: canciones, fichas técnicas, poesías, cuentos, etc.

2. Si se cuenta con una mesa se puede colocar encima de ella las cajas al alcance de los niños, para ello se puede cortar cajas, forrarlas y decorarlas con motivos apropiados para los niños, casi siempre los favoritos son los animales, es necesario tener en cuenta que los libros, van parados, uno a continuación del otro, para tener en cuenta la altura de la caja que se seleccione. Algunos ejemplos ayudarán a preparar las propias:





El tutor, antes de esta sesión, habrá conseguido las cajas y los materiales necesarios para su decoración.

Debe además planificar la participación de los niños, por lo que definirá las tareas que deben realizar: un grupo se puede encargar de cortar las cajas, otro de forrarlas y otro de preparar su decoración; o puede optar por organizarlos en equipos y que cada uno haga todo el proceso de adecuación de una o dos cajas.

Las cajas deben estar rotuladas, los letreros se preparan en tiras de cartulina en las que escriben los nombres de los tipos de textos, empleando plumones gruesos.

3. Finalmente cuando ya los libros están organizados en las cajas, ambientar el espacio de la biblioteca con carteles apropiados como los que a continuación se sugieren:



Es de suma importancia que los niños participen en el arreglo y organización de su biblioteca de aula, sentirán más entusiasmo y deseo de utilizarla y de leer los libros que tiene.



"Encontramos áreas"

Anexo

4

Objetivo

- Resolver situaciones para hallar el área.

Para medir el área debemos usar una misma medida.

Materiales

- 100 cuadrados de cartulina de 3cm para cada grupo de 4 niños
- Lápiz, borrador, regla
- Bolsa o caja para guardar los cuadraditos
- 3 tiras de cartulina de 10 cm para cada niño
- Tijeras
- Ficha aplicativa
- Colores o crayolas

Procedimiento

1. Organice a los niños en grupos de cuatro.
2. Indique que vamos a medir la superficie o "cara" de los cuadriláteros más conocidos como el cuadrado y el rectángulo. Para ello deben:
 - a. Escoger un objeto del aula que sea un cuadrilátero
 - b. Colocar los cuadraditos uno al lado del otro tanto en el largo como en el ancho del objeto.
 - c. Completar todas las filas, hasta cubrir totalmente la superficie del objeto.
 - d. Contar cuántos cuadraditos se necesitaron.
 - e. Indicar el resultado.
 - f. Pedir que observen que la cantidad de cuadraditos que cubren la superficie se encuentra contando porque el objeto es pequeño, pero al querer medir superficies más grandes, se puede encontrar rápidamente el resultado multiplicando el largo por el ancho.
3. Pida a cada grupo que presente su trabajo: el objeto seleccionado, cómo encontraron la superficie y cuál fue el resultado.
4. Revise y verificará la respuesta haciendo la operación correspondiente (largo por ancho) en la pizarra.
5. Luego reparta a cada niño 3 tiras de cartulina de 10 cuadraditos cada una (cada cuadrado de 1 cm.) y pídale que los recorten, de modo que cada niño tiene treinta cuadraditos.



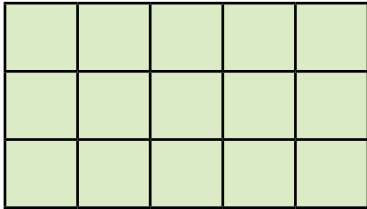
6. Entregue la ficha de aplicación e indíqueles que usando los cuadraditos, encuentren el área de la superficie de cada figura.
7. Mencione que cuando ya tienen todas las respuestas, pueden colorear las figuras.

Mi nombre es _____



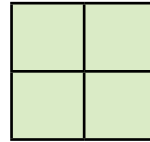
El cuadrado que tiene un centímetro por lado es un centímetro cuadrado.

Usando este cuadrado como base, encuentra el área de la superficie de cada una de los siguientes cuadriláteros.



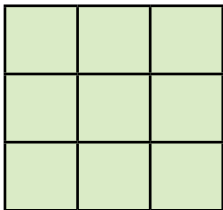
área = _____ cm²

_____ x _____ = _____ cm²



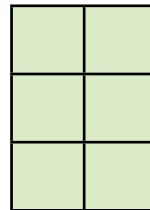
área = _____ cm²

_____ x _____ = _____ cm²



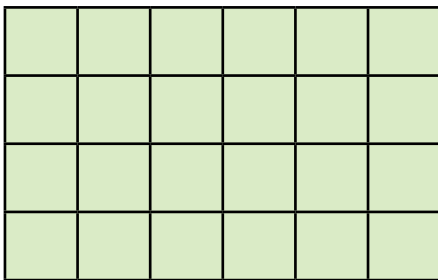
área = _____ cm²

_____ x _____ = _____ cm²



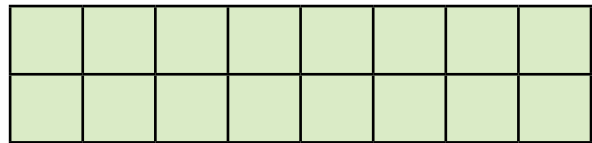
área = _____ cm²

_____ x _____ = _____ cm²



área = _____ cm²

_____ x _____ = _____ cm²



área = _____ cm²

_____ x _____ = _____ cm²

Juego: "Sillas lectoras"

Anexo
5

Objetivo

Afianzar el conocimiento que tienen los niños sobre los tipos de textos aprendidos.

Materiales

- Sillas
- Radio
- Carteles con números para cada silla
- Carteles con nombres de los textos a jugar
- Distintivos para tres equipos
- Papelógrafo con una tabla para anotar resultados

Procedimiento

1. Acondicione el espacio en el que se va a jugar, si es el aula retire las carpetas a los costados, si es el patio, busque una radio potente que pueda ser escuchada por todos.
2. Organice a los niños: divida el aula en tres grupos, entregar los distintivos que pueden ser colores, animales, objetos, etc. Jueguen de doce en doce. Mientras un grupo participa los otros niños permanecen sentados alrededor haciendo barra a su equipo.
3. Coloque las sillas en forma de círculo con los respaldos hacia dentro, pegue en cada una un número del uno al doce o de acuerdo al número de niños que participan.
4. Los niños se colocan fuera y alrededor del círculo, de manera intercalada: uno del equipo A, el siguiente del equipo B y el tercero del equipo C, luego nuevamente del equipo A, después del equipo B y así sucesivamente.
5. El tutor indica:
 - a. Van a girar alrededor de las sillas, sin cogerlas, escuchando la música.
 - b. Cuando pare la música se sientan en la silla que les toque, sin empujarse.
 - c. Sacaré el número de una silla, el niño que está sentado en ella deberá responder la pregunta que haré.
 - d. Si la respuesta es correcta, el equipo gana un punto; si no responde o la respuesta es equivocada obtiene "cero".
 - e. Se reinicia el juego por cuatro o cinco veces más.
 - f. Se van anotando los puntajes en la tabla preparada.
 - g. Luego se cambian los participantes e ingresan al juego otros doce niños y los que jugaron pasan a hacer barra.
 - h. Se hace el mismo proceso con el nuevo grupo también por cuatro o cinco veces.
 - i. Al final se suman los puntajes; gana el equipo que tuvo más puntos.
6. Las preguntas se vinculan con los textos que han aprendido los niños: cuentos, poemas, cartas y fichas técnicas, pueden tomarse como referencia las empleadas en el juego "Textolandia".



“SOMOS LECTORES Y ESCRITORES”

SEMANA N° 19: Compartimos nuestras lecturas	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Opina, a partir de sus experiencias previas, sobre la forma y contenido de los textos que lee.	Sustenta su opinión con argumentos claros.
Matemática: Mide superficies y perímetros comparando los resultados haciendo uso de diferentes unidades de medida.	Emplea estrategias para la solución de situaciones reales relacionadas con operaciones con números o medición.
Personal Social: Expresa su interés por diferentes tipos de lectura.	Participa en sesiones de lectura en voz alta.

Propósito de la semana: Desarrollar actitudes que favorecen el hábito lector y la afición por la lectura, registrando la información en fichas elaboradas con esta intención.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
El texto: ideas, personajes, hechos y escenarios.	Operaciones con números. Medición de: largos de objetos.	Importancia de la lectura

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Comentan por qué medio vienen de su casa a la escuela. <ul style="list-style-type: none"> – ¿Caminan o vienen en bicicleta? – ¿Pueden calcular cuál es la distancia recorrida? – ¿Con qué unidad medimos las distancias? • Recuerdan: para hacer mediciones lineales se emplea el metro, cuando el resultado es pequeño se expresa en centímetros (cm), cuando es grande en Kilómetros (km) si los espacios son intermedios se usa el metro (m). • Forman grupos de tres integrantes. Con la regla o un centímetro, miden algunos objetos o espacios del aula. El tutor indica lo que deben medir. • Resuelven una ficha aplicativa. (Anexo 1). 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno lápiz • Anexo 1: “Hacemos mediciones”
<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Seleccionan un libro de la biblioteca del aula, lo revisan y deciden qué texto leer. • Escuchan las indicaciones del tutor. <ul style="list-style-type: none"> - Cada uno puede buscar un lugar cómodo para poder leer, puede ser dentro o fuera del aula. - Leen en forma silenciosa, pueden hacerlo si quieren dos o tres veces. – Identifican las ideas principales en cada párrafo. • Llenan una ficha de lectura. (Anexo 2). • Comparten su trabajo, explicando al grupo clase el trabajo realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 2: “El texto que elegí es...”



<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de cuatro con la dinámica “Libros”. (Anexo 3). • Escogen un libro de lectura de la biblioteca del aula, revisan y seleccionan una lectura. • Leen, comentan y hacen un cuadro organizativo con las ideas principales que identifican. • Ensayan la lectura rotada del texto, es decir cada niño lee un párrafo. • Leen, por sorteo, el texto seleccionado a los demás compañeros del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 3: instructivo para realizar la dinámica “Libros” – Tarjetas de cartulina con dibujos de libros – Bolsa o sobre para guardar las tarjetas
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Conversan sobre la lectura: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Por qué es importante leer? – ¿Cuánto tiempo invertimos cada día para leer lo que nos gusta? – ¿Qué es lo que más les gusta leer? • Escuchan al tutor que les indica que es importante leer y que tendrán “El momento de la lectura” para que cada uno lea lo que quiera durante veinte minutos, incluso se puede colocar en la puerta del aula un letrero que diga: <p style="text-align: center;">“ESTAMOS LEYENDO, POR FAVOR NO INTERRUMPIR”</p> • Reciben una ficha en la que irán anotando los textos que leen, para llevar su control personal. (Anexo 4). • Escuchan al tutor que les dice: esa ficha la llenarán cuando hagan la lectura silenciosa de los textos que escojan; pero de vez en cuando practicarán la lectura oral, las recomendaciones para que resulte bien son: <ul style="list-style-type: none"> – Usar un tono de voz que se escuche. – Hacer pausas cuando hay coma, punto seguido, punto y aparte. – Elevar el tono de voz cuando hay signos de interrogación y exclamación dando la entonación correspondiente. – Pronunciar bien las palabras. • Reciben el cuento: “El sol perdido”, hacen una primera lectura silenciosa y llenan una ficha de lectura. (Anexo 5). 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 4: “Lo que voy leyendo” • Anexo 5: “El sol perdido”
<p>Día 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de cinco y ensayan la lectura rotada del cuento “El sol perdido” y la representación que pueden hacer de lo que leen solo con movimientos del cuerpo. • Ensayan la lectura y presentación del cuento; mientras un niño lee, los otros pueden representar. Van cambiando roles. • Leen para los demás y escenifican las secuencias del cuento, de acuerdo a lo ensayado. • Comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Cómo se organizaron para leer y escenificar? – ¿Cómo leyeron? – ¿Qué requisitos para la buena lectura oral se cumplieron? – ¿Cuáles no se cumplieron? – ¿Qué deben hacer para leer mejor? 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz

Anexo

1

"Hacemos mediciones"

Mi nombre es _____

Usa la regla y mide los objetos. Escribe el resultado.



cm.



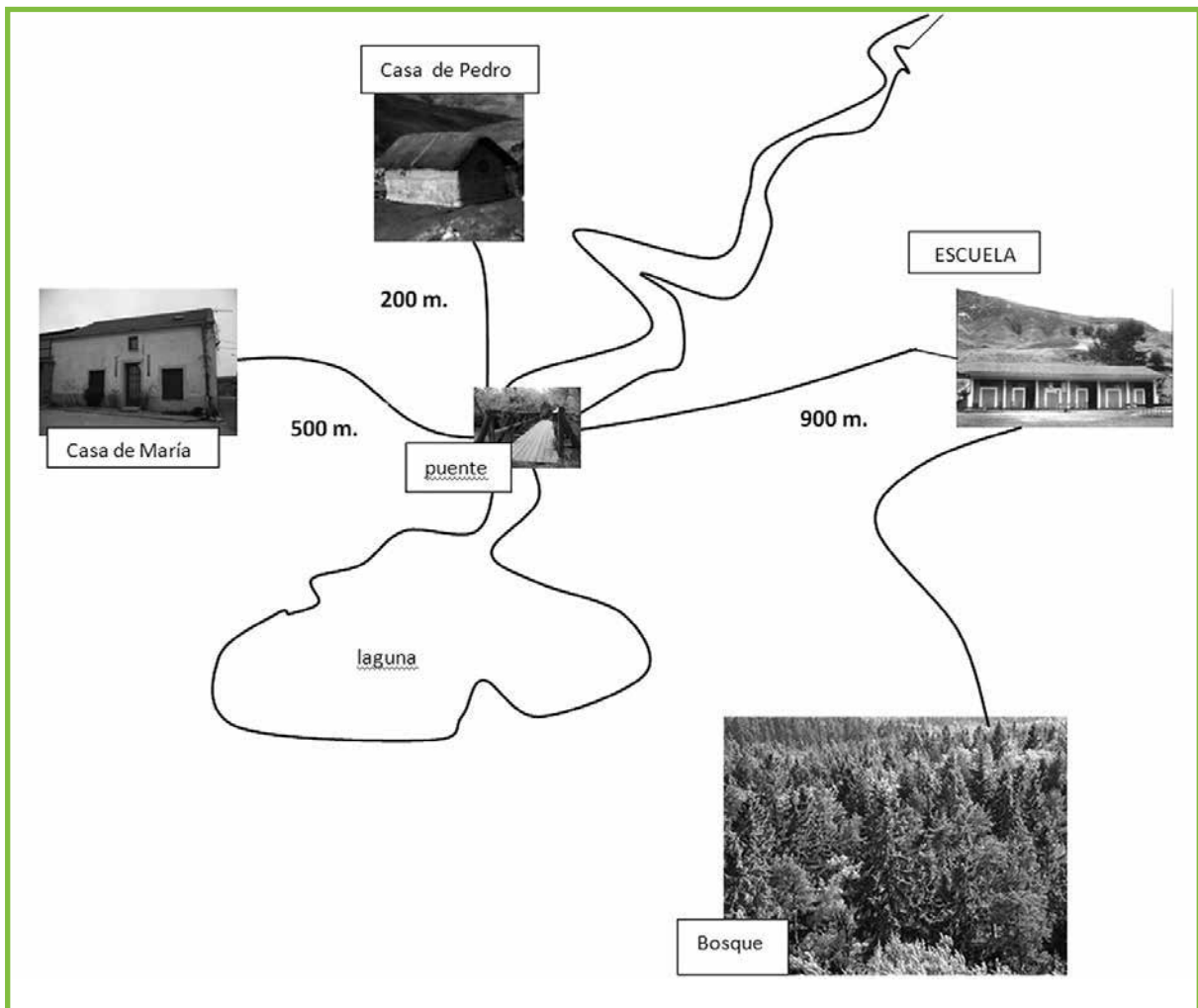
cm.



cm.



cm.



Observa el plano y responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cuántos metros de distancia hay entre la casa de María y la escuela?
Hay _____ metros.
2. ¿Cuántos metros camina diariamente María en su viaje de ida y regreso a la escuela?
Camina _____ metros.
3. Los niños del grupo 2 han organizado una excursión al bosque. ¿Cuántos metros caminarán de la escuela al bosque, de ida y regreso?
Los niños caminarán _____ metros.
4. ¿Cuántos metros camina Pedro desde la escuela hasta el puente?
Camina _____ metros.
Y desde el puente hasta su casa camina _____ metros
En total desde la escuela a su casa, pasando por el puente, Pedro camina _____ metros.

Anexo
2

"El texto que elegí es..."

Me llamo _____

Escogí para leer el libro _____

El título del texto que leí es _____

El autor se llama _____



Anoto lo importante sobre lo leído:

Personajes

Idea principal

Título

Problema

Solución



Dinámica: "Libros"

Anexo
3

Objetivos

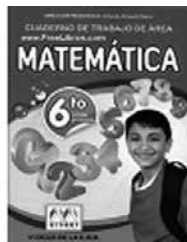
Reconocer los diferentes tipos de libros que puede tener una biblioteca escolar.

Materiales

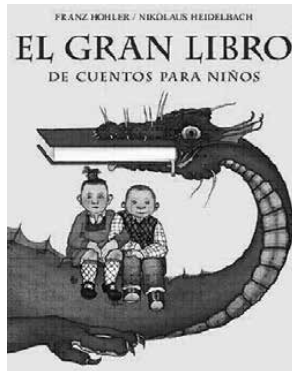
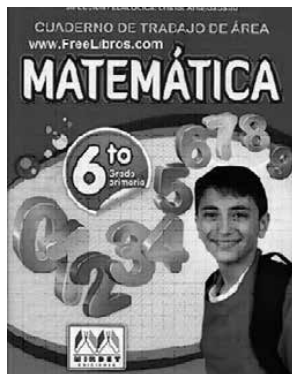
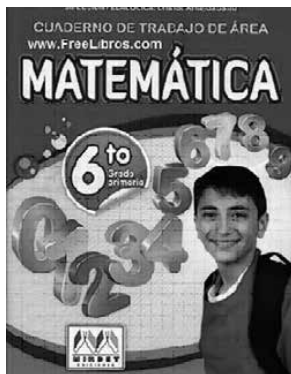
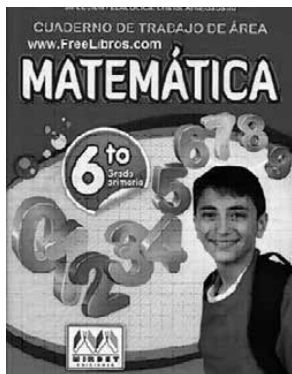
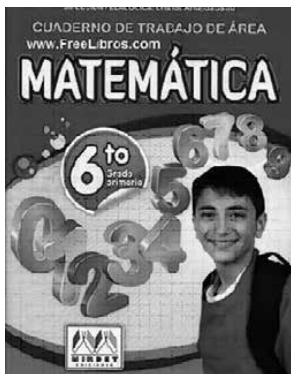
- Tarjetas de cartulina con dibujos de libros
- Bolsa o sobre para guardar las tarjetas

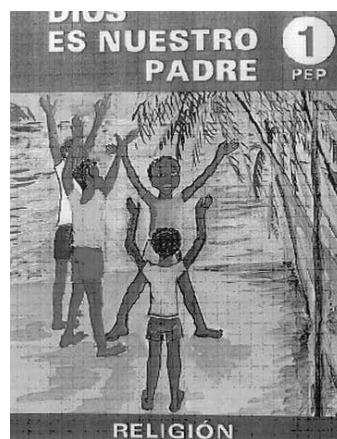
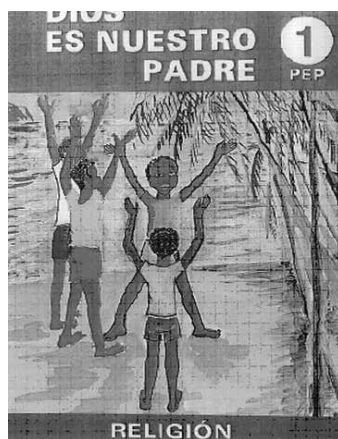
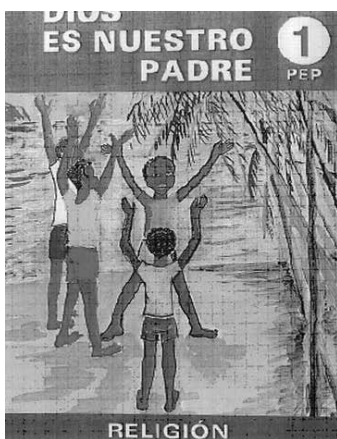
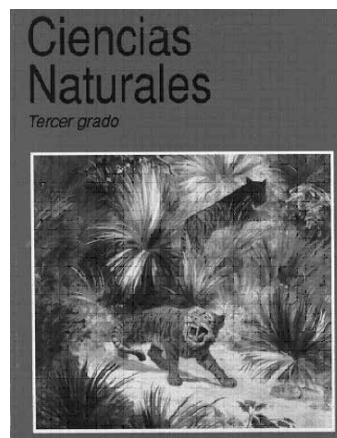
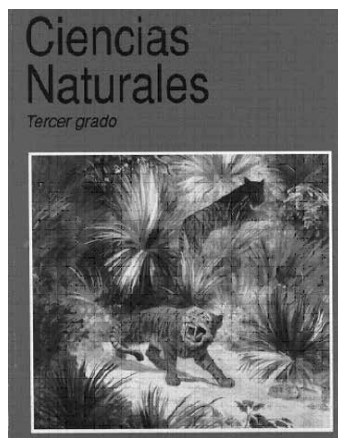
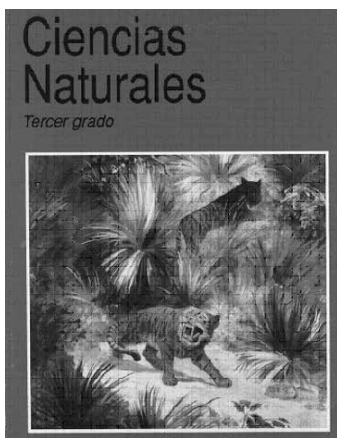
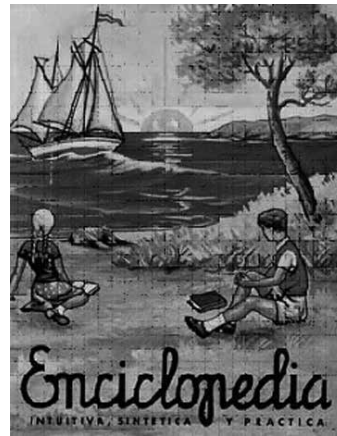
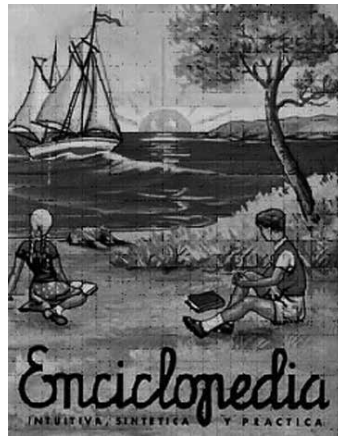
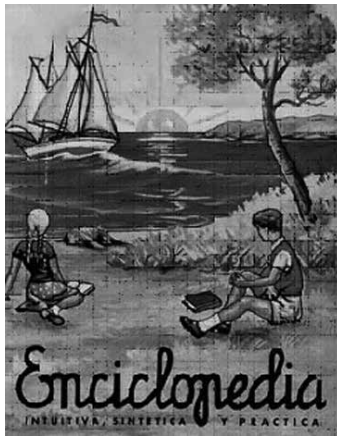
Procedimiento

1. Recorte las tarjetas, una para cada niño del aula. Distribúyalas en forma proporcional.
2. Salgan al patio o jardín y entreguen una tarjeta a cada niño.
3. Den las indicaciones para realizar la dinámica:
 - a. Primero verifique que todos sepan que tarjeta les tocó, para ello dirá: "levanten la mano los que tienen el libro de matemática", "levanten la mano los libros de lenguaje" y así hasta terminar de nombrar los grupos.
 - b. Luego dará consignas que solo deben ejecutar los que tienen la tarjeta que se menciona:
 - Todos los "cuentos" salten en un pie hasta contar cinco.
 - Todos los libros de lenguaje corran hasta la puerta del salón y regresen.
 - Todos los libros de matemática se arrodillan.
 - Todas las enciclopedias aplauden.
4. Cuando diga "LIBROS" se encuentran todos los que tienen los mismos y forman una ronda.



5. Ingresan al aula y comentan: ¿Qué les pareció? ¿Cómo formaron el grupo? ¿Qué no les gustó?







LO QUE VOY LEYENDO

Mi nombre es.....

Pertenezco al Grupo

Anoto lo que leo

Fecha	Texto leído	página	Libro



LO QUE VOY LEYENDO

Mi nombre es.....

Pertenezco al Grupo

Anoto lo que leo

Fecha	Texto leído	página	Libro

Cuento: "El sol perdido"

Anexo
5

Había una vez unos hombres que vivían en los bosques. Se levantaban a la salida del sol y se iban a dormir a la caída del sol.

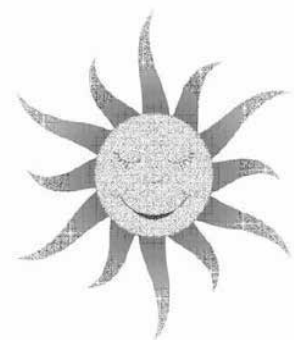
Cada atardecer encendían una hoguera sobre la montaña para mostrarle al sol por donde debía asomarse a la mañana siguiente.



Con la hoguera, los hombres también le daban al sol una muestra de su amistad. Él estaba con ellos cuando salían a juntar leña y aún brillaba cuando al atardecer regresaban cansados a sus cabañas.

El sol contemplaba a los niños cuando pescaban en el arroyo, cuando jugaban con su pelota. A la luz del sol crecían los árboles, las hojas, las

flores y los pájaros cantaban y saltaban de rama en rama. Así sucedió durante mucho tiempo.



Pasaron los años y los hombres perdieron sus bosques, construyeron sus casas de piedra una junto a la otra y siempre amontonadas.

Un día, un hombre se detuvo en la calle, miró hacia el cielo y vio que estaba gris. ¿Qué debemos hacer? – dijo- No tenemos más sol. Hace frío y está oscuro.

Entonces la gente se dio cuenta y miró hacia el cielo. –Tenemos luz eléctrica y también carbón para calentarnos- dijeron, y prosiguieron su camino.

La gente se sentía cómoda en sus casas porque estaban abrigadas, apenas si pensaban en su amigo sol. Ninguno se dio cuenta que el sol se ponía cada vez más débil. Tampoco hubiera podido verlo nadie, porque por todas las chimeneas se elevaba el humo y formaba una oscura nube sobre la ciudad.

El sol cuando se dio cuenta que la gente ya no lo necesitaba, se puso triste y apenas se asomaba, entonces, repentinamente se hizo la oscuridad en la ciudad. La gente iba de un lado a otro, pero todo estaba oscuro y comenzó a nevar, pronto una espesa capa de nieve cubría todo.



Entonces, todos comprendieron lo que habían perdido. ¿Era ya demasiado tarde? Los más ancianos de la ciudad se reunieron y conversaron largamente acerca de lo que debían hacer, pero no encontraron la solución.

Uno de ellos se acordó que en tiempos lejanos la gente subía a la montaña y hacía una hoguera para llamar y alabar al sol. ¿Por qué no hacemos lo mismo? Quizás eso nos ayude.

Todos quedaron pensativos, como no se les ocurrió otra cosa, pensaron que podían probar. Llevaron leña a la montaña y encendieron una gigantesca hoguera; las llamas se elevaron e iluminaron todo el campo. La gente rodeaba la hoguera y miraba el cielo. Así estuvieron toda la noche, pero... a la mañana siguiente seguía la oscuridad, el sol no brilló.

Algunos pobladores muy desanimados se fueron a sus casas, los que se quedaron trajeron nueva leña y nuevamente hicieron una fogata, pero tampoco esta segunda noche hizo que volviera el sol.

Llegó la tercera noche y en la montaña solo se encontraba una niña, ella seguía creyendo en el regreso del sol y cuidaba que no se apagara el fuego.



Ya aparecerá decía y miraba constantemente el cielo.

De pronto, empezó a saltar y a gritar - ¡Allí viene, el sol ya viene! El sol cada vez se hacía más grande, la nieve se derritió y pronto las flores asomaron sus cabezas; los niños muy contentos se quitaron sus gorras y guantes y fueron a recibirlo. En todas partes se veía asomar el verde y la gente muy contenta bailaba, jugaba y reía de alegría.

Todos le agradecieron al sol que hubiera vuelto, no querían volver a perderlo nunca más.

Stepán Zavrel (Alemania)



Ficha de lectura

Personajes

Principales hechos



Fin de la historia

1. ¿Por qué un día se ocultó el sol?

2. ¿Qué querían lograr los pobladores con la hoguera gigantesca que prepararon?

3. ¿Crees que la actitud de la niña conmovió al sol? ¿por qué?

4. ¿Cómo cambiarías el final de la historia?

“SOMOS LECTORES Y ESCRITORES”

SEMANA N° 20: Escribimos diferentes textos	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Muestra satisfacción al escribir diversos tipos de textos y acepta sugerencias para mejorarlos.	Revisa y mejora los textos que escribe.
Matemática: Resuelve y formula problemas de estimación y cálculo con operaciones combinadas de números naturales.	Utiliza diferentes estrategias para solucionar situaciones relacionadas con operaciones combinadas.
Personal Social: Expresa su interés por redactar sus propios textos y compartirlos con sus compañeros y profesores.	Comparte con sus compañeros textos de su creación.

Propósito de la semana: Ejercitarse en la escritura de textos sencillos como poesías y cuentos.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Diferentes tipos de textos. Redacción de pequeños textos. Textos con gráficos. Re-escritura de un texto.	Operaciones combinadas: adición, multiplicación, división	Actitudes frente a comentarios.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor. Conversan sobre los tipos de textos que han encontrado en la biblioteca del aula y que han ido trabajando los últimos días: cuento, poema, ficha técnica, carta. Responden las preguntas del tutor sobre algunas características de cada uno. Escuchan que hay otros textos que se pueden escribir dependiendo de la intención que se tenga para comunicar algo, por ejemplo para invitar a una fiesta, a una reunión, para mandar un saludo. Identifican que se pueden escribir tarjetas. Aprenden a escribir tarjetas en algunos modelos sugeridos. (Anexo 1). Escogen materiales y crean sus tarjetas. Exponen sus trabajos y los llevan a su casa para dárselos a sus padres. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno, lápiz Tarjetas de cartulina A5 Papeles de colores: lustre, regalo, seda, platina Tijeras Goma Lápiz, borrador, regla Anexo 1: “Elaboramos tarjetas”
<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor. Recuerdan las partes de un cuento: Inicio, nudo, desenlace. Leen el cuento: “El hombrecito de papel”. (Anexo 2). Comentan sobre las ideas principales. Reciben una hoja que lleva diagramadas las piezas de un rompecabezas con las ideas principales del cuento “El hombrecito de papel”. (Anexo 3). Pegan la hoja sobre el lado marrón de una cartulina dúplex. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno, lápiz Anexo 2: “El hombrecito de papel” Anexo 3: “Rompecabezas” Cartulina dúplex, tamaño hoja A4 para cada niño Goma, tijeras, sobres



<ul style="list-style-type: none"> • Dibujan lo que más les gustó del cuento por el lado blanco de la cartulina. • Recortan las piezas del rompecabezas. • Leen nuevamente el cuento y arman el rompecabezas sobre un cartón o folder. • Voltean el rompecabezas y el dibujo debe quedar bien estructurado, caso contrario la secuencia de los hechos está mal organizada. • Comentan y guardan las piezas en un sobre. 	
<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Resuelven ejercicios de cálculo mental. • Conversan sobre las operaciones matemáticas que conocen. • Recuerdan el proceso para resolver operaciones combinadas: primero multiplicaciones y divisiones, luego adiciones y sustracciones. • Resuelven la ficha aplicativa. (Anexo 4). 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo4: “Operaciones combinadas”
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Leen poemas seleccionados. (Anexo 5). • Escogen un poema y lo escriben . • Presentan sus trabajos y comentan. • Organizan el mural de poemas. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 5: “Lectura y escritura de poemas” – Tarjetas de cartulina A4 – Colores o crayolas – Lápiz, borrador – Cinta adhesiva – Tijeras – Dos papelógrafos (para el mural)
<p>Día 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Preparan una tarjeta con un poema, de acuerdo a las indicaciones sugeridas para preparar las tarjetas. • Comparten sus trabajos. • Organizan una exposición para compartirla con otros grupos de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz

“Elaboramos tarjetas”

Objetivo

Reconocer los diferentes tipos de libros que puede tener una biblioteca escolar.

Materiales

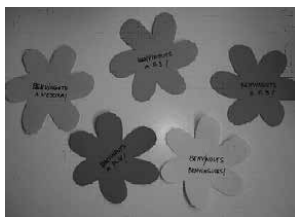
- Tarjetas de cartulina A5
- Papeles de colores: lustre, regalo, seda, platina
- Tijeras
- Goma
- Lápiz, borrador, regla

Procedimiento

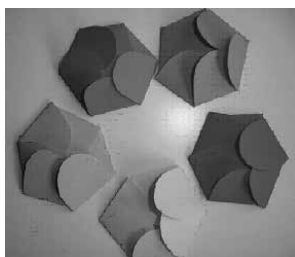
1. El docente señala que hay diferentes tipos de tarjetas, como: saludo, invitación, presentación, pésame.
2. Indica que se trabajarán tarjetas de saludo: de bienvenida, de amistad y de navidad.
 - Tarjetas de bienvenida: se emplean para decirle a algún niño o al tutor que nos sentimos contentos con su presencia en el grupo, para agradecer la presencia de personas invitadas a alguna reunión, etc.
 - Tarjetas de amistad: se escriben para un amigo o amiga con el que pasan más tiempo, con el que comparten juegos y trabajos; se escriben para desearle un bonito día, feliz cumpleaños o para decirle que estamos contentos que sea nuestro amigo porque es una buena persona.
 - Tarjetas de navidad: se escriben para mandar un saludo de paz y alegría por la navidad, por el nacimiento del Niño Jesús, a un familiar o amigo.

TARJETA DE BIENVENIDA

1. Se cortan flores de papel bond de diferentes colores, si no consiguen este tipo de papel, lo pueden hacer con papel blanco y colorear los bordes con un plumón o toda la flor con colores. Escribir al interior de la flor un mensaje de bienvenida o un deseo para que la persona a quien se la entregan sepa que están contentos con su presencia.



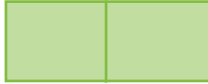
2. Doblar los pétalos hacia adentro de modo que no se lea el mensaje escrito.



3. Se pueden colocar las flores en platitos con agua y los pétalos comenzarán a abrirse, de modo que cada persona lea el mensaje que le tocó. Se puede obviar lo del plato con agua y colocarlas en las mesas o carpetas, una en cada lugar que ocuparán las personas asistentes.

TARJETAS DE AMISTAD

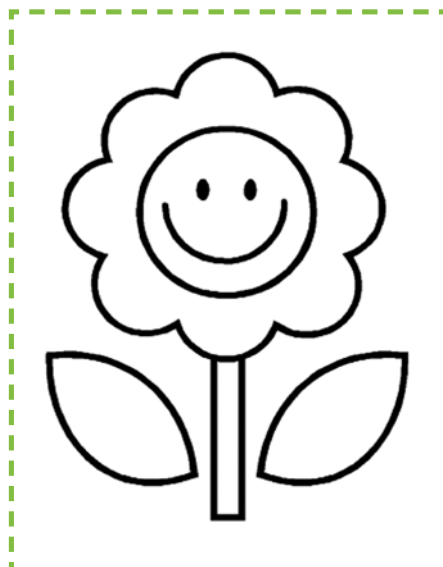
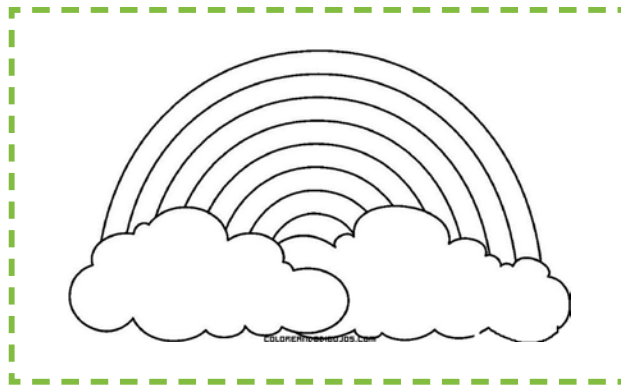
1. Doblar cada tarjeta por la mitad.



2. Escribir en la parte interna el saludo o mensaje que se quiere expresar a un amigo.



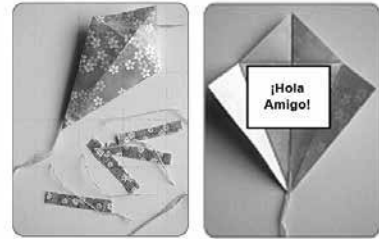
3. Doblar la tarjeta y adornar con algún dibujo o figura.



VARIANTES

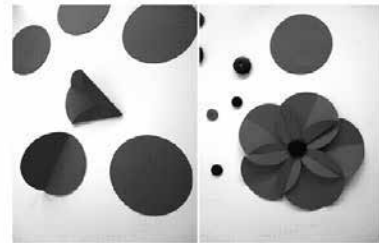
a) En origami

- Cortar un cuadrado de 20 cm. de lado.
- Doblar una diagonal, colocar el papel en forma de rombo y doblar cada lado al centro, quedando formada la cometa.
- Abrir y escribir al interior el mensaje o saludo.
- Luego doblar los lados hacia el centro, se puede cerrar poniendo cinta adhesiva o haciendo un huequito a cada lado para pasar un hilo o pedazo de cinta y amarrar, de modo que el mensaje quede cubierto.
- Voltear la cometa y adornarla con recortes de papeles de colores o algún dibujo.



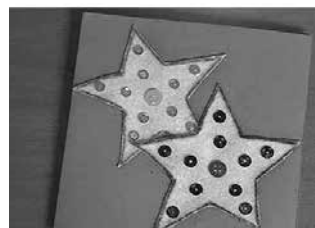
b) Con círculos de papel: se pueden hacer flores

- Cortar cinco círculos de papel de color, si usamos papel de lustre, pegar las dos caras blancas de manera que por los dos lados tengamos el color. El tamaño puede variar se puede probar dibujando con una tapa o un vaso.
- Doblar cada círculo por la mitad.
- Abrir el círculo, poner mirando hacia cada uno la línea marcada y doblar los lados hacia el centro.
- Echar goma a los bordes e ir pegando una con otra todas las piezas.
- Colocar una pequeña redondela de otro color al centro, se puede poner un botón.
- Se pueden colocar en una tarjeta una o dos flores, dependiendo del tamaño escogido para cada círculo, si se desea se adorna con hojas.



TARJETAS DE NAVIDAD

1. Doblar cada tarjeta por la mitad.
2. Escribir en la parte interna el saludo o mensaje que se quiere expresar.
3. Doblar la tarjeta y adornar con algún dibujo o figura alusivo a la navidad, que sea representativo de la realidad del lugar
4. Utilizar los materiales con los que se cuenta, orientar para que los niños no desperdicien al cortar, ni boten los pedazos que les quedan; se deben guardar en cajas para emplearlos en otra ocasión.
5. Hacer el diseño deseado en un papel borrador, recortar las partes y luego pegar en la tarjeta el diseño en la tarjeta.
6. Abrir y escribir el saludo navideño.
7. La cartulina puede disponerse en forma horizontal o vertical, de acuerdo al diseño seleccionado.



Cuento "El hombrecito de papel"

Anexo
2

"EL HOMBRECITO DE PAPEL"

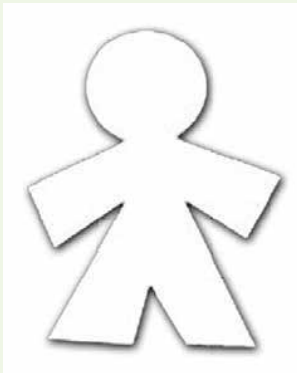
Una mañana de primavera una niña jugaba en su cuarto. Jugó con una muñeca, con una pelota y con un rompecabezas. Pero pronto se aburría de todo.

Luego empezó a jugar con un periódico. Primero hizo un sombrero y se lo puso en la cabeza, después hizo un barco y lo puso en un lavatorio con agua, pero se cansó también de jugar con el sombrero y con el barco.

Entonces hizo un hombrecito de papel periódico; y estuvo toda la mañana jugando con él. Por la tarde, la niña fue a buscar a sus amigos para jugar y llevó al hombrecito.

Al hombrecito le gustaron mucho los juegos de los niños; y los niños estaban muy contentos con aquel amigo tan raro que ahora tenían. Después de un rato todos se sentaron a descansar.

El hombrecito de papel se sentía muy feliz con ellos y quería que los niños estuvieran contentos. Comenzó a contarles las historias que sabía; pero sus historias eran historias de guerra, de catástrofes, de robos...



Los niños al oír aquellas historias se pusieron muy tristes, algunos se pusieron a llorar, el hombrecito de papel pensó: "Lo que yo sé no es bueno, porque hace llorar a los niños". Entonces, decidió irse y comenzó a andar solo por las calles del pueblo. Iba muy triste porque no sabía hacer reír a los niños.

De pronto vio una lavandería. El muñeco de papel dio un salto de alegría y con paso decidido entró. "Aquí podrán borrarle todas las cosas que llevo escritas. Todo lo que hace llorar a los niños".

Al salir... ¡nadie le habría reconocido! Blanco como la nieve, planchado y almidonado.

Dando saltos alegres se fue a buscar a los niños que le rodearon muy contentos y jugaron a su alrededor.

El hombrecito de papel sonreía satisfecho, pero cuando quiso hablar... ¡de su boca no salía ni una palabra! Se sintió vacío por dentro y por fuera. Muy triste, volvió a marcharse. Caminó por todas las calles del pueblo... y se fue al campo.

De pronto, se sintió feliz, su corazón de papel daba saltos en el pecho. Comenzó a empaparse de todos los colores que veía en el campo: del rojo, amarillo y rosa de las flores; del verde de la hierba, del azul del agua y del cielo...

Luego se fue llenando de palabras nuevas y hermosas. Cuando estuvo lleno, volvió junto a los niños y les habló. Les habló de todas las personas que trabajan para los demás, para que nuestra vida sea mejor, más justa y más hermosa, de las flores... de los pájaros... de los peces del río y del mar...

Los rostros de los niños y del hombrecito de papel se llenaron de sonrisas y cantaron y bailaron cogidos de la mano.

(Fernando Alonso)

Completa



¿Cómo era?

¿Qué le gustaba?

"Rompecabezas"

Anexo

3

Una niña estaba muy aburrida de jugar con algunos juguetes que tenía y decidió jugar con papel periódico.

La niña con el papel hizo un sombrero, un bote y un hombrecito que lo llevó para jugar con sus amigos.

El hombrecito se sentía feliz con los niños y quería que estuvieran contentos, entonces empezó a contarles historias.

Las historias eran tristes y algunos niños empezaron a llorar, el hombrecito se sintió triste y se fue.

De pronto encontró una lavandería y entró pidió que le borrarán todo lo que llevaba escrito porque ponía tristes a los niños.

Salió blanco y se sintió feliz, fue a buscar a los niños y cuando quiso hablar no pudo porque estaba vacío por dentro y por fuera.

Otra vez muy triste se fue del pueblo, llegó al campo y se empapó de los colores de las flores de los pájaros, de la hierba, del cielo...

Lleno de color regresó al pueblo, buscó a los niños y todos juntos cantaron y bailaron cogidos de la mano cantaron y bailaron.

"Operaciones combinadas"

Mi nombre es _____

Resuelvo los siguientes ejercicios:

$$29 - 3 + 2 + 4 =$$

$$\square + 2 + 4 =$$

$$\square + 4 =$$

$$37 - 5 + 8 - 4 + 7 =$$

$$\square + 8 - 4 + 7 =$$

$$\square - 4 + 7 =$$

$$\square + 7 =$$

$$249 + 60 - 25 + 9 =$$

$$\square - 25 + 9 =$$

$$\square + 9 =$$

$$595 - 43 + 25 - 74 =$$

$$\square + 25 - 74 =$$

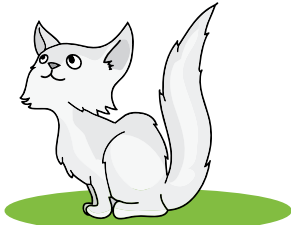
$$\square - 74 =$$

$$135 - 17 - 28 + 32 + 8 - 14 + 22 =$$

Anita debe llegar a la meta para recoger a su gatito. Para atravesar el camino debe realizar correctamente las operaciones indicadas. ¡Ayuda a Anita!



15	$\times 3$		$: 5$
			$+ 2$ decenas
$+ 32$		$- 5$ unidades	



"Lectura y escritura de poemas"

Objetivo

Reescribir un poema e ilustrar.

La educación de la persona para el goce de la literatura empieza desde los primeros años de su vida; las canciones de cuna, las rondas, los poemas rítmicos que el niño conoce en los primeros años de su vida constituyen el cimiento, después los poemas que escucha y lee en la escuela le proporcionarán muy buenas experiencias, finalmente la lectura individual que el niño haga en sus libros favoritos, completará su formación.

La lectura de poemas en el aula, genera variadas actividades, entre ellas podemos mencionar: lectura coral, ilustración, escenificación, creación poética entre otras. Todas ayudan a la apreciación del texto y al desarrollo del lenguaje.

Materiales

- Tarjetas de cartulina A5
- Papeles de colores: lustre, regalo, seda, platina
- Tijeras
- Goma
- Lápiz, borrador, regla

Procedimiento

El procedimiento de la lectura de poemas, consta de tres pasos principales:

- Lectura que hace el tutor en voz alta, resaltar la musicalidad
- Comentario sobre el contenido, identificando lo que "dice" el texto en cada una de sus partes.
- Lectura oral a cargo de diferentes niños.

En esta ocasión prepararemos con los niños un **"Mural de poemas"**

1. Distribuya a los niños una ficha con poemas sencillos, léanlos de acuerdo al proceso metodológico sugerido.
2. Indique que cada uno escoja el que más le gusta, puede buscar también en los libros de la biblioteca del aula o puede crear su propio poema.
3. Escriba el poema en la tarjeta de cartulina e ilustre con dibujos alusivos.
4. También puede dibujar una silueta alusiva al contenido del poema; por ejemplo si el poema es sobre un pájaro, dibujar la silueta, al interior escribir el poema, luego recortar la silueta por el contorno.
5. Los niños comparten los trabajos.
6. Pegan los dos papelógrafos, si no son suficientes para todos los trabajos, añadir otro.
7. Organice todas las producciones de los alumnos y coloque un título que puede ser "Los poemas que escogimos", "Los poemas que nos gustan" se adorna con figuras o una cenefa.
8. Se exhiben el mural en el patio de la escuela o la pared del aula.

¡VIVA EL SOL!

¡Viva el sol de la mañana!
Viva el sol, le grita el pájaro en la rama.

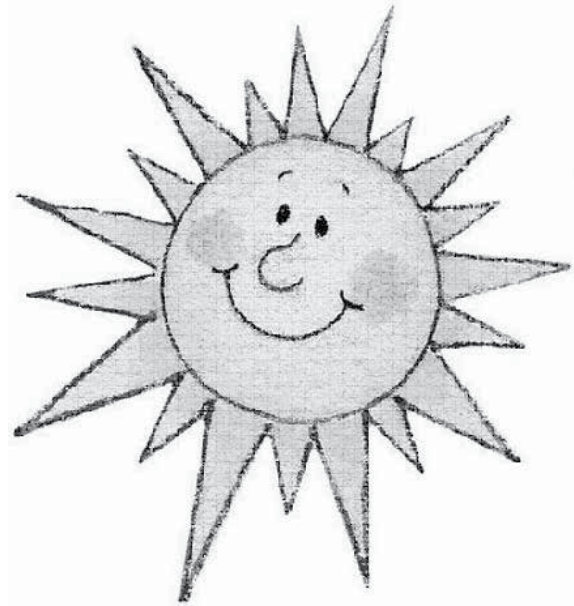
Y el campesino le canta:
¡Viva el sol!

Y el naranjito agobiado
de naranjas dice: ¡Viva el sol!

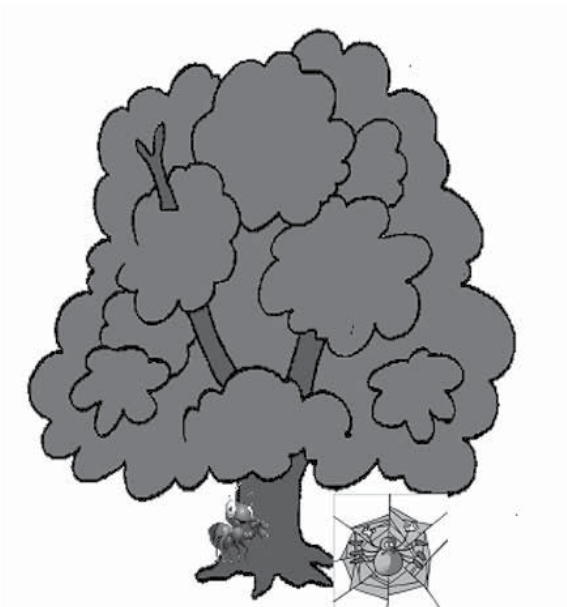
Y el tejado de la casa repite:
¡Viva el sol!

Y el caballo que lo siente
en la tibia hierba del campo dice: ¡Viva el sol!

Toda la tierra es un ¡Viva!
y el mundo todo repite: ¡Viva el sol!



Rafael Alberti (español)



EL ÁRBOL VIVIENDA

En el árbol vive
la araña Canela;
teje entre las ramas
su nítida tela.

En el árbol vive
Manuela la hormiga;
siempre trabajando
nunca se fatiga.
El árbol da albergue,
da vida y calor,
¡por eso debemos
darle nuestro amor!



Dorothy de Serrano

LAS LLAMITAS DE BELÉN

Con cinco llamitas
me voy a Belén,
al lado del Niño,
María y José

Cruzando los Andes
la selva y el mar,
por muchos caminos
tendré que pasar.

La llama más linda
le lleva al Señor
un poncho de lana
de todo color

Hay quinua con queso
maíz, requesón,
papitas, tamales,
chancaca y turrón.

Haremos la fiesta
al Niño Jesús
y luego diremos
¡Viva el Perú!



Anónimo



SELVÁTICO

Con amor tengo que hablar
que la selva es mi hogar;
y decir que soy peruano,
con mi bandera en la mano.

Selva mía, selva santa,
mi noble voz te canta;
y al mirar tu fauna y flora, hasta el Perú se
enamora.

Con fuerza tengo que hablar,
que nunca te dejo de amar;
y decir que es muy simpático,
el saber que somos amables.

Selva mía, no te asombres,
te quieren todos los hombres
¡oh, Perú mi gran nación,
soy selvático puro corazón!



Asunción Ruíz



ABUELO MELOCOTÓN

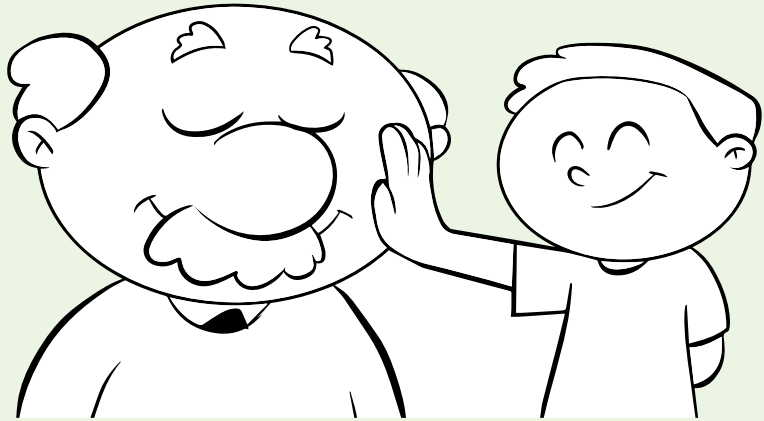
Va caminando mi abuelo,
paso lento de bastón,
sombrero, saco, camisa,
cuello blanco de almidón.

Ya ríe el abuelo al verme,
abuelito diversión.

Me sienta sobre sus piernas,
me regala una canción.

Brillan los ojos chiquitos
de mi abuelo corazón.

Abraza, beso y caricia,
abuelo melocotón.



Óscar Contreras (peruano)



MI LORO

¡Qué bien vestido que está
de verde entero mi loro;
con su plátano y su choclo
qué buen banquete se da!

Por la mañana la digo:
¡Saca la pata lorito;
di tu discurso amiguito!

Y él se viene, poco a poco,
acercándose de lado,
todo ojos, desconfiado;
todo verde, todo loro.
darle nuestro amor!

Javier Sologuren (peruano)

Variantes y sugerencias

1. Si se observa que las personas de la comunidad no tienen posibilidades de donar libros, no hacer la campaña pidiendo donaciones, sino difundir la existencia de los libros en la biblioteca y animar a leerlos; se puede organizar una tarde de lectura compartida: los niños y sus padres.
2. Es recomendable evaluar la realización de las actividades que se organizan estableciendo comisiones responsables de sacar adelante determinadas tareas, conviene resaltar el esfuerzo y el desempeño de los niños y darles un aplauso de reconocimiento, también se pueden preparar distintivos de papel, tipo medallas, para dárselas por la acción realizada. Si algo no salió bien, revisar las causas y cómo se puede actuar en otras situaciones similares buscando que salga bien.
3. Las opciones de organizar las cajas para los libros son muchísimas, se debe empezar por recolectar el material y a partir de ello, definir de acuerdo al espacio y cantidad de libros que se tiene para guardar, cómo se podrán disponer y cómo se adornarán. Recuerden que los niños son los actores principales en esta organización y que deben participar activamente en la preparación de cajas y letreros.
4. Se pueden nombrar a los responsables de la biblioteca, por lo menos dos niños que serían los encargados de mantener ordenados los ficheros, los libros, entregar libros a los que lo soliciten; etc. El cargo puede ser rotativo.
5. Preparar un banco de figuras, serán muy útiles para diversos ejercicios matemáticos y de comunicación. Se puede ejercitar a los niños en la identificación del uso de las medidas de longitud más usadas como son: cm. m. y Km. mostrándoles diferentes dibujos y que ellos por el conocimiento que tienen de sus dimensiones señalen cuál de ellas usar; incluso se puede trabajar a manera de juego donde un equipo selecciona una figura y el otro equipo dice la medida. Todo esto se realiza antes de entregarles la ficha aplicativa.
6. Establecer el "Momento de la lectura por placer", permitir que salgan del aula y que se pongan cómodos para que disfruten lo que leen, lo importante es que cada uno seleccione el libro o texto que le gustaría leer y que todos lo hagan al mismo tiempo incluyendo al tutor. No es necesario que se hagan preguntas posteriores a la lectura, pero que si se propicie un espacio en el que algunos voluntarios comenten lo que han leído.
7. Acostumbrar a los niños a trabajar un organizador gráfico al terminar cualquier lectura, así podrán identificar las ideas principales de lo leído y mejorar su comprensión lectora.
8. Las lecturas que se seleccionen para que todos las lean, como es el caso de las que se colocan en el fascículo deben ser "explotadas" al máximo, no basta con que resuelvan la ficha de lectura o llenen el cuadro organizador, el tutor debe organizar a los niños en grupos y darles diferentes consignas a cada uno como: cambiar el final del cuento, escenificarlo, seleccionar palabras que expresen color, convertir el cuento en historieta, dibujar las principales secuencias, inventar una canción, etc.
9. La ficha "Lo que voy leyendo", es como un inventario de lectura, en ella los niños deben registrar los libros que van consultando a lo largo de la duración del Programa, colocando la información correspondiente en cuanto escogen o seleccionan una lectura. El tutor preparará una caja para que los niños las coloquen en forma ordenada y puedan ubicarlas con facilidad.
10. Al igual que escribieron las cartas para los niños del Programa de las otras regiones, se puede orientar a los niños para que elaboren tarjetas decorándolas con algunos materiales propios del lugar, las escriban y luego las envíen a los otros niños.

“CONOCEMOS LO QUE NUESTRA COMUNIDAD PRODUCE”

SEMANA N° 21: Identificamos los productos que compran en nuestra casa	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Participa en diálogos y conversaciones demostrando interés.	Demuestra actitud de escucha cuando dialoga.
Matemática: Resuelve problemas de adición y sustracción con números decimales.	Utiliza estrategias para solucionar situaciones problemáticas con números decimales.
Personal Social: Describe y valora los productos que su comunidad produce.	Compara los productos propios de su comunidad con los que no lo son.

Propósito de la semana: Identificar y reconocer los productos propios de la comunidad, que se pueden adquirir en la feria o en las tiendas, se informa sobre productos que vienen de otros lugares.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
El diálogo. Estrategias. La conversación.	Adición de números decimales. Adición de números fraccionarios.	Productos propios de la comunidad: agrícolas, ganaderos, comerciales.

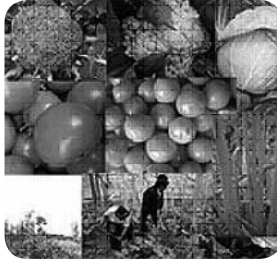
Procedimiento	Materiales y recursos									
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de cuatro. • Reciben una ficha de trabajo y llenan los cuadros con los nombres de los productos que conocen y que son propios de su comunidad (Anexo 1). • Comparten sus respuestas. • Reciben una tarjeta de cartulina A5, seleccionan uno de los productos que anotaron y dibujan su silueta. • Reciben papeles de colores y completan su dibujo empleando la técnica del recortado. (Anexo 2). • Guardan sus trabajos terminados sin que se maltraten. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno lápiz • Anexo 1: “Nuestros productos” • Anexo 2: “Recortado” <ul style="list-style-type: none"> – Tarjeta de cartulina – Papeles de colores – Lápiz, borrador – Goma 									
<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman el mismo grupo que el día anterior. • Recogen sus trabajos y recortan su dibujo por el contorno. • Observan el cuadro que ha colocado al tutor en la pizarra que señala la división de los productos en agrícolas, ganaderos y comerciales. <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="3">Productos</th> </tr> <tr> <th>Agrícolas</th> <th>Ganaderos</th> <th>Comerciales</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 30px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Productos			Agrícolas	Ganaderos	Comerciales				<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz – Tijeras – Goma – Tarjetas pequeñas – Tira de cartulina
Productos										
Agrícolas	Ganaderos	Comerciales								



<ul style="list-style-type: none"> • Conversan y colocan los productos que han dibujado en el lugar correspondiente. • Reciben tarjetas de cartulina y anotan el precio que puede tener cada producto. • Pegan las tarjetitas con los precios al lado de cada producto. • Ponen un título al mural trabajado en una tira de cartulina . • Resuelven ficha aplicativa con números decimales. (Anexo 3). 	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 3: "Operaciones con decimales"
<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Identifican que los productos se pueden adquirir en las ferias y en las tiendas. • Forman grupos de cuatro. • Hacen un cuadro organizativo estableciendo diferencias entre feria y tienda. • Juegan: Feria y tienda. (Anexo 4). 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 4: "Feria y tienda" – Tarjetas con nombres de productos que se pueden comprar en la feria o tienda – Dos carteles de 30x10 – Cinta adhesiva – Plumón grueso negro o azul
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Conversan con el tutor sobre los productos que han ido identificando los días anteriores, han encontrado productos agrícolas, ganaderos, comerciales e industriales. Dan ejemplos de cada tipo. • Forman grupos de cuatro. • Sacan una tarjeta al azar que indica el tipo de producto sobre el que deben trabajar. • Reciben tarjetas de cartulina de 4x6 cm. y dibujan en cada una un producto del tipo señalado. • Reciben medio papelógrafo y pegan sus tarjetas ubicándolas o colocándolas como el grupo decida. Pueden adornar con papeles de colores. • Comparten sus trabajos y luego los ubican en el panel del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz – Seis tarjetas de cartulina de 4 x 6 cm para cada niño – Colores o plumones – Medio papelógrafo para cada grupo
<p>Día 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de cuatro. • Juegan "Camino a la feria". (Anexo 5). • Terminan el juego y comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué les pareció el juego? – ¿Se cumplieron las reglas establecidas? – ¿Qué parte se puede modificar o cambiar? – ¿Crees que aprendiste jugando? ¿Qué aprendiste? 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 5: instructivo para realizar el juego "Camino a la Feria" – Tablero diagramado – 4 fichas (botones, tapitas, cartoncitos de colores – Un dado

"Nuestros productos"

Escribe nombre de productis de tu comunidad teniendo en cuenta sus características



AGRÍCOLAS

Se obtienen en las chacras cultivando la tierra.

NUESTROS PRODUCTOS



GANADEROS

Se obtienen de los animales.



COMERCIALES

Se adquieren para vestirse, asearse, comer, etc.

"Recortado"**Objetivo**

Ejercitarse en la técnica del recortado para realizar composiciones

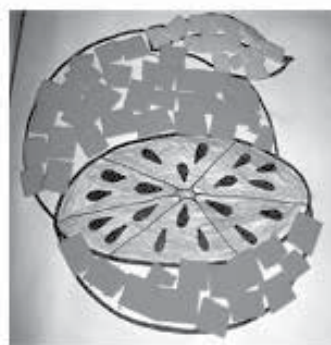
« .Esta técnica la debe ejercitar el niño cuando haya alcanzado cierto grado de madurez motriz y tenga coordinación visual-motora. Permite que el niño obtenga sentido de las formas y conocimientos del material que emplea. »

Materiales

- Tarjeta de cartulina
- Papeles de colores
- Lápiz, borrador
- Goma

Procedimiento

1. Realizar el dibujo de algún elemento o una composición.
2. Recortar tiras de papel de colores, teniendo en cuenta los necesarios para la composición o dibujo realizado.
3. Recortar la tira en pedacitos, los cuales pueden ser de diferentes tamaños.
4. Colocarlos en cajitas o tapas de pomos, clasificados por colores.
5. Engomar poco a poco el área interior del dibujo e ir colocando los papelitos hasta cubrir la superficie interna totalmente (fresa) o parte del dibujo (naranja) el resto se puede completar con colores o plumones.



« **Recuerda.-** también se puede recortar figuras geométricas ya sean triángulos o círculos y con ellos realizar el procedimiento indicado en el numeral 5. »

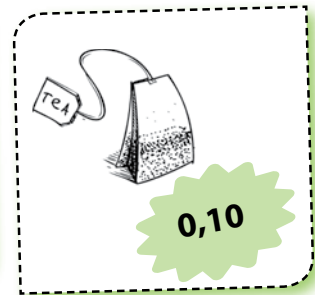
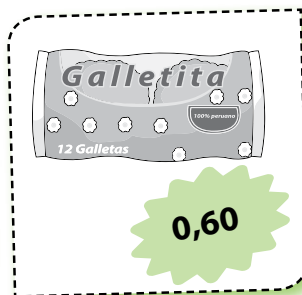
« Otra variante puede ser recortar con tijeras o con la mano diversas figuras que se encuentran en revistas o en periódicos y armar con ellos una composición. Se pueden completar los detalles con colores o plumones. »

"Operaciones con decimales"

Anexo
3

Mi nombre es:

Observa los precios de los siguientes productos:



Si Juanita realiza diferentes compras:

¿Cuánto gasta al comprar arroz y galletas?

$$3,90 + 0,60$$

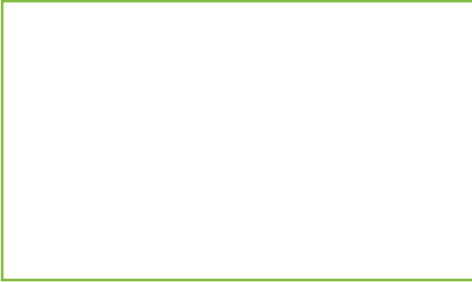
$$\begin{array}{r} 3,90 + \\ \underline{0,60} \end{array}$$

¿Cuánto gasta al comprar té y galleta?

¿Cuánto gasta al comprar lápiz y galleta?

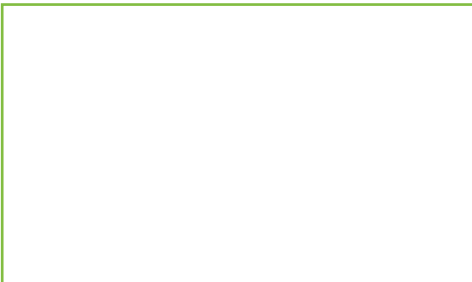
¿Cuánto gasta en comprar arroz y lápiz?

1. Fernando va de compras. Lleva un billete de S/. 50,00, gasta S/. 37,00 ¿cuánto dinero le queda?



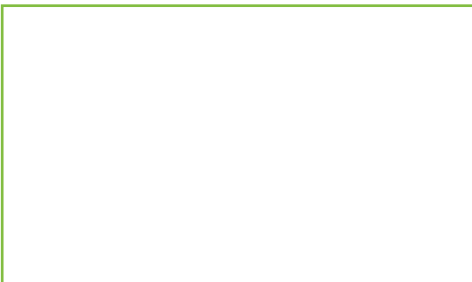
Le queda

2. Mi mamá me da S/. 5,00, debo guardar S/. 2,00 para mis pasajes, el resto puedo usarlo para comprar algo para comer. ¿Cuánto me queda para comer?



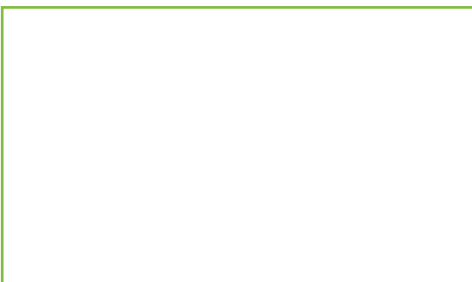
Me queda para comer:

3. Isabel prepara una docena de empanadas, la mitad es para el almuerzo con su familia, regala cuatro a su vecina y vende las últimas que le quedan a S/. 1,50 cada una. ¿Cuánto dinero recibe Isabel?



Isabel recibe

4. ¿Cuánto necesita Roberto para comprar los cuatro productos que observas en la página anterior?



Roberto necesita.....

Juego: "Feria y tienda"

Anexo

4

Objetivo

Establecer diferencias entre feria y tienda.

Materiales

- Tarjetas con nombres de productos que se pueden comprar en la feria o tienda.
- Dos carteles de 30x10 .
- Cinta adhesiva.
- Plumón grueso negro o azul. Soga.

Lugar de juego: Patio o jardín.

FERIA

TIENDA

Procedimiento

1. Escriba en los carteles las palabras "FERIA" y "TIENDA" usando letra de imprenta y plumón grueso.
2. Haga una lista de los productos que se pueden encontrar en la tienda y en la feria, con ayuda de los niños. Anote tantos nombres de productos como niños haya en el grupo.
3. Escriba los nombres seleccionados en las tarjetitas.
4. Seleccione a dos niños al azar, voluntarios o por sorteo. Uno será el dueño de la tienda, colóquelo en el pecho el cartel que dice "tienda". El otro será el administrador de la "feria", igualmente colocarle el cartel correspondiente.
5. Reparta los papelitos con los nombres de los productos a los niños, cada uno lee e identifica que producto será.
6. Trace una línea al centro del patio y escriba, con la tiza, a un lado la palabra "tienda" y al otro lado la palabra "feria".

FERIA | TIENDA

Instrucciones para el Juego

Los niños se sientan alrededor de la línea trazada formando un círculo. Coloque al centro los niños que tienen los carteles "tienda" y "feria". Rigen para ver cuál de los dos comienza. Si le toca empezar al dueño de la tienda, le dice al tutor:

- Soy el dueño de la tienda y vengo a comprar "arroz" (u otro producto, de los nombres que han escrito en la lista).
 - El niño o niña que tiene la tarjeta que dice "arroz" se levanta y se coloca detrás del dueño de la tienda.
 - Le toca su turno al administrador de la feria, él sigue el mismo procedimiento y también dice el nombre del producto que quiere comprar, el niño se para y se coloca detrás de él.
 - Así continúan hasta que todos los niños hayan sido "comprados".
1. Los niños que son "tienda" y "feria" se colocan uno frente al otro, se cogen de las manos, la línea trazada debe quedar al centro de los dos.
 2. Cada grupo de niños se coloca detrás del niño que los "compró", cogidos por la cintura.
 3. A una señal del tutor, empiezan a jalar cada uno para su lado.
 4. Gana el equipo que hace pasar la línea a los jugadores del otro grupo.

Juego: "Camino a la feria"

Objetivos

Identificar y reconocer los productos propios de su comunidad con los que no lo son.

Número de participantes

Cuatro.

Materiales

- Tablero diagramado
- 4 fichas (botones, tapitas, cartoncitos de colores)
- Un dado

Procedimiento

1. Conversar con los niños sobre lo que es un feria, qué podemos encontrar en ella, qué días se realiza la feria del pueblo, qué hacen las personas que están en la feria: venden, compran, conversan, pagan, etc.
2. Organizar a los jugadores, cada grupo tiene un tablero, un dado y cuatro fichas.

Instrucciones para el Juego:

1. Escogen su ficha.
2. Se ubican en la partida.
3. Lanzan el dado para regir el orden de participación en el juego, quien tira el número más alto será el primero y así sucesivamente en orden decreciente.
4. Se acomodan de esta manera: primero el uno, a su lado el dos, luego el tres y por último el cuatro.
5. Lanzan el dado a su turno y avanzan el número de casilleros que este indica.
6. En el tablero encontrarán:
 - a. Algunas preguntas que deben responder para continuar, si no sabe la respuesta, pierde un turno.
 - b. Indicaciones que dicen: "avanza... lugares", "retrocede... lugares".
 - c. Consigna que señala "pierdes un turno".
 - d. Otras indicaciones en las que no es necesario que hagan algo, el grupo puede decidir que cuando llegan a estos casilleros pueden hacer la mímica de lo que se pide o cantar, saltar dos veces en un pie, dar dos vueltas alrededor de la mesa, etc. o simplemente se quedan en el casillero esperando su siguiente turno.
7. Gana el niño que llega primero a la "FERIA".
8. Pueden decidir antes de jugar que cuando el primer jugador llega a la "feria" (meta) se acaba el juego, o los tres restantes siguen jugando hasta llegar y de esta manera definir quién queda segundo, tercero y cuarto.

*Las reglas se acuerdan
antes de empezar el juego*

“CONOCEMOS LO QUE NUESTRA COMUNIDAD PRODUCE”

SEMANA N° 22: Jugamos a la tienda	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Escribe libremente textos originales haciendo uso de su creatividad.	Escribe textos creativos.
Matemática: Resuelve problemas de adición y sustracción con números decimales y fracciones.	Aplica estrategias para solucionar situaciones de compra y venta utilizando monedas y billetes.
Personal Social: Demuestra respeto a sí mismo y hacia los demás y respeta las normas de convivencia en los juegos.	Interpreta diferentes roles al jugar a la tienda.

Propósito de la semana: Ejercitarse en el conocimiento y manejo de monedas y billetes a través de situaciones simuladas de compra y venta de productos jugando a la tienda.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Técnicas de escritura creativa.	Empleo de monedas y billetes en situaciones de compra y venta.	Tiendas, bodegas, fábricas, industrias.

Procedimiento	Materiales y recursos										
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Conversan sobre los productos que hay en una tienda. • Hacen un cuadro organizador e identifican los diferentes tipos de tiendas que pueden haber: de abarrotes, bazar, librería, farmacia. (Anexo 1). • Identifican qué tipo de productos puede encontrar en cada una de ellas. • Forman grupos de seis con la dinámica “TIENDA”. <ul style="list-style-type: none"> – Cogen una tarjeta con una letra. – Buscan a otros niños para formar la palabra “tienda” – Organizan su grupo, le dan un nombre. – Conversan y deciden que clase de tienda les gustaría tener, le dan un nombre. – Anotan en una tarjeta el tipo de tienda y el nombre: Librería Carlitos, Farmacia García, Bazar Las Estrellas, etc. – Colocan la tarjeta con el nombre de su tienda en el cuadro que coloca el tutor en la pizarra. <p>Anexo 1:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>GRUPO</th> <th>TIENDA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Los pumas</td> <td>Librería “Carlitos”</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	GRUPO	TIENDA	Los pumas	Librería “Carlitos”							<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 1: “Tienda” <ul style="list-style-type: none"> – Tarjetas con letras para la dinámica – Bolsa o sobre – Tarjetas de cartulina – Cinta adhesiva – Papelógrafo con cuadro para los grupos
GRUPO	TIENDA										
Los pumas	Librería “Carlitos”										



<ul style="list-style-type: none"> • Elaboran un esquema señalando cómo les gustaría ambientar su tienda, hacen un listado de los productos que pondrán a la venta en su cuaderno o en un papel de doble uso. • Buscan material recuperable como: cajitas, pomitos, chapas, botones, piedritas, papeles de colores, tapas, corchos, conitos, pajitas, cartones, hojas secas, etc. 	
<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Se reúnen los integrantes del grupo formado el día anterior. • Sacan los materiales recolectados y los que pueden tener en el centro de recursos de su aula. • Organizan los materiales, además deben tener tijeras y goma. • Revisan la lista de productos que escribieron y con los materiales recuperables empiezan a prepararlos. • Guardan todos los materiales de manera que no se maltraten. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz – Materiales recuperables – Goma – Tijeras
<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Se reúnen los integrantes del grupo. • Elaboran los materiales señalados para la ambientación de su tienda, como: afiches publicitarios. • Elaboran el cartel con el nombre de la tienda usando la técnica del estampado con corcho. (Anexo 2). • Guardan sus materiales de manera que no se maltraten. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 2: "Estampado con corcho" – Un pliego de cartulina – Corchos de botellas – Témperas, Platitos o tapas – Plumón negro
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman parejas. • Reciben láminas con monedas y billetes del Perú, las recortan y guardan. (Anexo 3). • Resuelven ejercicios de compra y venta, utilizando los billetes y monedas que prepararon. (Anexo 4). • Comparten sus respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 3: "Monedas y billetes" • Anexo 4: "Ejercicios de compra y venta"
<p>Día 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Distribuyen el aula con intervención del tutor, de modo que cada grupo tenga un espacio para organizar su tienda. • Colocan el letrero con el nombre, los materiales de ambientación y los productos preparados. • Juegan a "La Tienda". (Anexo 5). • Ordenan el aula, una vez que han terminado de jugar. • Se sientan en círculo y comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Cómo se sintieron participando en el juego? – ¿Qué aprendieron? – ¿Qué deben saber las personas que tienen una tienda? – ¿Cómo deben ser las tiendas para dar una buena atención? 	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 5: "La tienda" – Cajas de diferentes tamaños – Papeles de todo tipo – Tijeras, goma, cinta adhesiva, lápiz, colores – Productos preparados con material recuperable – Carteles: nombre de la tienda, precios de los productos, afiches publicitarios – Monedas y billetes de papel

"Tienda"

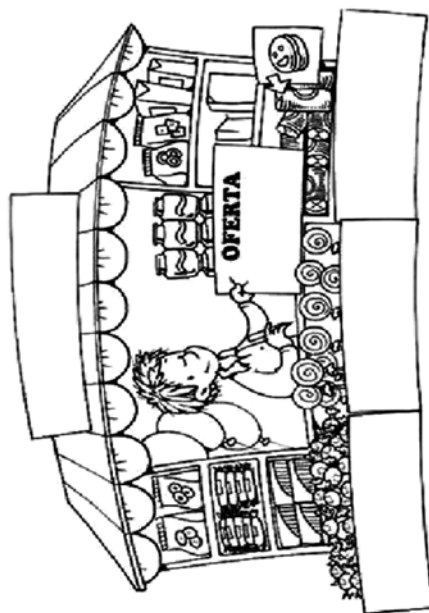
¿QUÉ ES?

TIENDA

¿DE QUÉ TIPO PUEDEN SER?

¿QUÉ VENDEN?

¿QUÉ HACEN LAS PERSONAS?



"Estampado con corcho"

Anexo
2

Objetivo

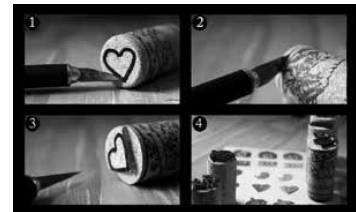
Elaborar el cartel con el nombre de la tienda usando la Técnica del estampado en corcho.

Materiales

- Un pliego de cartulina
- Corchos de botellas
- Témperas
- Platitos o tapas
- Plumón negro

Procedimiento

1. Selecciona tres o cuatro corchos para cada grupo.
2. Define cómo se pueden usar, es decir se usarán sin nada o se tallarán algunas formas.
3. Coloca diferentes colores de témperas en los platitos o tapas y póngalos al centro de la mesa, no debe estar muy espesa ni muy aguada, se necesita una consistencia intermedia.
4. Si se quiere preparar algunos dibujos hay dos opciones:
 - a. Hacer el dibujo de alguna forma con un plumón, luego empezar a quitar el corcho de los lados utilizando una cuchilla, de modo que el dibujo queda sobresaliente.



- b. Hacer los dibujos de los elementos seleccionados sobre una esponja o sobre microporoso, recortarlos por el contorno y pegarlos sobre el corcho.



5. Mojen el corcho en la témpera y presionenlo sobre la cartulina, queda estampada la forma seleccionada. Es preferible usar un corcho para cada forma y color.
6. Adornan la cartulina de acuerdo al diseño que el grupo desee.
7. Dejan secar.
8. Colocan el nombre utilizando ese fondo, emplean plumón negro, también se pueden recortar las letras en cartulina negra o papel de lustre de color oscuro y pegar sobre el fondo logrado con el estampado



"Monedas y billetes"











"Ejercicios de compra y venta"

Mi nombre es: _____

Escribo el valor de las monedas y billetes.

 <p>S/. 1,50</p>	 <p>S/.</p>
 <p>S/.</p>	 <p>S/.</p>
 <p>S/.</p>	 <p>S/.</p>

Escribo el valor correspondiente.

- 3 billetes de S/10,00, 2 monedas de S/. 0,50 _____
- 5 monedas de S/. 2,00, 2 monedas de S/. 0,20 _____
- 1 billete de S/. 50,00, 1 billete de S/. 20,00 _____



Kilo de zanahoria.....	S/. 3.50
Kilo de habas.....	S/. 2.80
Kilo de alverjas	S/. 2.40
Atado de betarragas.....	S/. 1.00
Kilo de cebollas.....	S/. 3.30
Kilo de papas.....	S/. 1.80

Rosario va a la feria con S/. 25,00.

- Compra 2 kilos de papas. ¿Cuánto paga? Rosario paga

- Compra 2 kilos de cebollas, un kilo de habas y un kilo de zanahorias, por esta nueva compra Rosario paga

- ¿Cuánto gastó Rosario en todas las compras que hizo en la feria? Rosario gastó

- ¿Con cuánto dinero regresa Rosario a su casa? Rosario regresa con...

- Muchos de los productos que se venden en una feria, se pesan y venden por kilos. Dibuja cinco productos que en tu comunidad se venden por kilos.

--	--	--	--	--

Juego de roles: "La tienda"

Objetivo

Resolver ejercicios de compra y venta, utilizando billetes y monedas.

Materiales

- Cajas de diferentes tamaños
- Papeles de todo tipo
- Tijeras
- Goma, cinta adhesiva
- Lápiz, colores
- Productos preparados con material recuperable
- Carteles: nombre de la tienda, precios de los productos, afiches publicitarios
- Monedas y billetes de papel

Procedimiento

1. Converse con los niños sobre la tienda: ¿qué es? ¿para qué sirve? ¿qué acciones realizan las personas que se encuentran en una tienda? ¿qué necesitamos para comprar? ¿qué necesitamos para vender?.
2. Oriente a cada grupo para que organice su tienda en el lugar asignado en el aula.
3. Busque las cajas o carpetas necesarias para su organización.
4. Ambienten de acuerdo al esquema realizado, coloquen el letrero con el nombre, los afiches publicitarios y los productos.
5. Se organizan en cada grupo:
 - a. Formar parejas.
 - b. Definen el orden de participación de las parejas.
 - c. Una pareja vende y las otras dos compran.
 - d. Definen el tiempo de intervención.
6. Empiezan a jugar; indican que los compradores pueden ir a diferentes tiendas.
7. Cambian roles después del tiempo establecido (podría ser de quince a veinte minutos), los "compradores" pasan a ser "vendedores" y viceversa.
8. Observan el desenvolvimiento de los niños mientras se realiza el juego, el uso de las monedas y billetes.
9. Comentan su participación y lo aprendido.



“PREPARAMOS COMIDAS SALUDABLES”

SEMANA N° 23: Conocemos los tipos de alimentos	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Lee oralmente en forma fluida textos descriptivos e informativos.	Lee con fluidez, entonación y pronunciación adecuadas.
Matemática: Resuelve problemas de adición y sustracción con números decimales y fracciones.	Utilizan estrategias de cálculo rápido para solucionar situaciones de operaciones con números fraccionarios.
Personal Social: Describe y valora los alimentos que consume.	Clasifica los alimentos según diferentes criterios.

Propósito de la semana: Identificar, describir y clasificar alimentos que consume, reconociendo su importancia en la dieta diaria.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Los textos descriptivos Lectura oral - técnicas.	Operaciones con números fraccionarios.	Alimentos. Clases de alimentos según su origen. Importancia.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de cuatro. • Reciben una tarjeta de cartulina A4. • Escuchan al tutor que les dice: “conversen un momento sobre todo lo que hacen desde que se levantan hasta que se acuestan”. • Anotan sus repuestas en la tarjeta. • Comparten sus trabajos. • Escuchan al tutor: “en la relación de acciones que han anotado, subrayen o encierren con color rojo todos los momentos en que comen”. • Comparten sus respuestas. • Comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Para qué necesitamos comer? – ¿Qué pasaría si no comiéramos? – ¿Qué debemos comer? • Observan los videos (en CD) <ul style="list-style-type: none"> – Cuento: “El día que se fueron los alimentos”⁽¹⁾. – Promoviendo hábitos de vida saludable⁽²⁾. • Comentan sus impresiones sobre lo observado. • Sacan conclusiones con el tutor sobre la importancia de los alimentos. <p>⁽¹⁾ http://www.youtube.com/watch?v=S25d03jtDZg&feature=related ⁽²⁾ http://www.youtube.com/watch?v=Ggh3biRxraY&feature=related</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno lápiz – Tarjeta de cartulina A4, una para cada grupo – Color o plumón rojo – Equipo para ver videos – CD con video



Día 2:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Escuchan al tutor: los alimentos tienen varias clasificaciones, vamos a conocer las clases de alimentos que existen por la función que realizan.
- Reciben una ficha informativa por alumno. **(Anexo 1).**
- Leen y comentan respondiendo a las preguntas del tutor.
- Forman grupos de cuatro.
- Juegan: Conocemos los alimentos en el aula o patio. **(Anexo 2).**
- Comentan:
 - ¿Qué les pareció el juego?
 - ¿Qué aprendieron?
 - ¿Cómo se organizaron para jugar? ¿se respetaron las reglas?

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 1:** "Clasificación de los alimentos por su función"
- **Anexo 2:** "Conocemos los alimentos"

Día 3:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Forman un círculo en el patio, jardín o aula.
- Juegan guiados por el tutor:

«Ritmo» diga usted nombres de "alimentos" van dando palmadas mientras dicen los nombres.

- Regresan al aula.
- Escuchan las indicaciones del tutor:
 - Piensen en un alimento.
 - Anoten sus características, todo lo que saben de él.
- Escriben adivinanzas con la información seleccionada del alimento escogido. **(Anexo 3).**
- Escuchan las indicaciones del tutor: niños intercambien sus trabajos con su compañero del lado, lean la adivinanza y traten de identificar la respuesta. Si después de dos intentos no adivinan, pueden ver el dibujo.
- Colocan sus adivinanzas en la biblioteca del aula.

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 3:** "escribimos adivinanzas"

Día 4:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Revisan la escritura de números fraccionarios.
- Forman parejas.
- Reciben una ficha y resuelven problemas con números fraccionarios. **(Anexo 4).**
- Intercambian sus trabajos y corrigen las respuestas.

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 4:** "Resolvemos problemas"

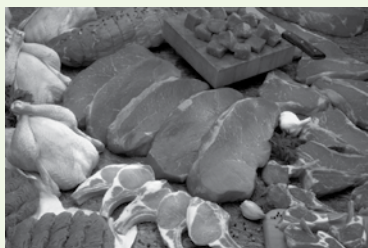
Día 5:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Conversan con el tutor sobre la procedencia de los alimentos.
- Identifican que muchos proceden de las chacras en las que trabajan sus padres. Forman grupos de cuatro.
- Aprenden a seleccionar buenas semillas para sembrar siguiendo las indicaciones del tutor para hacer un experimento. **(Anexo 5).**
- Elaboran una libretita para ir registrando los cambios que van observando en sus semillas. **(Anexo 6).**
- Comparten sus avances. Colocan sus trabajos en la biblioteca del aula.

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 5:** "experimentamos con semillas"
- **Anexo 6:** "Libreta de registros"

"Clasificación de los alimentos por su función"

ALIMENTOS CONSTRUCTORES



Son aquellos alimentos ricos en proteínas que se encuentran en todo tipo de carnes, y que nos ayudan a formar la piel, fortalecer nuestros huesos y músculos y favorecer la cicatrización de heridas.

Entre estos alimentos tenemos las carnes, el huevo, la leche, legumbres, trigo, lenteja, soya, queso, etc.



ALIMENTOS PROTECTORES



Como su nombre lo indica protegen nuestro cuerpo y lo mantienen siempre listo para funcionar. Existen alimentos que contienen vitaminas y minerales, este es el caso del hígado, huevos, leche, etc. Sin embargo, son alimentos protectores por excelencia las frutas, los cereales y las verduras, hortalizas y el agua, contienen vitaminas y minerales en mayor cantidad.



ALIMENTOS ENERGÉTICOS



Son los alimentos que nos proporcionan energía para poder desarrollar diferentes actividades como caminar, correr, saltar, estudiar, etc. Estos alimentos energéticos lo encontramos en las grasas, harina, azúcar, pan, galletas, fideos, arroz, dulces, miel, cereales, chocolates, mantequilla, aceite, maní, nueces, etc.



Juego: "Conocemos los alimentos"

Objetivo

Identificar las características de los alimentos que se presentan y el tipo al que pertenecen por la función que tienen.

Materiales

- Tablero diseñado (modelo adjunto)
- Cartulina dúplex A4
- Una ficha para cada jugador
- Un dado
- Veinte tarjetitas con dibujos de alimentos
- Tijeras
- Sobre o cajita
- Vinifán y cinta adhesiva (opcional)

Procedimiento

1. Pegue el tablero en una cartulina dúplex o cartón para darle mayor consistencia, si es posible forrarlo con vinifán, se necesita un tablero para cada grupo.
2. Imprima las tarjetitas en cartulina, recórtelas y colóquelas en un sobre o cajita.
3. Haga una relación de los dibujos existentes clasificándolos:
 CONSTRUCTORES: queso, leche, carne, lentejas, trigo, huevos.
 PROTECTORES: apio, piña, lechuga, agua, maíz, zanahoria, papaya, plátano.
 ENERGÉTICOS: chocolate, panes, arroz, fideos, dulces, mantequilla.

Instrucciones para el juego

1. Organice a los niños en grupos de cuatro.
2. Reparta los materiales para el juego: tablero, fichas, dado, tarjetas.
3. Indique que en el tablero aparecen las letras "C" que representan a los alimentos constructores, "P" se refiere a los alimentos protectores y "E" a los alimentos energéticos.
4. Revise la clasificación de algunos alimentos con los niños antes que jueguen; deben ubicar al grupo que pertenecen.
5. Rija el orden de participación y de acuerdo a ello colocan las fichas en la partida.
6. Indique lo que debe hacer cada grupo para jugar:
 - a. Mezclar las tarjetitas, póngalas por el revés y repártalas entre los niños.
 - b. El niño que empieza tira el dado y avanza en el tablero el número de lugares que éste indica, de acuerdo a la letra que marca el casillero, busca entre sus tarjetitas un alimento que pertenezca a él. Por ejemplo: si cae en el número 3 que tiene la letra "C", tendrá que buscar en sus tarjetitas un alimento que sea "constructor", si tiene lo coloca encima y si no tiene, pierde su turno y le toca tirar al jugador número 2.
 - c. Así continúan avanzando casilleros y colocando el tipo de alimento que indica la letra que se encuentra en este.
 - d. Gana el jugador que se queda primero sin tarjetitas.
7. El tutor monitorea el juego y asesora en forma permanente.



P
A
R
T
I
D
A

1	E	2	P	3	C	4	C
8	P	7	C	6	E	5	P
9	P	10	E	11	C	12	P
16	E	15	C	14	P	13	C
17	P	18	E	19	P	20	E

M
E
T
A

"Escribimos adivinanzas"

Objetivos

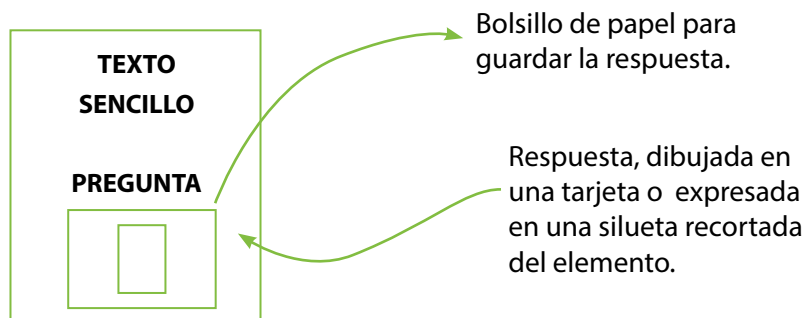
Crear adivinanzas utilizando figuras de alimentos.

Materiales

- Tarjeta de cartulina A4
- Pedazos de papel de lustre o regalo, papel blanco de 16 x 12
- Tarjeta de cartulina de 15 x 10 cm
- Hoja de papel (borrador)
- Goma, cinta adhesiva
- Lápiz, borrador, regla
- Colores, crayolas o plumones
- Tijeras
- Papelógrafo

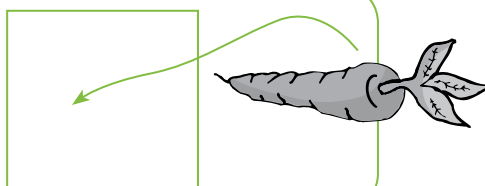
Procedimiento

1. Diga una adivinanza que antes la hayan escuchado los niños y otra inventada sobre algún objeto que se encuentre en el aula y que sea conocido por los niños.
2. Converse con los niños: qué son las adivinanzas, qué pistas nos dan para encontrar la respuesta, cómo es su estructura, qué partes tiene.
3. Coloque en la pizarra el papelógrafo que tiene la estructura y partes de una adivinanza.



4. Realice un ejemplo e identifiquen las partes mencionadas.
5. Preparan la cartulina: pegue el "bolsillo" que puede ser de papel lustre, de regalo o papel blanco. Deje abierta la parte superior
6. Revise las características que han escrito sobre el alimento que han seleccionado, re-escribalas a manera de poesía.
7. El tutor revisa el texto y escribe en la tarjeta.
8. Dibuje la respuesta en la tarjeta de 15 x 10 y colóquelas dentro del sobre.

Es alargada y tienen raíces como pelitos, de color anaranjado la podemos comer cruda o cocida.
¿Qué será?



"Resolvemos problemas"

Resolver problemas de adición y sustracción de fracciones.

Nuestros nombres son: _____

A 24 niños se les preguntó ¿cuál es tu fruta favorita? Observa el gráfico y resuelve:

¿Cuántos niños prefieren plátanos?

niños

¿Cuántos niños prefieren manzanas?

niños

¿Cuántos niños prefieren mangos?

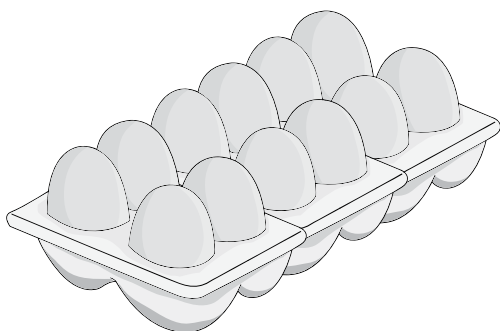
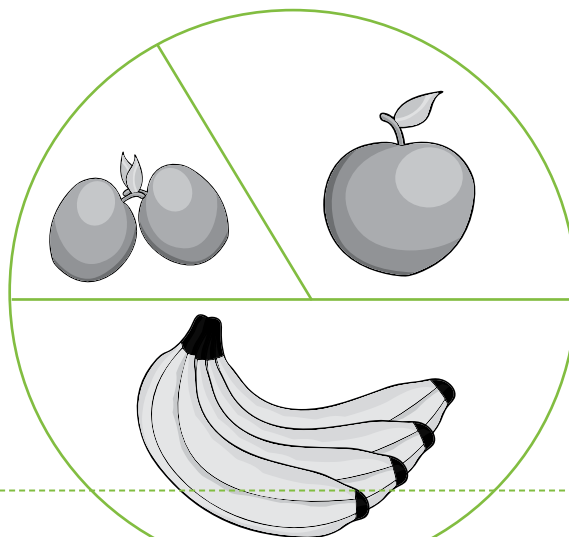
niños

¿Cuántos niños prefieren platano o manzana?

niños

¿Cuántos niños prefieren mango o manzana?

niños



La señora Juana compró 12 huevos. Su hijo Rubén se comió $\frac{1}{3}$ de ellos y su esposo se comió $\frac{1}{6}$.

¿Cuántos huevos comió Rubén?

Comió huevos.

¿Cuántos huevos comió el esposo de la señora Juana?

Comió huevos.

Maribel va a la feria y compra:



2 ½ kilos de papas



1 ½ kilos de cebollas



3 ½ kilos de zanahorias

¿Cuántos kilogramos cargó en su canasta?

En su  cargó kilos.

Rosita prepara un queque y lo divide en 12 partes. Su vecina le compra 4 porciones, su prima Elisa le pide 5 porciones.

¿Cuántas porciones de la torta vendió Rosita?

Rosita vendió porciones.

¿Cuántas porciones le quedan todavía?

A Rosita le quedan vender porciones.



Juan cuenta a sus amigos: vi dibujos animados durante $\frac{3}{4}$ de hora; luego vi una película que también duró $\frac{3}{4}$ de hora.

¿Cuánto tiempo estuvo Juan viendo televisión?

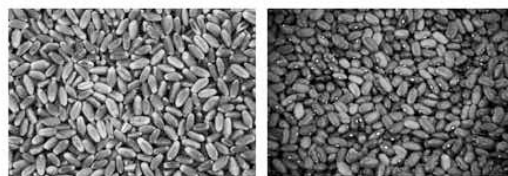
Juan estuvo viendo televisión durante horas

"Experimentamos con semillas"**Objetivo**

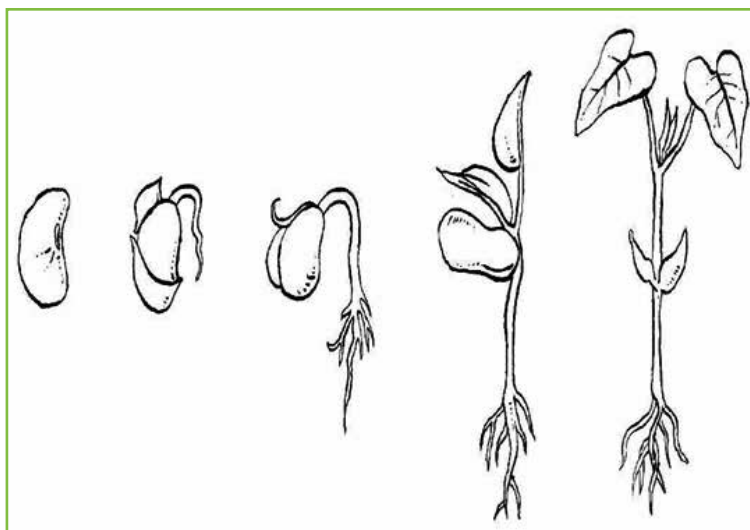
Aprender a seleccionar semillas para asegurar una buena producción.

Materiales

- Una hoja grande de papel de diario (periódico)
- 100 semillas de un mismo producto: trigo, maíz, frijol
- Un frasco de boca ancha
- Jarrita con agua
- Cinta adhesiva

**Procedimiento**

1. Forme grupos de cuatro e invite a los alumnos a ponerse un nombre.
2. Coloque el nombre del grupo en el frasco.
3. Eche las 100 semillas en el frasco de boca ancha, agregueles agua hasta cubrirlas.
4. Deje remojando las semillas durante un día.
5. Doble la hoja de periódico a la mitad y luego nuevamente doblarla por la mitad.
6. Coloque la hoja en un lugar seguro y ventilado del aula, no se podrá mover durante diez días aproximadamente.
7. Abra la hoja y en uno de los lados acomode todas las semillas en forma ordenada.
8. Cubra las semillas con la otra mitad del periódico, queda a manera de libro. Solo vemos el periódico, no se ven las semillas.
9. Moje el papel, poco a poco, hasta que se empape.
10. A partir del día tres, abra el periódico y observe todos los días como van brotando las semillas.
11. Anote las observaciones en la libreta de registros.
12. Mantenga la humedad del papel, rociándolo con agua cuando sea necesario, si se echa demasiada cantidad las semillas en lugar de germinar se pueden podrir.
13. Transcurridos de ocho a diez días, contar el número de semillas que germinaron (brotaron).



"Libreta de Registros"

Objetivo

Hacer anotaciones de los sucesos que se van observando.

Al ser un trabajo que no se concluye en un día, se debe determinar que durante diez días a partir de la fecha, se destinarán quince minutos de la jornada diaria para realizar las observaciones y registrar los resultados.

Organizarse para continuar las anotaciones los días sábado y domingo.

Materiales

- 2 hojas de papel bond blanco A4
- Colores, crayolas o plumones
- Lápiz, borrador
- Engrapador



Procedimiento

1. Cortar las hojas de papel en dos.
2. Doblar las hojas a la mitad y colocarlas una sobre otra.
3. Colocar las hojas de papel dobladas al interior de una tarjeta de cartulina A5 doblada a la mitad. Es opcional.
4. Engrapador las hojas de modo que se forme una libretita.
5. Hacer una carátula poniendo un nombre alusivo con la información que en ella se anotará, en este caso se relaciona con la "germinación de semillas".
6. Numerar las páginas por ambos lados a partir del número dos, ya que la carátula es el número uno, salen 16 carillas para hacer las anotaciones.
7. Conversar con los niños para orientar la manera de registrar las observaciones, apoyándose con dibujos. Definir la información que se colocará en cada página:
 - Página 2 nombre del grupo y de los integrantes
 - Página 3 dibujo de los materiales que se necesitan para el experimento.
 - Pág. 4 y 5 pasos seguidos para hacer el experimento, ¿qué se hizo primero? ¿qué después? ¿qué por último?
 - Página 6 observación del día tres del experimento.
 - Página 7 observación del día cuatro del experimento.
 - Página 8 observación del día cinco del experimento.
 - Página 9 observación del día seis del experimento.
 - Página 10 observación del día siete del experimento.
 - Página 11 observación del día ocho del experimento.
 - Página 12 observación del día nueve del experimento.
 - Página 13 observación del día diez del experimento.
 - Página 14 respondan: ¿Por qué hay que mantener húmedas las semillas?
 - Página 15 respondan: ¿qué harán con las semillas germinadas?
 - Página 16 respondan: ¿qué ocurrirá si las semillas no se siembran en la tierra?

“PREPARAMOS COMIDAS SALUDABLES”

SEMANA N° 24: Compartimos los alimentos que preparamos	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Escribe textos instructivos (recetas) con vocabulario sencillo.	Escribe recetas teniendo en cuenta su estructura.
Matemática: Resuelve problemas de adición y sustracción con números decimales y fracciones.	Utilizan estrategias de cálculo rápido para solucionar situaciones de operaciones con números decimales.
Personal Social: Expresa su interés por preparar alimentos nutritivos y compartirlos con sus compañeros, profesores y familiares.	Explica el valor de una comida saludable. Prepara un alimento nutritivo.

Propósito de la semana: Identificar los ingredientes y la preparación de las comidas que más se consumen en su pueblo.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Textos instructivos Escritura de recetas .	Adición y sustracción con números decimales.	Recetas de comidas típicas.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Leen el cuento “La gallinita roja” . (Anexo 1). • Comentan la secuencia de los hechos . • Elaboran el cuadro organizador del cuento. (Anexo 2). • Observan el video del cuento.⁽¹⁾ <ul style="list-style-type: none"> – Comentan ¿qué les pareció? • Forman grupos de cuatro. • Realizan la dramatización del cuento en cada grupo: <ul style="list-style-type: none"> – Distribuyen personajes y roles. – Ensayan la secuencias de las acciones. – Revisan los diálogos que les toca decir. – Deciden como caracterizar a los personajes • Representan el cuento para el grupo clase, sólo intervienen dos grupos: por sorteo o voluntarios. • Comentan <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué les pareció la actuación de sus compañeros? – ¿Qué le recomendarían al grupo? – ¿Qué mensaje nos deja el cuento? – ¿Es importante colaborar con los que piden apoyo? ¿por qué? <p>⁽¹⁾ http://www.youtube.com/watch?v=Qk5IYfpmTNo&feature=related</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 1: “La gallinita roja” • Anexo 2: Cuadro organizador del cuento <ul style="list-style-type: none"> – Equipo para observar el video – CD en video



<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Responden las preguntas del tutor. <ul style="list-style-type: none"> – ¿Quién preparó el pan en el cuento de la gallinita roja? – ¿En su casa quién cocina? – ¿Cómo aprendió a cocinar su mamá? – Si su mamá quiere preparar un plato nuevo ¿qué texto debe leer? – ¿Qué información trae una receta? • Escuchan las indicaciones del tutor. <ul style="list-style-type: none"> – Observen este papelógrafo, esta silueta corresponde a la estructura de una receta, es decir cómo se debe escribir una receta. (Anexo 3). – Las recetas pertenecen a un grupo de textos que se llaman “fichas técnicas”. • Forman grupos de cuatro . • Participan en el juego “Somos cocineros”. (Anexo 4). • Comentan al terminar el juego: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Cómo se organizaron para participar? – ¿Qué aprendieron? – ¿Qué no les gustó? ¿Qué les gustó? • Resuelven la ficha: “Sabemos escribir una receta”. (Anexo 5). • Preguntan a su mamá nombres de platos típicos de la región y cómo se preparan. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 3: “Estructura de una receta” • Anexo 4: “Somos cocineros” <ul style="list-style-type: none"> – 20 tarjetas con dibujos de alimentos, pueden ser las mismas del juego “Conocemos los alimentos” – Medio papelógrafo. – Plumones delgados y colores – Hoja de papel borrador – Lápiz, borrador • Anexo 5: “Sabemos escribir una receta”
<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Conversan sobre lo que han averiguado acerca de los platos típicos de su región. • Hacen un listado en la pizarra. • Forman grupos de 4 . • Escogen un plato típico para cada grupo, por sorteo o en forma voluntaria. • Escriben la receta con ayuda del tutor o de alguna madre de familia. • Comparten sus trabajos y los colocan en el panel del aula. • Guardan posteriormente las recetas en una caja rotulada que colocan en la biblioteca del aula o sector de lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Reciben dos recetas, las leen y por votación escogen una de ellas para prepararla al día siguiente. (Anexo 6). • Anotan cuánto dinero necesitan para comprar los ingredientes solicitados. • Se organizan para comprar los ingredientes necesarios y traer los utensilios que se necesitan para su preparación. • Resuelven una ficha de operaciones con números decimales. (Anexo 7). 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 6: “Recetas” • Anexo 7: “Trabajamos con números decimales”

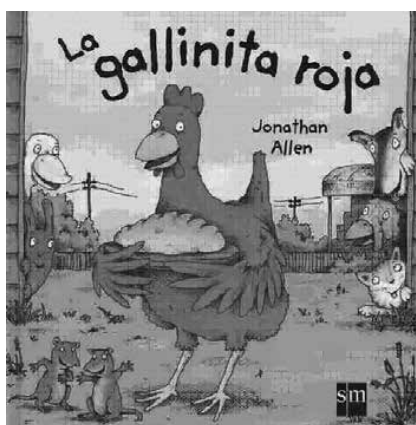


Día 5:

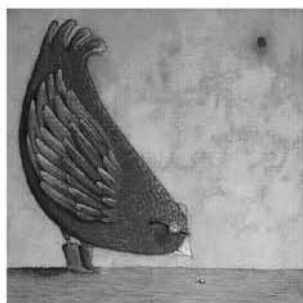
- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Preparan la receta que han seleccionado.
 - Organizan los ingredientes, revisan que estén todos.
 - Preparan los ingredientes de acuerdo a lo que indica la receta: lavar, pelar, picar.
 - Preparación de la receta.
 - Sirven lo preparado para todo el grupo y comen.
 - Limpian y ordenan: antes y después de comer.
- Comentan
 - ¿Por qué lo preparado les salió bien?
 - ¿Qué hizo cada integrante del grupo?

- Cuaderno, lápiz
- Receta
- Ingredientes necesarios para su preparación
- Vajilla
- Cubiertos

"La gallinita roja"



Había una vez una gallinita roja llamada Marcelina. Un día escarbando en la tierra de la granja encontró un grano de trigo.



—¿Quién me ayudará a preparar la tierra y a sembrar? Preguntó a un pato, a un gato y a un perro.

Todos ellos respondieron: ¡Yo no!

Entonces la gallinita ayudada por los pollitos, preparó la tierra y sembró el trigo.

Luego de algún tiempo la gallina dijo:

—¿Quién me ayudará a quitar la maleza y a regar?



¡Yo no! ¡Ni yo! ¡Yo tampoco! —dijeron el pato, el gato y el perro.

Entonces la gallinita con sus pollitos lo hicieron. Siguió pasando el tiempo y la gallina dijo:

—El trigo ya está maduro. ¿Quién lo cosechará?

¡Yo no! ¡Yo tampoco! ¡Ni yo! —gruñeron el pato, el gato y el perro. La gallina y los pollitos hicieron el trabajo y cosecharon el trigo.

—¿Quién molerá el trigo? —preguntó la gallina.





La gallina Marcelina y sus pollitos se sentaron muy contentos a la mesa a comer el rico pan que había preparado.

¡Nosotros noooooo! Respondieron el pato, el gato y el perro.

Entonces la gallina y sus hijos molieron los granos, hicieron la harina y Marcelina preparó el pan.

El pan está listo. ¿Quién lo comerá? —dijo la gallina.

¡Nosotros! ¡Nosotros sí! —gritaron el pato, el gato y el perro.

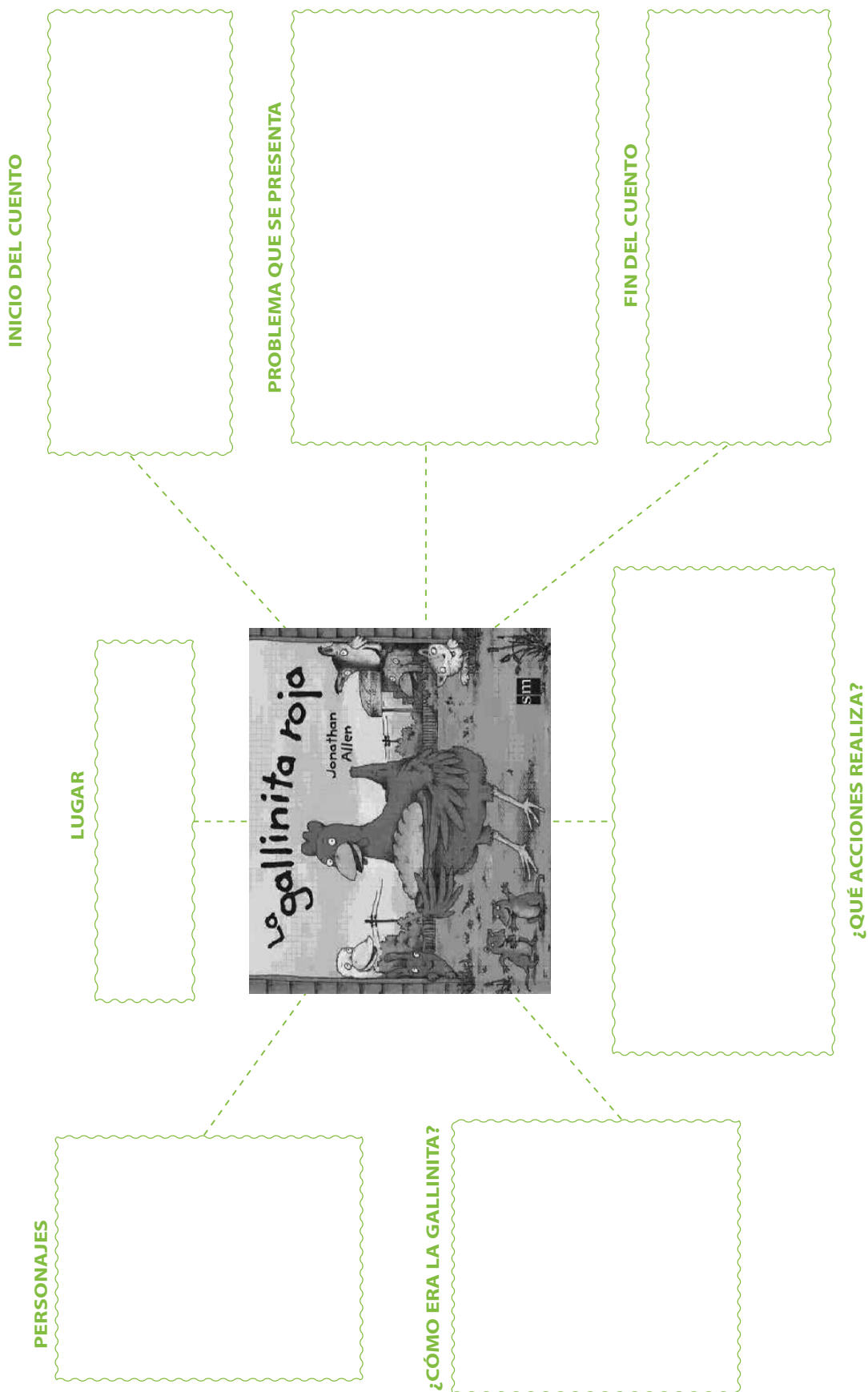
¡Pues para eso no necesitamos ayuda!, —gritó muy enojada la gallina.



Comenta con tus amigos

1. ¿Cómo se llama la gallinita roja?
2. ¿Dónde vivía con sus pollitos?
3. ¿Qué encontró? ¿Qué hizo con él?
4. ¿A qué animales les pidió ayuda?
5. ¿Qué actividades realizaron la gallina y sus pollitos?
6. ¿Por qué crees que los otros animales no la querían ayudar?
7. ¿Por qué debemos ayudar a nuestros amigos?
8. ¿Quién prepara el pan que tú comes?
9. ¿A quién le pedirías que te enseñe a preparar el pan?
10. ¿Cuántos panes comes al día? ¿Con qué los comes?
11. ¿Cuánto cuesta un pan? ¿Cuántos me dan por un sol?
12. ¿Qué parte del cuento te gustó más?

"Cuadro organizador del cuento"



"Estructura de una receta"

Objetivo

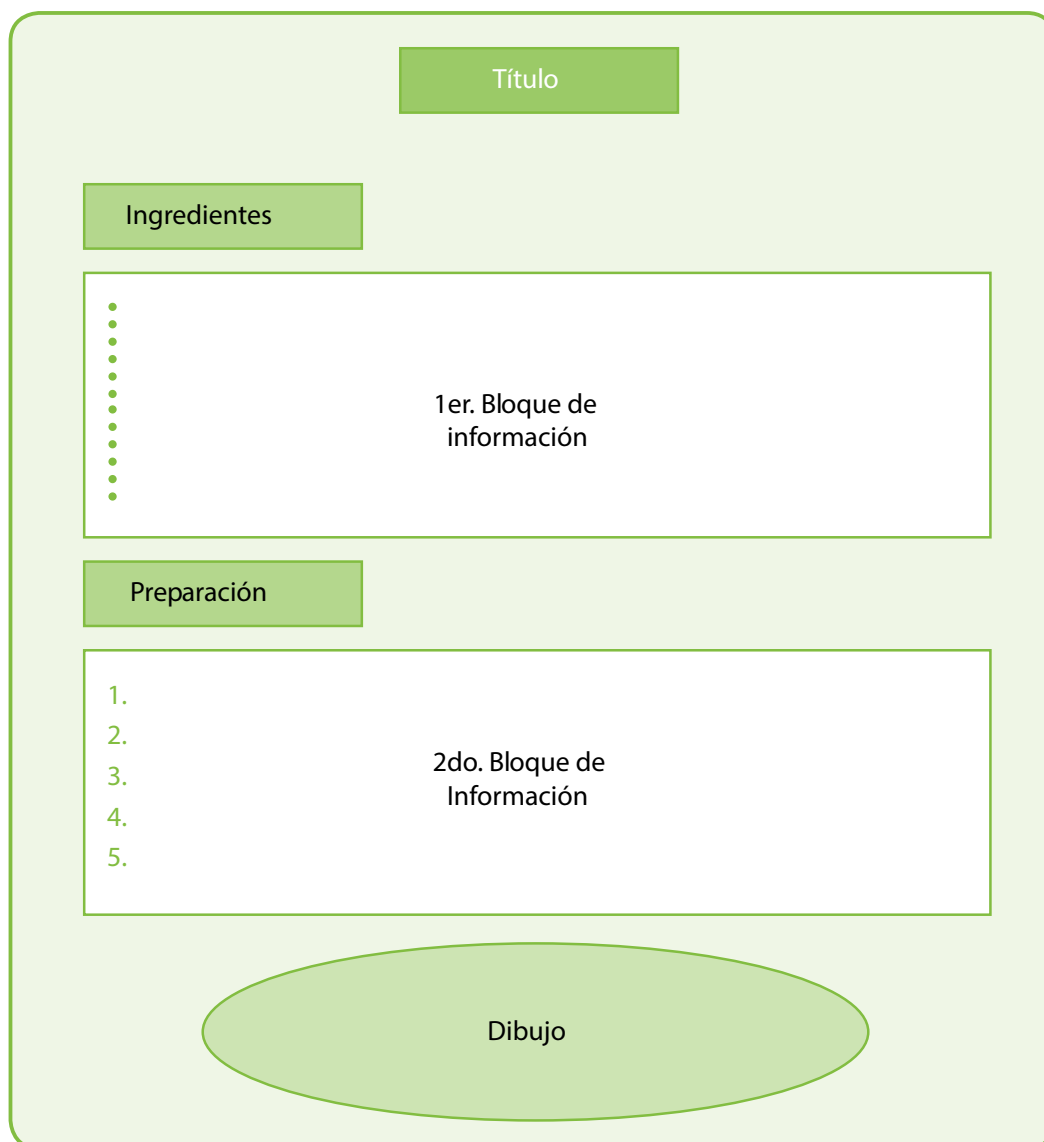
Escribir recetas teniendo en cuenta su estructura.

Las recetas constituyen un tipo de texto que los niños pueden desarrollar poco a poco y con más facilidad que otras instrucciones; su escritura se ordena en dos bloques: ingredientes y preparación.

Procedimiento

1. Dibuje en un papelógrafo la estructura de una receta para explicar a los niños las partes que esta tiene.
2. Explique que la receta es un texto informativo que es necesario leer para preparar algo. Son un tipo de ficha técnica.

Para escribir una receta se debe incluir los siguientes bloques de información:



Juego: "Somos cocineros"

Anexo

4

Objetivo

Escribir una receta de acuerdo a la estructura de este tipo de texto colocando la información en el espacio correspondiente.

Materiales

- 20 tarjetas con dibujos de alimentos, pueden ser las mismas del juego "Conocemos los alimentos"
- Medio papelógrafo
- Plumones delgados y colores
- Hoja de papel borrador
- Lápiz
- Borrador

Procedimiento

1. Ponen sobre el escritorio del tutor las tarjetas (por el reverso) se debe garantizar por lo menos cuatro para cada grupo, por lo tanto si las veinte tarjetas no son suficientes, se deben añadir otras.
2. Pida que cada grupo escoja un representante.
3. Llame a los representantes e indícales que cada uno escoja cuatro o cinco tarjetas.
4. Revisan en cada grupo las tarjetas e identificar los nombres de los alimentos que les ha tocado.
5. De las indicaciones:
 - a. Hoy ustedes van a ser cocineros que quieren compartir con los demás la receta de un plato que han inventado.
 - b. Van a escribir su receta inventada que debe tener como ingredientes los alimentos que han identificado en las tarjetas que les ha tocado.
 - c. Deben ser originales, a sus recetas pueden añadir sobre todo condimentos como sal, ajos, aceite, y si son dulces, azúcar.
 - d. Conversen, compartan y escriban su receta en el papel borrador.
 - e. Revise si han organizado la información de acuerdo a la estructura de una receta.
6. Oriente la escritura de la receta ya revisada en el papelógrafo.
7. Comparta los trabajos y colóquenlos en el panel del aula.



"Sabemos escribir una receta"

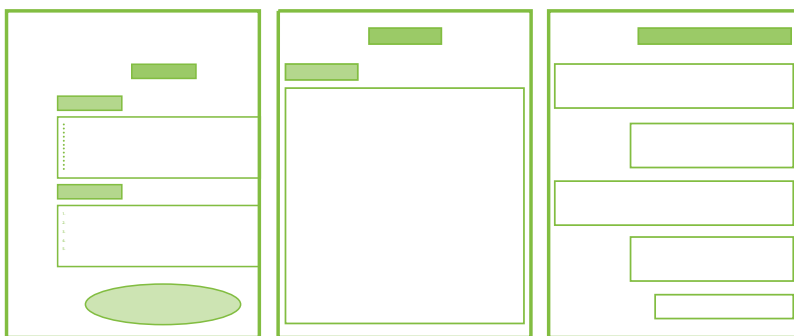
Objetivo

Revisar lo aprendido.

Objetivo

Mi nombre es

1. Pinta la silueta que corresponde a una receta



Subraya la respuesta correcta en cada caso

2. Una receta nos ayuda a:

- a. Escribir una carta
- b. Recitar un poema
- c. Preparar una sopa

3. Ubica las siguientes palabras en el espacio que les corresponde:

Pela los plátanos y las manzanas **PREPARACIÓN**

2 manzanas
2 plátanos

INGREDIENTES

Coloca los plátanos en un recipiente junto con el azúcar.
3 cucharadas de azúcar

4. En la receta que escribieron en el grupo pusieron:

		SI	NO
1	El título		
2	La lista de ingredientes		
3	Las acciones a ejecutar para prepararla		

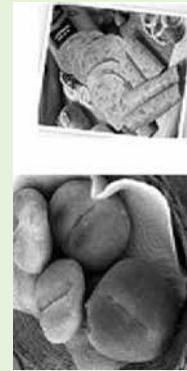
PAN CON JAMONADA

INGREDIENTES

- 4 panes
- 4 tajadas de jamonada
- 2 huevos duros
- 1 tomate
- Sal
- Hojas de lechuga (opcional)

PREPARACIÓN

1. Poner a cocinar (hervir) los huevos y luego pelarlos.
2. Cortar los huevos en rodajas cuando se enfrían
3. Pelar los tomates y cortarlos en rodajas bien delgadas
4. Abrir los panes y colocar una tajada de jamonada
5. Colocar encima rodajas de huevo, agregar un poco de sal.
6. Poner sobre el huevo las rodajas de tomate y echar otro poco de sal.
7. Se puede colocar una hoja de lechuga antes de la jamonada.



TOMATE RELLENO

INGREDIENTES

- 4 tomates
- 1 lata de atún
- Verduras cocidas: choclo, alverjitas, zanahoria
- Sal, limón, aceite
- Hojas de lechuga

PREPARACIÓN

1. Cortar una rodaja del tomate en la parte superior, también una muy delgadita abajo, de esta manera el tomate se sostiene sin caerse.
2. Quitar la comida de la parte central con una cucharita, de modo que el tomate quede hueco, hacerlo con cuidado para que no se rompa.
3. Poner el atún en un recipiente y desmenuzarlo.
4. Agregar las verduras cocidas y mezclar bien
5. Sazonar con sal, limón y aceite
6. Rellenar los tomates con esta mezcla
7. Servir colocando cada tomate sobre una hoja de lechuga.



Anexo
7

"Trabajamos con números decimales"

Mi nombre es _____

Completa la tabla:

+	0.9	7.3	2.51	9.2	2.12	0.035
1						
10						
5						

Observa los precios y responde:

 <p>Kilo S/. 3,60</p>	 <p>Kilo S/. 1,00</p> <p>5 panes</p>	 <p>S/. 6,50</p>	 <p>S/. 2,00</p>	 <p>S/. 0,90</p>
--	---	--	---	--

¿Cuánto gastas al comprar?

<p>1 kilo de tomates y una lechuga</p>	<p>1 lata de atún y 5 panes</p>
<p>1 choclo y una lechuga</p>	<p>1 lata de atún, 1 kilo de tomates y 2 choclos</p>

Resuelve

¿Cuál es el perímetro de una puerta que mide 2,25 m. de largo y 0,95 m. de ancho?



Roberto paga con un billete de S/.50,00 al comprar un par de zapatillas de S/. 42,00 ¿Cuánto recibe de vuelto?



A Luciana le regalan 3,25 metros de tela, ella usa para hacer un vestido 1,20 m. ¿cuánta tela le sobra?



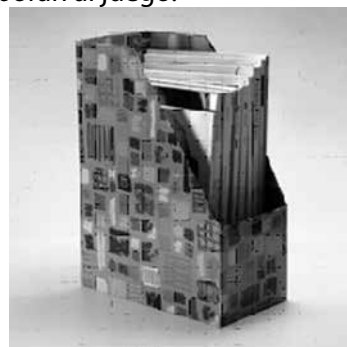
¿Cuánto pagará Juan por 6 pelotas si cada una cuesta S/.4.30?



Dora va a la feria con S/.30,00. Allí compra: S/. 3,00 de papas, S/.8,00 de carne, S/. 3,00 de verduras y S/. 5,00 de frutas. ¿Cuánto gastó? ¿Con cuánto dinero regresó Dora?

Variantes y sugerencias

1. Al momento de compartir la lista de productos que cada niño ha escrito, el tutor puede ir anotando los nombres en la pizarra e ir encargando a cada niño su dibujo, de esta manera en el mural que se prepare no habrá productos repetidos.
2. Conviene explotar al máximo los productos que los niños elaboran, es decir no solo los diseñan y dibujan para el mural, también se pueden emplear para comentar sobre sus características, utilidad, precio, dónde se adquiere, qué comida o dulce se puede preparar con él, etc.
3. Previo al trabajo y juegos sobre la tienda, se puede organizar una visita a la tienda cercana a la escuela, orientar a los niños sobre lo que deben preguntar, lo que deben observar, etc. al regreso organizar la información y hacer precisiones que ayudarán a los aprendizajes de los niños.
4. El tablero para el juego "Camino a la feria" tendrá mayor durabilidad si se pega el diseño sobre cartulina dúplex, procurar no echar demasiada goma para evitar que el papel se arrugue o rompa.
5. El juego "Conocemos los alimentos" tiene veinte tarjetas, si es posible, se puede incrementar más, para ello darle a los niños las tarjetitas del mismo tamaño e indicarles que dibujen otras frutas, verduras, cereales, etc. que ellos conocen, luego se ubica su clasificación y se incorporan al juego.
6. Se debe preparar cajas rotuladas en las que se coloquen los trabajos de los niños, luego se ubican en la biblioteca del aula o sector de lectura, se puede hacer una jornada de hijos con padres en la que se forren o adornen las cajas, de preferencia serán cajas paradas, de modo que se encuentren listas para colocar los trabajos; el tutor sólo escribirá un rótulo indicando el tipo de texto que en ella se guarda.
7. La ficha de resolución de problemas debe ser apoyada con el empleo de material concreto y con dibujos de las situaciones planteadas, en este caso se propone trabajar en parejas para que los niños intercambien opiniones y se apoyen en su resolución. De ser necesario hacer hasta escenificaciones, no acostumbrar a los niños a seguir un único camino, por el contrario hay varias alternativas para encontrar la respuesta.
8. Al introducir la estructura o silueta de un nuevo tipo de texto, después de identificar sus partes, compararlo con los que los niños ya conocen e identifican, de esta manera se refuerza el aprendizaje ya logrado.
9. Al hacer ejercicios de compra y venta de productos, actualizar los precios con los que se manejan en el lugar, los que se colocan en las fichas que se incluyen son referenciales, deben actualizarse para que los niños conozcan información de su realidad.



“SOMOS ARTISTAS”

SEMANA N° 25: Somos pintores	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Elige un tema y planifica como representarlo a través del dibujo, pintura y modelado.	Expresa sus sentimientos utilizando una técnica de dibujo.
Matemática: Interpreta y representa la traslación de polígonos.	Traslada polígonos en el plano según dirección dada.
Personal Social: Expresa su interés por la pintura y el dibujo.	Expone sus dibujos y pinturas.

Propósito de la semana: Realizar composiciones plásticas empleando diversas técnicas de pintura y dibujo y masas caseras para modelar.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Técnicas de dibujo. Modelado, masa casera.	Simetría de figuras respecto a un eje; traslación de polígonos.	El dibujo. Diferentes técnicas de pintura.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Observan el video con la canción “De colores”^{(1),(2)} • Repiten la letra y entonan la canción • Anotan en una hoja de papel A5 (o en su cuaderno) todos los colores que recuerden haber observado en el video. • Comparten sus respuestas. • Comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Para qué sirven los colores? – ¿En qué materiales los podemos encontrar? • Dibujan y pintan aplicando la técnica: “Cuadrados coloridos”. (Anexo 1). • Comparten sus trabajos y los colocan en el mural del aula. <p>⁽¹⁾ http://www.youtube.com/watch?v=K9uQRJARJuc ⁽²⁾ http://www.youtube.com/watch?v=5sLQbOOUY4g&feature=related</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno lápiz • Anexo 1: “Cuadrados coloridos” <ul style="list-style-type: none"> – Tarjeta de cartulina A4 – Colores, crayolas o plumones – Una hoja de papel bond – Tijeras – Lápiz, borrador, regla – Goma • Equipo para ver video • CD en video
<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Escuchan orientaciones del tutor para preparar témperas caseras. (Anexo 2). <ul style="list-style-type: none"> – Organizan el espacio para trabajar (grupos de 4). – Cubren su mesa o carpeta con periódico, papel doble uso o plástico. – Tienen listos recipientes con agua y jabón (o el caño) para lavarse las manos. • Realizan la técnica la “Gota que corre” empleando las témperas que han preparado. (Anexo 3). • Esperan que seque el trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno, lápiz • Anexo 2: “Preparamos témperas caseras” <ul style="list-style-type: none"> – 1 taza de harina – 3 tazas de agua – Tintes vegetales o un poco de témpera • Anexo 3: “La gota que corre”



<ul style="list-style-type: none"> • Dibujan usando plumón negro alguna composición, sobre el fondo de colores formado. • Comparten sus trabajos y los ubican en el mural del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> – Témperas de diferentes colores (no negro) – Un pomo con agua – Platitos plásticos, tapas de latas o pomos – Una cucharita – Hojas de papel bond – Un pincel delgado o palito por platito – Plumón negro
<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Conversan sobre los juegos que realizan durante el recreo. • Reproducen algunos movimientos y observan las posiciones del cuerpo. • Forman grupos de cuatro. • Organizan el espacio para pintar, cubriendo con papel o plástico. • Dibujan el juego que más les gusta "Pintando con tizas". (Anexo 4). • Comparten sus trabajos y los colocan en el panel del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 4: "Pintando con tizas" <ul style="list-style-type: none"> – Tarjeta de cartulina A4 – Tizas de diferentes colores – 2 tazas de agua – Azucar 8 cucharadas – Una cucharita o palito – Hojas de papel periódico
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de seis. • Preparan una masa blanda para modelar. (Anexo 5). • Modelan diferentes elementos y arman una composición. • Presentan sus trabajos y los ubican en un lugar del aula en el que no se maltraten. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 5: "Modelado" <ul style="list-style-type: none"> – 3 tazas de harina – 2 cucharadas de aceite – 1 taza de sal – Agua cantidad necesaria – Colorantes
<p>Día 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Escuchan las explicaciones del tutor sobre simetría. • Reciben diversas figuras para encontrar la simetría, de acuerdo a las indicaciones del tutor. • Realizan actividades con simetría. (Anexo 6). (diversos ejercicios empleando los materiales entregados por el tutor). • Comparten sus trabajos. • Comentan el proceso realizado e identifican en qué consiste la simetría. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz – Papeles de colores – Figuras • Anexo 6: "Simetría" <ul style="list-style-type: none"> – Figuras geométricas de papel: cuadrado, círculo, rectángulo – Tijeras, Lápiz, borrador – Hojas de papel (rectangular), Pegamento – Plumones o crayolas – Dibujos de revistas de objetos simétricos

"Cuadrados coloridos"

Objetivo

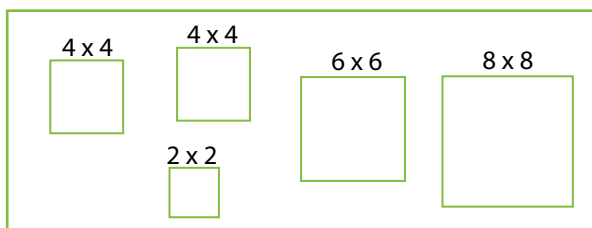
Expresar creativamente un dibujo utilizando la técnica del cuadrado colorido.

Materiales

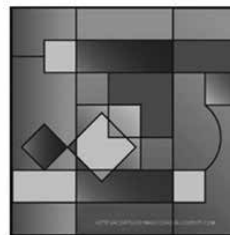
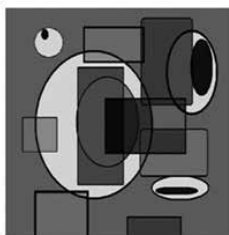
- Tarjeta de cartulina A4
- Colores, crayolas o plumones
- Una hoja de papel bond
- Tijeras
- Lápiz, borrador, regla
- Goma

Procedimiento

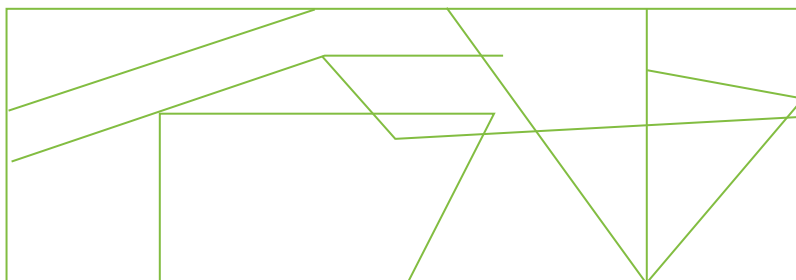
1. Dibujan cinco cuadrados en la hoja de papel bond: de 6x6, 2 de 4x4, de 8x8, de 2x2.



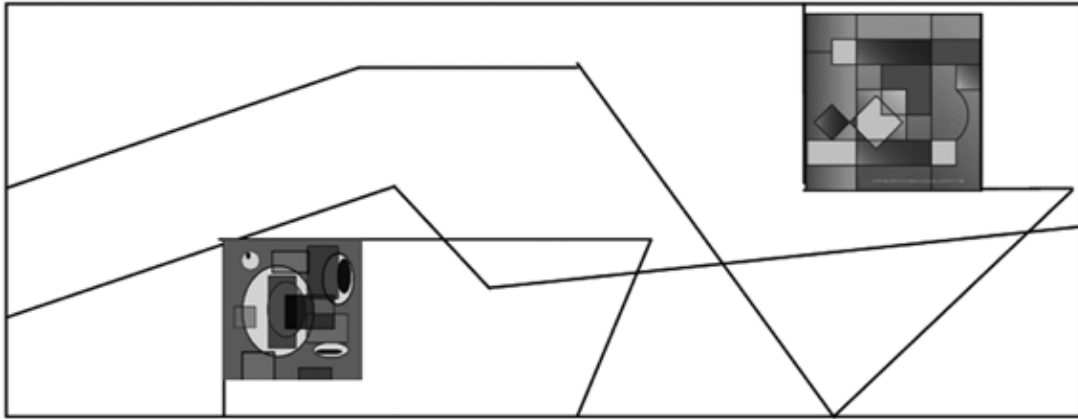
2. Dibujan líneas, figuras, cenefas diferentes al interior de cada cuadrado y colorean usando colores, plumones o crayolas.



3. Recortan los cuadrados.
4. Trazan diferentes líneas rectas en la tarjeta de cartulina, empleando un plumón negro, azul o marrón. Las líneas van de un borde a otro y se pueden cruzar entre sí.



5. Ubican los cuadrados en los lugares donde se cruzan dos líneas formando ángulo recto y lo pegan.



6. Se puede colorear el interior de la composición con algún color contraste y de tono suave, se puede usar crayolas o colores, no plumones porque los colores son muy intensos.
7. Ponen un nombre original a su creación.
8. Colocan los trabajos en el panel del aula.
9. Comente con los alumnos:
 - a. ¿Cómo hicieron su trabajo?
 - b. ¿Les agradó hacer este trabajo?
 - c. ¿Qué dificultades tuvieron?

Se puede trabajar con otro tipo de figuras geométricas y se dará la indicación de usar líneas curvas en el caso de hacer círculos; también se puede optar por una modalidad mixta pidiendo a los niños que tracen líneas rectas y curvas y que empleen las cuatro figuras geométricas básicas: cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo para hacer su composición.

"Preparamos témperas caseras"

Objetivo

Preparar témperas caseras para colorear dibujos creativos.

Materiales

- 1 taza de harina
- 3 tazas de agua
- Tintes vegetales o un poco de témpera



Procedimiento

1. Disuelvan la taza de harina con una taza de agua, evitando que se hagan grumos.
2. Agreguen las otras dos tazas de agua y mueven bien.
3. Pongan la preparación en una cacerola a fuego no muy fuerte.
4. Revuelven constantemente para que no se pegue.
5. Cuando la preparación se espese, (debe tener la consistencia de un engrudo aguado) retirarla del fuego y dejarla enfriar.
6. Repartán esta preparación en diferentes pomos o recipientes plásticos.
7. Agregen los colores que se desea y mezclen bien, la preparación, está lista para pintar.

Materiales

- Tierra de color
- 1 cucharada de cola sintética
- 1 cucharada de agua
- 1 cucharada de glicerina (opcional)
- Pomos de boca ancha o platitos



Preparación

1. Echen la tierra de colores en el recipiente.
2. Disuelvan con el agua, se puede usar más de una cucharada de agua, se debe obtener una solución no muy espesa.
3. Agregen la glicerina, por su consistencia favorece que la témpera corra mejor al pintar.
4. Añadan la cola sintética y mezclan bien.
5. Dejan reposar un rato para que se mezclen bien los ingredientes.
6. Si la témpera está un poco aguada se puede agregar cola sintética para espesarla.
La témpera ya preparada se debe guardar en pomos bien cerrados para usarla en otra oportunidad



"La gota que corre"

Objetivo

Conocer otra técnica para hacer dibujos creativos.

« Esta técnica también se conoce con el nombre de "la gota que camina" o "la gota juguetona". »

Materiales

- Témperas de diferentes colores (no negro)
- Un pomo con agua
- Platitos plásticos o tapas de latas o pomos
- Una cucharita
- Hojas de papel bond
- Un pincel delgado o palito para cada platito
- Plumón negro



Procedimiento

1. Colocan en cada platito un poco de t mpera de los colores que se tienen.
 2. Agregan un poco de agua y mezclan para que la t mpera no est  muy espesa.
 3. Repartir a cada ni o una hoja de papel bond.
 4. Indicar a los ni os:
 - a. Cojan el pincel o palito que est  en cada platito y lo mojan en la t mpera. Los pinceles o palitos solo se usan para el color que les corresponde, por eso deben irse turnando para emplearlos, se deben organizar.
 - b. Dejen caer sobre su hoja de papel, gotitas de t mpera de diferentes colores, pueden ser cuatro o cinco por vez.
 - c. Muevan el papel en diferentes direcciones, de manera que las gotas empiezan a "correr" hasta que se van adelgazando, no importa que se crucen.
 - d. Repitan varias veces el mismo proceso hasta que se vea que las gotas han recorrido por todas las partes de la hoja de papel.
 - e. Eviten echar t mpera en exceso porque el papel se puede remojar y romper.
 - f. Dejen secar su trabajo antes de continuar para que no se manchen con la t mpera.

Una vez que se ha concluido con el uso de las t mperas:

 - Guardar los sobrantes de t mpera en los pomos correspondientes.
 - Lavar los platitos o tapas.
 - Lavar los pinceles y guardarlos en un pomo o botella con las cerdas hacia arriba.
 - Limpiar el lugar .
- Una vez que se ha secado el trabajo se utilizar  como fondo para:
- a. Dibujar un objeto preferido. El tutor conversa con los ni os y les pide que piensen en algo que les gusta porque lo tienen para jugar, o lo han visto en alg n lugar o les gustar  tenerlo para que puedan dibujarlo sobre el fondo de colores, puede ser una pelota, un avi n, un carrito, una mu eca, un perrito, etc
 - b. Jugar a identificar las manchas formadas. El tutor conversa con los ni os y les indica que imaginen que pueden ver en las manchas formadas, cuando encuentren algo, bordeen la silueta con el color negro.
 - c. En ambos casos pedir que coloquen un nombre a su composici n.

"Pintando con tizas"

Objetivo

Pintar con tizas dibujos creativos.

Materiales

- Tarjeta de cartulina A4
- Tizas de diferentes colores
- 2 tazas de agua
- 8 cucharadas de azúcar
- Una cucharita o palito
- Hojas de papel periódico



Procedimiento

1. Disuelven en un tazón el azúcar con el agua, de modo que se tenga agua azucarada.
2. Agregan las tizas de diferentes colores, sin revolver.
3. Dejan reposar un rato hasta que no salgan burbujas, aproximadamente 10 minutos.
4. Extender las hojas de periódico y sobre ellas colocar las tizas húmedas
5. Observan que el papel ha recogido la humedad de las tizas.
6. Acomodarlas en una cajita o platito en cada mesa para que los niños empiecen a dibujar con ellas.

Se puede pintar sobre cartulina negra para que destaquen los colores, sobre papel periódico (la parte de avisos clasificados o donde haya solo texto), sobre lija y también en el piso de la escuela, la tiza se desliza con facilidad sobre estos soportes.

Recomendaciones

- ✓ Con la debida anticipación el tutor debe realizar el proceso con las tizas que los niños emplearán, reducir la proporción del agua y azúcar. Es importante que se haga esta prueba que evidencia la calidad de las tizas, si estas no son buenas, en contacto con el agua se harán polvo quedando inservibles para emplearlas en el dibujo.
- ✓ Para el día del trabajo en el aula, organizar a los niños en grupo y orientar para que vivencien la preparación de las tizas que luego emplearán en su trabajo



"Modelado"**Objetivo**

Crear con las manos elementos , figuras propias de tu creación.

«*Moldear es dar forma a diversos materiales empleando las manos.*»

Materiales

- 3 tazas de harina
- 2 cucharadas de aceite
- 1 taza de sal
- Agua cantidad necesaria
- Colorantes

Preparación

1. Mezclan en un tazón la harina, sal y el aceite.
2. Amasan (con las manos) añadiendo agua según se necesite.
3. Guardan la masa en una bolsa de plástico o en un frasco bien cerrado, hasta el momento de usarla.

Se puede emplear también la arcilla y el barro que son materiales muy baratos y no tóxicos. La arcilla es el material para modelar por excelencia, por sus características: es fría, gris, lisa, perdura en el tiempo, no es tóxica y es reciclable. La arcilla como material modelable reúne también otras características que algunas masas no poseen: es modelable, maleable, y sostiene el volumen. Otro material para modelar es la plastilina. Es primordial que cuando se trabaja una masa se la amase muy bien antes de comenzar a modelar para que no queden grietas. En el caso de la arcilla, muchas veces las grietas hacen que las piezas se rajen. Para sellar las grietas (en el caso del barro o de la arcilla) o eliminar las uniones, se recomienda mojar los dedos en agua y frotar en el lugar deseado.

Formas de trabajar masas

Hay dos opciones:

1. Se tiñen porciones de masa de diferentes colores y el niño emplea los que necesita para la composición que ha planificado.
2. Se elabora la composición y luego se pinta con témperas.

Recomendaciones para el trabajo de masas

1. Una vez preparadas las masas, que puede ser dos o tres días antes de la sesión, se guardan en un lugar fresco en frascos o bolsas bien cerradas.
2. Amasar antes de usarlas.
3. Cubrir con un plástico el lugar donde se trabajará.
4. Hacer pequeñas porciones para no desperdiciar.
5. Terminada la composición dejar secar.

Estas masas no conservan el volumen por mucho tiempo, tienden a esparcirse, por lo que se recomienda que luego de dos o tres días de estar expuesta, sean los mismos niños los que la deshagan para evitar que se desanimen al ver destruido su trabajo. Las masas no tienen duración prolongada porque no llevan sustancias preservantes como el formol, que sería tóxico para los niños.

"Simetría"

Anexo
6

Objetivo

Descubrir el eje de simetría para encontrar la simetría en diferentes figuras.

Es la correspondencia exacta en tamaño, forma y posición de las partes de un todo. Sirve como base para muchos otros conceptos matemáticos y se fundamenta en los instintos de un niño para buscar equilibrio y orden. Aprender sobre la simetría da a los niños un buen sentido de los principios geométricos y requiere del uso de sus destrezas de razonamiento matemático. Una forma geométrica es simétrica si se puede cortar en una línea recta y lo que resulta son dos mitades que son una imagen inversa de cada cual, como si viéramos una parte reflejada en un espejo. La línea se llama eje de simetría, cada eje de simetría divide a las figuras en unas partes llamadas planos

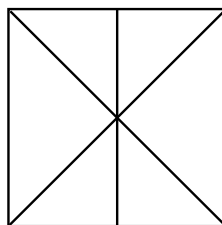


Materiales

- Figuras geométricas de papel: cuadrado, círculo, rectángulo
- Tijeras
- Hojas de papel (rectangular)
- Lápiz, borrador
- Plumones o crayolas
- Dibujos de revistas de objetos simétricos
- Pegamento

Procedimiento

1. Pida a los niños que primero observen: mostrar un cuadrado, doblarlo por la mitad y enseñarle que las dos partes son exactamente iguales o simétricas. Hacer lo mismo con el círculo y el rectángulo. Indicar que la línea que divide a cada figura en dos partes iguales se llama eje de simetría.
2. Dé a cada niño las mismas formas geométricas, indíqueles que las doblen de la misma forma para que identifiquen la simetría.
3. Pida que encuentren tantas maneras como sea posible para doblar la mitad del cuadrado en la otra mitad. (Existen cuatro maneras: dos diagonales y dos líneas por el medio.)

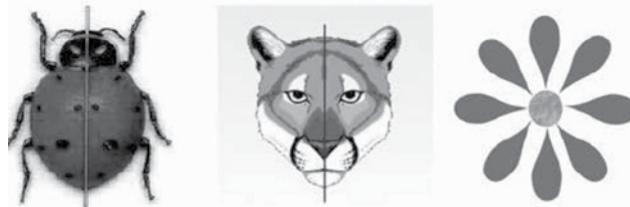


4. Hagan lo mismo con el círculo. Los círculos se pueden doblar por cualquier diámetro. Use este descubrimiento para presentar la palabra "diámetro" el largo de una línea recta que pasa por el centro del círculo. Indique a los niños que encuentren el centro del círculo doblándolo por la mitad dos veces. Descubrirán que cualquier diámetro (la línea que se forma al doblar por mitad), pasa por el centro del círculo.

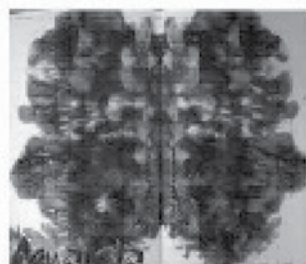
5. Muestre algunas figuras que al doblarlas a la mitad, no dan dos partes iguales, explicar que estas formas no tienen línea de simetría.
6. Entregue a cada niño una hoja con un dibujo de una mariquita o mariposa. Pedir que marquen una línea hacia abajo en la mitad del dibujo del animalito. Observen y comenten. Pida a los niños que pinten con lápices de colores los dos lados de una forma simétrica.



7. Construya con los niños a partir de las experiencias vividas, una definición de simetría. Pedir que den ejemplos de la vida real de simetrías, incluyendo formas, insectos, animales o sobre ellos mismos. Hacer que den ejemplos de cosas con más de una línea de simetría.



8. Doble una hoja de papel por la mitad, por el lado largo. Pida al niño que dibuje medio círculo, un corazón o una mariposa de arriba a abajo por el doblado de cada lado del papel. Ayúdele a cortar las formas que ha dibujado. Desdoble el papel para revelar la figura simétrica.
9. Pida que escriban el alfabeto. Luego indique que busquen:
 - a. una letra que sólo tiene una línea simétrica, una sola manera de dividirla por mitad. (La letra B tiene una.)
 - b. una letra que tiene dos líneas simétricas dos maneras de dividirla por mitad. (La letra H tiene dos.)
 - c. las letras que se ven iguales cuando las volteamos al revés. (H, I, N, O, S, X, y Z.)
10. Organice a los niños en grupos de cuatro.
11. Reparta a los niños una hoja de papel blanco y en cada grupo distribuya témperas no muy espesas. De las siguientes indicaciones:
 - a. Doble la hoja por la mitad.
 - b. Abran la hoja y en uno de los lados dejen caer gotas de témperas de diferentes colores (sin echar en abundancia)
 - c. Cierren nuevamente el papel y froten, hasta que la témpera se haya esparcido totalmente.
 - d. Abran la hoja y se pueden observar manchas simétricas.
 - e. Esta técnica se conoce con el nombre de clesografía.



“SOMOS ARTISTAS”

SEMANA N° 26: Preparamos y manipulamos nuestros títeres	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Representa a través de la animación de títeres una escena sobre algún cuento o relato de su entorno, haciendo uso de canciones, melodías y sonidos.	Manipula sus títeres en una representación teatral.
Matemática: Resuelve y formula problemas de estimación y cálculo con operaciones combinadas de números naturales.	Utilizan estrategias de cálculo rápido para solucionar situaciones de adición y multiplicación con números naturales.
Personal Social: Expresa su interés por participar en representaciones con títeres.	Participa en la elaboración de títeres.

Propósito de la semana: Elaborar títeres y manipularlos en representaciones de cuentos o situaciones que crean en forma colectiva.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Los títeres. Técnicas para elaboración de títeres de bolsa.	Adición y multiplicación con números naturales.	Los títeres. Diferentes técnicas para elaborar títeres de bolsa.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de seis mediante el armado de rompecabezas de títeres; el tutor pega cada uno de los modelos que se anexa sobre cartulina dúplex o cartón, dibuja por el reverso líneas rectas o curvas (forma 6 piezas en cada caso) y las recorta. Coloca todas las piezas en una bolsa o caja: (Anexo 1). <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño saca una pieza al azar. - Busca a otros cinco niños para armar el rompecabezas. - Se sientan juntos y observan los detalles de la lámina. • Responden las preguntas del tutor. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observan en la lámina que les tocó? - ¿Cómo se llaman esos muñecos? - ¿Qué es un títere? • Escuchan al tutor que les proporciona información sobre los títeres y les indica que se pueden elaborar empleando diferentes materiales y según este adoptan el nombre, los más usados son títeres de palito, de guante, de dedo, de bolsa. • Escuchan que esta vez harán títeres de bolsa. • Observan el tutorial que sugiere el proceso a seguir. • Elaboran su bolsa siguiendo las indicaciones que les da el tutor. (Anexo 2). • Guardan la bolsa concluida para preparar su títere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno, lápiz • Anexo 1: “Modelos para hacer rompecabezas de títeres” • Anexo 2: “Bolsa de papel” <ul style="list-style-type: none"> - Papel tipo kraft (papel marrón) o papelógrafo blanco - Tijeras - Goma - Equipo para ver el tutorial - CD en video



Día 2:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Forman el mismo grupo del día anterior.
- Conversan sobre el cuento o historia que les gustaría representar con títeres.
- Definen con la orientación del tutor.
- Anotan en un papelógrafo el nombre de su grupo y el de la historia que van a representar.
- Señalan los personajes que se necesitan.
- Identifican las características que cada uno debe tener, pueden hacer un esbozo en una hoja borrador.
- Se organizan en el grupo para que cada uno prepare un personaje con la orientación del tutor. **(Anexo 3).**
- Preparan sus títeres de bolsa.
- Comparten sus trabajos y los guardan en un lugar seguro para que no se maltraten.

- Cuaderno, lápiz
- Material diverso para preparar títeres: papeles de colores, lana, retazos de tela, etc.

- **Anexo 3:** "Títeres de bolsa de papel"
 - Bolsa de papel
 - Papeles de color
 - Lana
 - Retazos de tela
 - Tijeras, Goma
 - Pedazos de cartulina
 - Plumones o crayolas

Día 3:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Forman grupo por afinidad.
- Escriben los diálogos que dirán sus personajes.
- Seleccionan alguna canción o música de apoyo a su presentación.
- Ensayan la obra que van a presentar con sus títeres de bolsa, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por el tutor.
- Escuchan las indicaciones del tutor sobre cómo preparar un teatrín utilizando diversos materiales para presentar su obra con títeres. **(Anexo 4).**
- Revisan las diferentes opciones y acuerdan cuál realizarán.
- Se organizan para adecuar un teatrín con los recursos de su medio.

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 4:** "Teatrines"

Día 4:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Distribuyen el espacio del aula, de modo que cada grupo tenga un lugar para organizar su presentación.
- Arman el teatrín que acordaron el día anterior.
- Presentan por sorteo, el teatro de títeres preparado.
- Comentan:
 - ¿Qué opinan sobre las presentaciones observadas?
 - ¿Cuáles son las cosas positivas?
 - ¿Qué dificultades tuvieron?
 - ¿Cómo se sintieron haciendo sus títeres?
 - ¿Qué aprendieron?

- Cuaderno, lápiz
- Materiales para armar los teatrines
- Títeres de bolsa



Día 5:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Forman grupos de cuatro.
- Reciben un tablero diagramado para jugar "Multiplicamos". (**Anexo 5**).
- Comparten sus respuestas.
- Revisan los resultados y proceso seguido para encontrarlos con la orientación del tutor.

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 5:** "Multiplicamos"
 - Un tablero diagramado
 - 4 fichas (para lanzar)
 - Un cuadro para anotar resultados

"Modelos para hacer rompecabezas de títeres"





"Bolsa de papel"**Objetivo**

Elaborar una bolsa siguiendo indicaciones.

Materiales

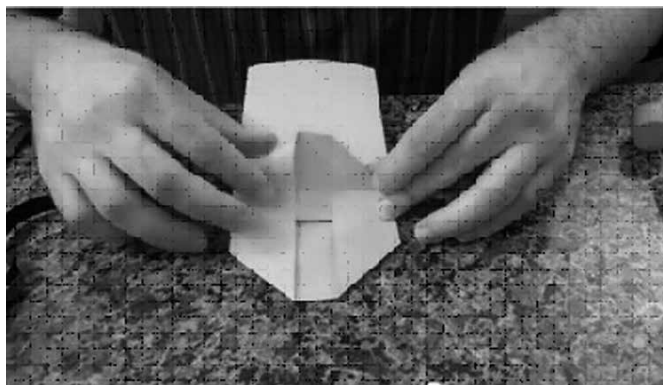
- Papel tipo kraft (papel marrón) o papelógrafo blanco
- Tijeras
- Goma

**Procedimiento**

<p>1. Cortar un papel de forma rectangular que puede medir aproximadamente 30 x 16 cm.</p>		<p>2. Doblar el papel hacia adentro y pegarlo por sus bordes cortos.</p>	
<p>3. Doblar 6 cm. hacia adentro en uno de los bordes, marcar bien. Abrir y doblar los lados hacia el centro.</p>		<p>4. Pegar cada una de las pestañas y luego las dos tapas.</p>	
<p>5. Abrir la bolsa y presionar con la mano o con algún objeto. Dejar secar</p>		<p>6. Se puede colocar un pedazo de cartulina en la base para darle consistencia.</p>	

Observar en youtube un tutorial que orienta como preparar la bolsa de papel paso a paso*.

Conviene que los niños lo observen antes de preparar su bolsa para que tengan idea acerca del proceso a seguir, luego de observarlo, el tutor puede hacer preguntas y animar a los niños a que comiencen la elaboración de su bolsa.



*La dirección es: <http://www.youtube.com/watch?v=l0y0CFIDM8w> (en CD)

"Títeres de bolsa de papel"

Objetivo

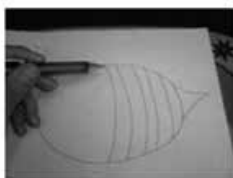
Elaborar títeres de bolsa de acuerdo al personaje elegido.

Materiales

- Bolsa de papel
- Papeles de color
- Lana
- Retazos de tela
- Tijeras
- Goma
- Pedazos de cartulina
- Plumones o crayolas

Procedimiento

1. Dibujan en la cartulina la cara o cuerpo total del personaje que se ha seleccionado.
2. Colorean o decoran con los materiales seleccionados.
3. Recortan por el borde del dibujo ya listo, se puede delinear el borde con plumón negro.
4. Doblan bien la base de la bolsa.
5. Pegan la figura recortada sobre la base de la bolsa.
6. Abren la bolsa e introducen el brazo para ensayar su manipulación.



1



2

3



4

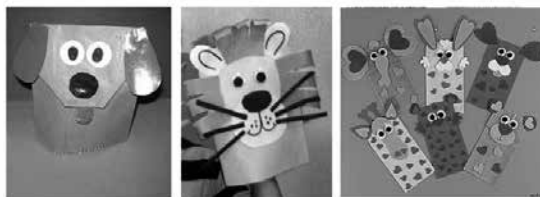


5



6

- ✓ También se pueden hacer los títeres usando la bolsa como si fuera el cuerpo, la base llevará los detalles de la cara del personaje, en ese caso habrá detalles que sobresalen al contorno de la bolsa, como es el caso de las orejas.



- ✓ Presente a los niños las diferentes opciones y los acompañará permanentemente durante su realización brindando las orientaciones correspondientes.

"Teatrines"

Objetivo

Presentar el teatro de títeres usando el teatrín.

El teatro de títeres le suele gustar prácticamente a todos los niños y niñas. Disfrutan viendo y escuchando, pero también les gusta crear y representar sus propias historias.

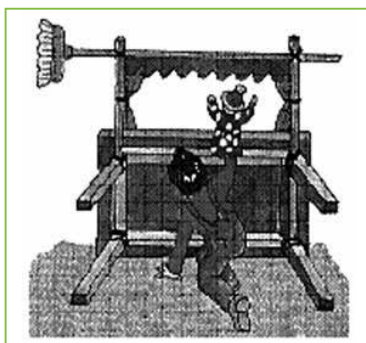
Los teatrines son los pequeños teatros donde realizamos la representación de las obras preparadas con títeres. Se pueden hacer con tabloncillos de madera o con cajas grandes, pero también se acondicionan muebles y espacios para hacer la presentación.

Es importante recordar las partes básicas que siempre deben tener:

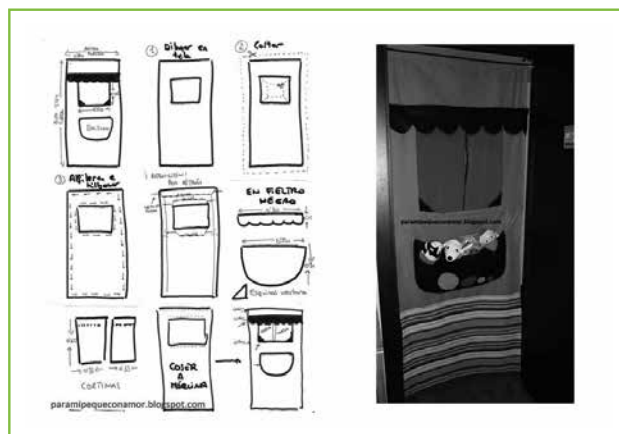
1. Boca del escenario: es el espacio delimitado que enmarca un escenario de títeres. Se sugiere que sea grande para un buen desplazamiento de los muñecos.
2. Telón son piezas de tela que cubren el escenario, se abren y cierran para la entrada y salida de los muñecos.

Algunas ideas para preparar teatrines

1. Con una mesa y una escoba: voltear la mesa, sujetar dos palos en las patas que quedan hacia arriba y atravesar una escoba así queda armado el escenario; el palo de la escoba servirá de soporte para el telón.



2. En el marco de una puerta: se pone un cordel en el marco superior para que corra el telón o se sujetan las telas con chinchas o tachuelas. En el espacio abierto de la puerta se puede colocar algún mueble que se cubre con la tela, detrás se ubican los niños que manipulan los muñecos. El esquema sugiere los pasos a seguir para prepararlo.



3. Con dos sillas y un palo de escoba: se juntan las sillas (figura 1) se cubren con una tela; se coloca el palo de escoba sobre los respaldos y también se coloca una tela para fondo del escenario (figura 2) sujetar las telas con chinchas o alfileres. Decorar con motivos alusivos a la presentación. Para que actúe el títere se debe manipular por debajo de la tela que cuelga de la escoba (figura 3).



figura 1



figura 2



figura 3

4. Con una caja: usar una caja grande de cartón grueso (figura 1), cerrar una de las tapas y fijarla con cinta adhesiva, las otras tres tapas doblarlas hacia adentro (figura 2), para la caja y colocar el telón con dos pedazos de tela fijándolos con chinchas o alfileres (figura 3); hacer una abertura por la parte posterior para manipular los títeres.

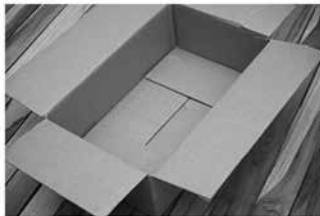


figura 1



figura 2



figura 3

Anexo 5

Juego: "Multiplicamos"

Objetivo

Reforzar cálculo mental al multiplicar números naturales.

Materiales

- Un tablero diagramado
- 4 fichas (para lanzar)
- Un cuadro para anotar resultados

Procedimiento

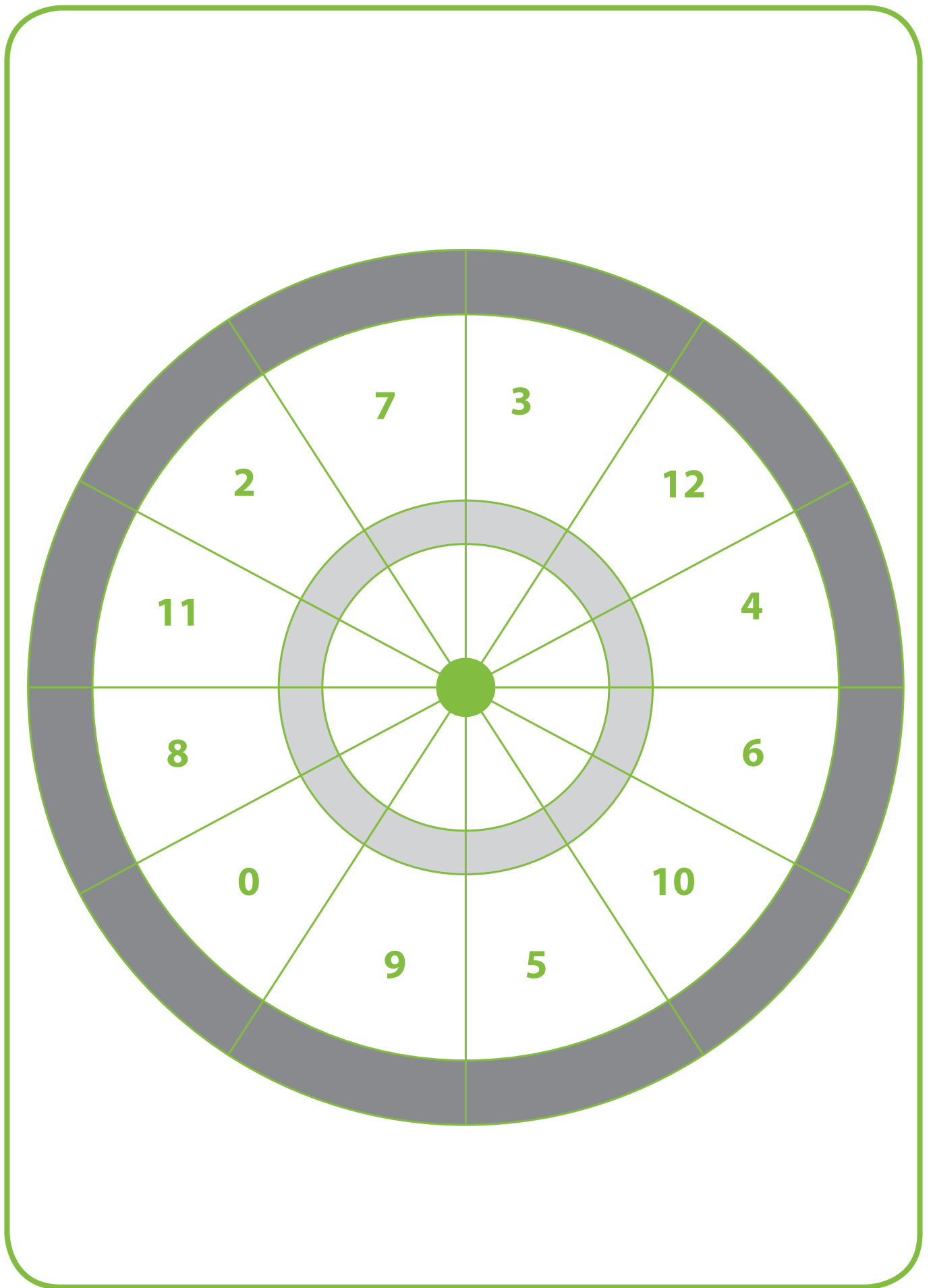
1. Organizar a los niños en grupos de cuatro.
2. Entregar una hoja diagramada a cada grupo para que apunten sus resultados: en la fila superior escriben sus nombres y en las columnas los resultados que obtengan.

	Rafael	Pedro	Luciana	Santiago	Ganador
Jugada 1	33	0	28	40	Ramiro
Jugada 2					
Jugada 3					
Jugada 4					
Jugada 5					

3. Acondicionar las fichas para lanzar.

Instrucciones para el juego

1. Escuchan al tutor, el círculo tiene dos anillos,
 - a. El anillo de la parte interna multiplica el número central por 4, por ejemplo si un niño lanza su ficha y cae en este anillo, frente al número 10, el resultado que obtiene es 4×10 , es decir 40, este se anota en el cuadro.
 - b. El anillo del borde multiplica el número central por 3, entonces si el niño lanza su ficha y cae en este anillo, frente al número 6, el resultado que obtiene es 6×3 , es decir 18, este se anota en el cuadro.
 - c. Para que se diferencien mejor los anillos se pueden pintar de diferentes colores.
2. Se rige en cada grupo el orden de participación.
3. Colocan el tablero en el centro de una mesa o en el piso, donde más les acomode a los jugadores.
4. Se acuerda la línea de tiro, desde donde cada uno hará el lanzamiento.
5. Empezarán a jugar, cada jugador lee la multiplicación que se forma y dice el resultado, si no lo supiera o se equivoca, pierde su turno y en el tablero se marca una "X"; si la ficha cae en el número escrito en el tablero, se anota la misma cantidad ya que se está multiplicando por 1; si cae en el espacio en blanco se coloca "cero".



“SOMOS ARTISTAS”

SEMANA N° 27: Somos músicos	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Interpreta en grupo canciones y melodías acompañándose con objetos sonoros e instrumentos musicales de su entorno.	Entona canciones con melodía y acompañamiento pertinentes.
Matemática: Interpreta y representa números naturales de hasta tres cifras.	Escribe números naturales teniendo en cuenta el valor posicional de sus cifras.
Personal Social: Expresa su interés por tocar un instrumento musical.	Toca un instrumento en la banda musical de su aula.

Propósito de la semana: Fomentar el gusto por la música entonando un repertorio de canciones conocidas acompañadas por instrumentos de confección casera con materiales recuperables.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Las canciones, técnicas para su interpretación. Elaboración de instrumentos caseros.	Valor posicional de números hasta de tres cifras.	La música. El sonido. El silencio. Diferentes instrumentos musicales.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Forman grupos de siete con la dinámica “CANCIÓN”. <ul style="list-style-type: none"> – Sacan al azar tarjetitas que llevan las letras de la palabra canción. <div style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold; letter-spacing: 0.5em;">C A N C I Ó N</div> <ul style="list-style-type: none"> – Buscan a otros niños, forman la palabra “canción” y se sientan juntos formando un grupo. • Reciben una hoja cuadrículada y preparan una “sopa de letras musical” (ver proyecto 1 se encuentra con el nombre “sopa de letras”) <ul style="list-style-type: none"> – Las palabras que se incluyan pueden referirse a instrumentos musicales o nombres de canciones. – Revisan la correspondencia de las palabras seleccionadas con su ubicación en el cuadro. • Intercambian su trabajo con otro grupo. • Resuelven la “sopa de letras musical”. • Comentan: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué dificultades tuvieron para preparar y resolver la sopa de letras? – ¿Qué palabras de las escritas no conocen? 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno lápiz – Tarjetitas para dinámica “canción” de 8 x 5 cm – Hoja diagramada para “sopa de letras musical” – Plumones o colores – Lápiz, borrador



- Escuchan las indicaciones del tutor:
 - Anoten los nombres de todos los instrumentos musicales que han escuchado o que conocen.
- Comparten su trabajo.
- Responden:
 - ¿Para qué sirven los instrumentos musicales?
 - ¿De qué materiales pueden ser?
 - ¿Cómo se tocan?
- Escuchan al tutor que les propone preparar “instrumentos musicales con materiales recuperables” y para ello buscarán para el día de siguiente: cajitas, latas, palitos, pitas, piedritas, semillas, etc.

Día 2:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Se agrupan igual que el día anterior.
- Participan en el juego ¿Es suave o es fuerte? (**Anexo 1**).
- Comentan:
 - ¿Qué les pareció el juego?
 - ¿Qué proceso siguieron para jugar?
 - ¿Qué aprendieron?

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 1:** ¿Es suave o es fuerte?
 - Papelógrafo
 - Tarjetas con dibujos
 - Plumones
 - Lápiz, regla, borrador
 - Cinta adhesiva

Día 3:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.*
- Conforman el mismo grupo de trabajo de los días anteriores.
- Reciben tarjetas y sacan una al azar, se organizan en sub grupos de acuerdo al nombre que les tocó. En el aula ahora hay tres grupos de trabajo.
- Organizan los materiales reciclables y preparan el instrumento que les tocó de acuerdo a las orientaciones del tutor. (**Anexo 2**).
- Regresan a su grupo y muestran el instrumento elaborado y el sonido que produce

TAMBOR

TAMBOR

MARACA

MARACA

MARACA

BATERÍA

BATERÍA

- Cuaderno, lápiz
- Tarjetitas para formar grupos
- **Anexo 2:** “Tambor”, “Maracas”, “Batería”
 - Lata de leche o conserva
 - Globo grande
 - Liga gruesa
 - Tijeras
 - Papeles de colores
 - Goma
 - Ramitas
 - Corchos



Día 4:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del tutor.*
- Se reúnen con sus compañeros, cada uno con sus instrumentos.
- Escuchan las indicaciones del tutor que les propone formar una "orquesta".
- Escogen una canción de las aprendidas en la escuela o de las que escuchan en su medio.
- Ensayan la letra y melodía, luego la entonan con el acompañamiento de los instrumentos preparados.
- Presentan su canción a los otros grupos.
- Comentan:
 - ¿Qué les parecieron las canciones?
 - ¿Qué no les gustó?
- Seleccionan dos canciones que serán presentadas en la reunión de clausura del grupo.

- Cuaderno, lápiz
- Instrumentos musicales elaborados

Día 5:

- *Trabajan sus tareas escolares con la orientación del tutor.*
- Escuchan al tutor: hoy tendremos una "Feria matemática" haremos ejercicios y juegos matemáticos. Algunos en forma individual, otros en grupo.
- Resuelven un crucinúmeros. **(Anexo 3).**
- Forman parejas y juegan "Dados bailarines". **(Anexo 4).**
- Comentan:
 - ¿Qué les pareció el juego?
 - ¿Qué aprendieron participando en la "Feria matemática"?
 - ¿Qué proponen para la siguiente "Feria"?

- Cuaderno, lápiz
- **Anexo 3:** "Crucinúmeros"
 - Ficha de trabajo personal
- **Anexo 4:** "Dados bailarines"
 - Tabla para puntajes una por pareja de niños
 - Dados por pareja de niños
 - Lápiz borrador

Juego: "¿Es suave o es fuerte?"

Anexo

1

Objetivo

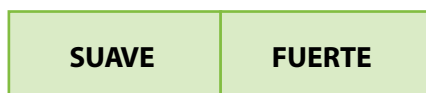
Identificar la intensidad del sonido.

Materiales

- Papelógrafo
- Tarjetas con dibujos
- Plumones
- Lápiz, regla, borrador
- Cinta adhesiva

Procedimiento

1. Diagrame el papelógrafo.



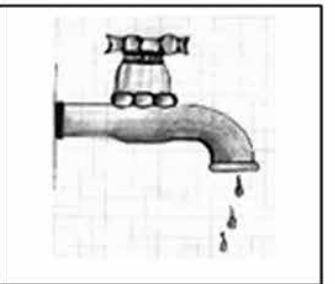
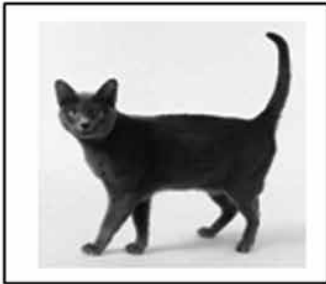
2. Organice a los niños en grupos de siete.
3. Entregue a cada grupo el conjunto de tarjetas con ilustraciones.
4. Vaya mostrando cada uno de los dibujos, preguntar a los niños por su nombre y sus principales características.

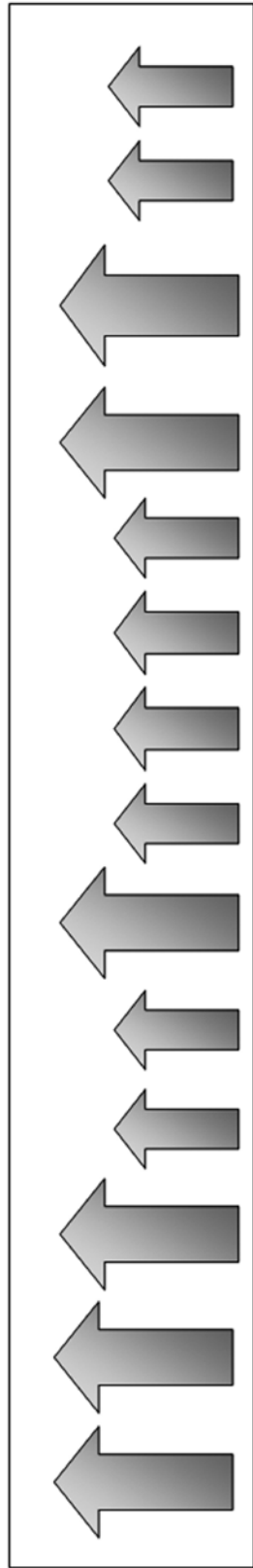
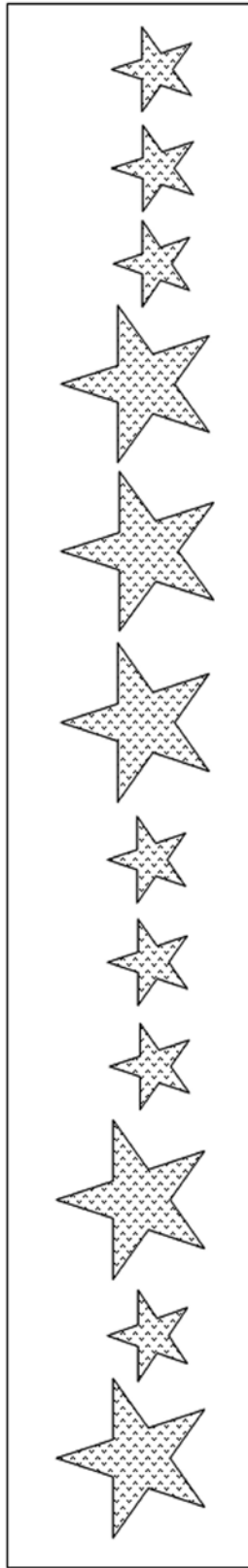
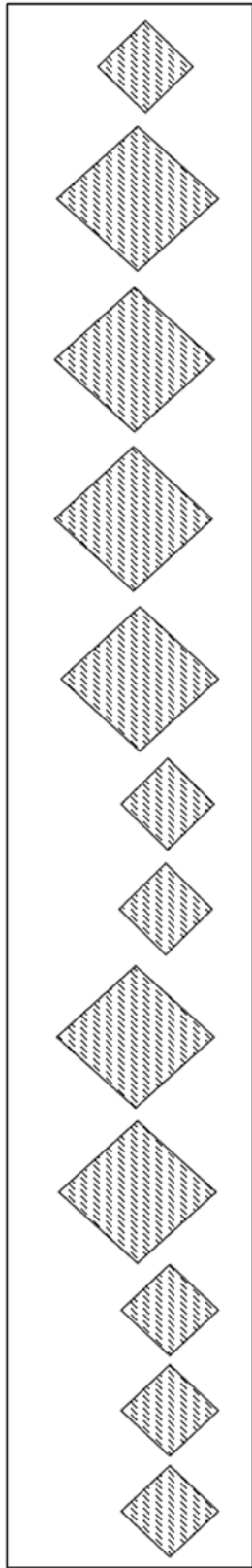
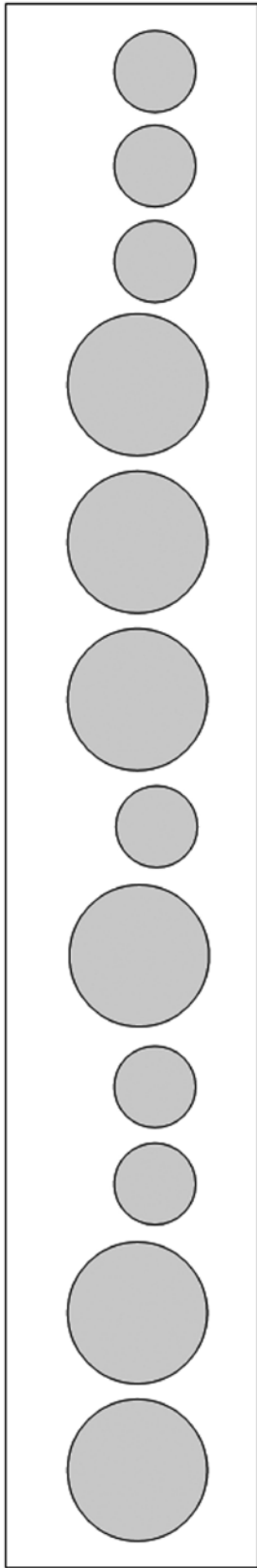
Instrucciones para el juego

1. Extender sobre la mesa todas las tarjetas por el revés.
2. Ubicarse formando un círculo alrededor de la mesa.
3. Regir el orden de participación.
4. Escoger una tarjeta, voltearla, identificar el elemento del dibujo y reproducir el sonido que lo caracteriza. Los demás niños permanecen en silencio para escuchar, si este es correcto, todo el grupo lo repite.
5. Ubicar la tarjeta en el recuadro "suave" o "fuerte" de acuerdo a como caracterizan el sonido que han emitido por su intensidad.
6. Continuar el juego hasta que se terminen las tarjetas, si algún niño no puede identificar qué sonido produce el elemento que le tocó, el resto del grupo puede apoyarlo.

Ejercicio 2: Lectura de gráficos

1. Entregue a los grupos diferentes cartillas (tiras de cartulina) con dibujos de símbolos escogidos al azar. Los símbolos grandes representan a los sonidos fuertes, los símbolos pequeños, representan a los sonidos suaves.
2. Oriente a los niños para que los reproduzcan: acompañan con palmadas los sonidos fuertes y con chasquidos de dedos los sonidos suaves.
3. Ensayen en cada grupo hasta que todos puedan hacer la lectura correcta.
4. Exponga a los demás la lectura del ejercicio que les tocó.





"Tambor"

Objetivo

Elaborar instrumentos caseros para acompañar en la banda.

Materiales

- 1 lata de leche o conserva
- 1 globo grande
- 1 liga gruesa
- Tijeras
- Papeles de colores
- Goma
- 2 ramitas
- 2 corchos

Procedimiento

1. Quitar con cuidado la tapa de la lata, recomendar a los niños como manipular la lata abierta para no cortarse.
2. Recortan la parte superior del globo.
3. Estiran el globo tapando la lata, hacerlo hasta que quede tirante.
4. Aseguran el globo con el jebe o liga gruesa.
5. Decoran la lata con papeles de colores haciendo diversos diseños o la forran con un retazo de tela.
6. Colocan en un extremo de cada ramita un corcho o bola de tecknopor.
7. Si no se consiguen las ramitas, se pueden reemplazar por papel periódico enrollado muy fuertemente, luego de igual forma que en el caso de la ramita, se coloca en un extremo la bolita de tecknopor o el corcho.



"Maracas"

Objetivo

Elaborar instrumentos caseros y acompañar en la banda.

Materiales

- 1 lata de leche o conserva
- 1 globo grande
- 1 liga gruesa
- Tijeras
- Papeles de colores
- Goma
- 2 ramitas
- 2 corchos

Procedimiento

1. Limpiar y secar bien las botellas, por fuera y por dentro.
2. Rellenarlas con diferentes elementos, ir probando el sonido que producen al agregarlos o quitarlos. Pueden ser semillas, granos como arroz, lentejas, garbanzos o también piedritas pequeñas.
3. Cerrar con la tapa.
4. Crear el mango, para ello coger el tubo de papel higiénico y hacer un corte recto de un extremo al otro, apretarlo alrededor de la tapa de la botella.
5. Forrarlo envolviéndolo alrededor con la cinta adhesiva o con la cinta aislante. Cubrir todo el cartón del tubo de papel higiénico, hasta darle consistencia al mango.



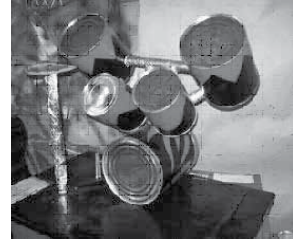
"Batería"

Objetivo

Elaborar instrumentos caseros y acompañar en la banda.

Materiales

- 3 ó 4 latas con tapa de diferentes tamaños
- Papeles de colores
- Retazos de tela
- Goma
- Tijeras
- Lápiz, regla



Procedimiento

1. Limpian las latas, (por lo menos conseguir tres).
2. Adornan decoran las latas con papeles de colores u otro material .
3. Cierran bien las latas.
4. Preparan las baquetas con papel periódico enrollado, al final se le puede colocar una bola de tecknopor o un corcho.
5. Disponen las latas sobre una base, si es posible se pueden colocar en algún armazón acondicionado para el caso, de lo contrario sobre una mesa o el piso.
6. Ensayan la altura de la ubicación, el niño debe tener altura suficiente para manipular las baquetas y producir el sonido deseado.



"Crucinúmeros"

Anexo
3

Completa el crucinumeros teniendo en cuenta las expresiones horizontales y verticales

HORIZONTALES		VERTICALES	
1.- 2C 4D 5U	3.- 6C 3D 8U	2.- 4D 3U	4.- 3D 7U
7.- 9C 8D 5U	10.- 4C 1D 1U	5.- 1D 8U	6.- 1C 4D 9U
11.- 1C 0D 3U	12.- 7C 2D 3U	7.- 9C 1D 7U	8.- 5C 1D 3U
16.- 5C 1D 4U	17.- 4C 8D 5U	9.- 3C 3D 3U	13.- 2D 7U
		14.- 2D 1U	15.- 9D 8U

1 2	2 4	5		3	4	
			5			
6		7		8		9
10				11		
		12	13			
	14				15	
16				17		

"Dados bailarines"

Objetivo

Resolver situaciones y analizar los puntajes de cada jugador.

Materiales

- Tabla para puntajes una por pareja de niños
- 2 dados por pareja de niños
- Lápiz borrador



Procedimiento

1. El maestro diagramará la tablas para puntajes.
2. Conseguirá dos dados para cada pareja de niños.

Instrucciones para jugar

1. Organice a los niños en parejas.
2. Distribuya a cada pareja una tabla para puntajes y dos dados.
3. Determine el orden de participación.
4. Indicaciones:
 - a. Son diez tiros que irán haciendo de manera alternada.
 - b. El que empieza lanza los dos dados y anota el número que sacó en la columna 1, le toca el turno al siguiente participante que realiza el mismo proceso.
 - c. Continúan alternando hasta realizar las diez jugadas.
 - d. Al concluir suman los puntajes de cada uno, gana el juego el que tiene mayor puntaje.
5. Responden juntos una ficha de aplicación.
6. Comparten sus repuestas con el grupo clase.



Anotamos los resultados de cada tiro

Nombres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Puntaje Total

¿Cuál es el puntaje total del primer jugador? _____

¿Cuál es el puntaje total del segundo jugador? _____

¿Quién ganó el juego? _____

RESPONDEMOS:

1.- Tirando los dos dados ¿qué puntajes pueden salir?

2.- ¿Cuál es el puntaje mayor?

¿Cuál es el menor?

3.- Si jugaran con dos dados que en todas las caras tiene sólo el número cinco, ¿cuál sería el puntaje que saldría?

4.- Juegan con dos dados: uno tiene en todas sus caras el número cuatro y el otro tiene en todas sus caras el número dos. ¿qué puntajes podemos obtener al lanzarlos?

“SOMOS ARTISTAS”

SEMANA N° 28: Cantamos, actuamos y bailamos para alegrar a los demás	
Capacidades	Indicadores
Comunicación: Disfruta y expresa emociones y sentimientos a través de diferentes manifestaciones artísticas.	Participa en la organización y ejecución de una velada artística.
Matemática: Grafica polígonos e identifica sus lados y ángulos.	Dibuja diferentes polígonos midiendo sus lados con precisión.
Personal Social: Expresa interés en la organización y participación de la velada artística escolar.	Participa en la velada artística de su aula.

Propósito de la semana: Identificar y seleccionar actividades artísticas aprendidas que puedan ser mostradas y compartidas con otros.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
La velada.- organización.	Polígonos: lados y ángulos.	Manifestaciones artísticas: pintura, música, teatro, danza.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p>Día 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Escuchan al tutor que les propone presentar una danza el día del logro de la clausura. • Hacen un listado de las danzas que conocen. • Seleccionan una danza, buscando que todos o la mayoría participe. • Ensayan los pasos y la coreografía de la danza. • Deciden la participación de algunos niños acompañando la danza con los instrumentos que han elaborado. • Acuerdan cómo se vestirán para la presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz – Equipo de música – CD o cassette con la música de la danza seleccionada
<p>Día 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Conversan con el tutor sobre el trabajo que han realizado en el Programa Apoyo Escolar en Horario Extendido. • Comentan lo que les gustó, lo que les fue difícil, qué les gustaría volver a hacer. • Escuchan al tutor que les comenta que también hay que revisar el comportamiento personal, lo que cada uno hizo, las actitudes que demostraron. • Resuelven una ficha de autoevaluación. (Anexo 1). • Continúan ensayando la danza seleccionada. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 1: “Revisemos el trabajo realizado” – Ficha de autoevaluación: “Yo lo hago así” – Lápiz, borrador



<p>Día 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Se sientan en círculo. • Conversan con el tutor para organizar una velada artística como actividad de clausura del Programa. Invitarán a sus padres y familiares para mostrarles algunas cosas aprendidas. • Forman grupos y hacen sus propuestas. • Comparten sus propuestas y con ayuda del tutor consolidan estableciendo un posible programa por consenso. (Anexo 2). • Conforman comisiones, identifican los materiales que necesitan y cómo los podrán conseguir. • Elaboran programas para entregarlos a los asistentes. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 2: “Cómo organizar una velada artística
<p>Día 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Se organizan en grupos de cuatro. • Seleccionan cartulinas y papeles de colores para preparar flores con las que adornarán el aula para la velada. (Anexo 3). • Guardan las flores hasta el día siguiente, las usarán para ambientar el lugar donde se desarrollará la velada. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz • Anexo 3: “Flores de papel” – Cartulina blanca o de color – Papel de regalo o papel lustre – Cola sintética – Tijeras – Regla, lápiz, borrador
<p>Día 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trabajan sus tareas escolares con la orientación del docente tutor.</i> • Preparan el mobiliario y la ambientación, trabajan las comisiones formadas. • Se disponen en los lugares convenidos para recibir a los invitados. • Realizan la velada. • Despiden a los invitados. • Conversan con el tutor: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué les pareció la velada? – ¿Qué les gustó más? – ¿Qué dificultades hubo? ¿cómo se superaron? • Escuchan las palabras del tutor que da por concluido el trabajo del año y se despide hasta una nueva oportunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno, lápiz – Equipo de sonido – Equipo de música – Cinta adhesiva – Flores de cartulina

"Revisamos el trabajo realizado"

Objetivo

Conversar sobre el trabajo realizado durante el año.

Es muy importante hacer un alto en el trabajo cotidiano para revisar cómo van las cosas, este ejercicio se debe practicar desde niños, recibiendo comentarios y opinando sobre el desempeño de otros niños con los que hemos participado en el Programa.

Antes de iniciar el proceso de evaluación o revisión de los logros el tutor conversa con los niños, diciéndoles que es importante conversar sobre lo que venimos haciendo, cómo lo venimos haciendo, qué debemos mejorar y qué hemos hecho bien.

Materiales

- Ficha de autoevaluación: "Yo lo hago así"
- Lápiz, borrador




Procedimiento

1. Converse con los niños sobre la intención de la reunión.
2. Hágales recordar algunas actividades realizadas: juegos, dinámicas, escritura de textos, canciones, preparación de materiales, etc.
3. Indique que cada uno resolverá solo la ficha "Yo lo hago así", este ejercicio iniciará a los niños en un proceso de autoevaluación.
4. Converse con cada niño teniendo la ficha resuelta y haga preguntas diversas relacionadas con las respuestas que se van identificando. La idea es que el niño tenga argumentos para sustentar la respuesta seleccionada.



Ficha de autoevaluación

Mi nombre es: _____

	Siempre 	A veces 	Nunca 
Saludo al tutor y a mis compañeros			
Llego puntualmente a mis actividades			
Escucho y respeto la opinión de los demás			
Levanto la mano cuando deseo participar			
Respeto los acuerdos del grupo			
Participo con entusiasmo			
Soy responsable cuando me encargan una tarea			
Mantengo limpia y ordenada mi carpeta			

**Foto
programa**

Quiero que mis amigos y amigas

"Cómo organizar la velada artística"

Objetivo

Organizar la velada artística respetando la opinión de los niños.

La velada artística es una oportunidad para que los niños compartan con sus padres, amigos y otros niños, los aprendizajes logrados en el campo del arte, las habilidades artísticas que han desarrollado. Para que la actividad resulte bien debe organizarse con anticipación con la participación de todos los niños del grupo.

- Orienta a los niños para que decidan que presentarán a los invitados. Es importante que los niños perciban que su opinión se toma en cuenta. Se forman pequeños grupos (de 4 ó 5) para que hagan sus propuestas, luego exponen y por consenso se decide que presentar.
- A partir de preguntas motivare a los niños para qué hagan sus propuestas.

✓ ¿Cómo recibiremos a nuestros invitados?

Con palabras de saludo y agradecimiento por asistir al evento.

✓ ¿Qué podemos presentarles?

Lo que hemos aprendido:

- Una canción entonada por todos y acompañada con los instrumentos que hemos elaborado.
- Una danza (la que elegimos y ensayamos).
- La lectura de un cuento y su representación con títeres.
- Una demostración de cómo preparamos la masa para modelar, etc.

✓ ¿En qué orden presentamos los números seleccionados?

Indicar que conviene intercalar los números para que no vayan juntos los orientados a la música o a la danza, entonces se podría empezar por la canción, luego el cuento teatralizado, la preparación de la masa y finalmente la danza.

✓ ¿Cómo terminamos la reunión?

Con palabras de alguna autoridad presente, con palabras del tutor y palabras de un niño del grupo. Ya definidos los números que se presentarán, se anotan en la pizarra y se propone preparar programas en los que se escribirán, de modo que los asistentes conozcan lo que se presentará y el orden que se hará.

✓ Se elabora el cuadro organizativo

Programa	Responsables	Materiales - Recursos
Palabras de bienvenida	Pedro	Discurso
Canción		
Cuento teatralizado	Grupo de	Títeres, teatrín

Finalmente se definen las comisiones:

1. De ambientación.
2. De recepción y entrega de programa.

"Flores de papel"

Objetivo

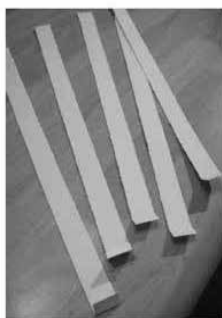
Preparar flores que adornarán el aula para la velada artística.

Materiales

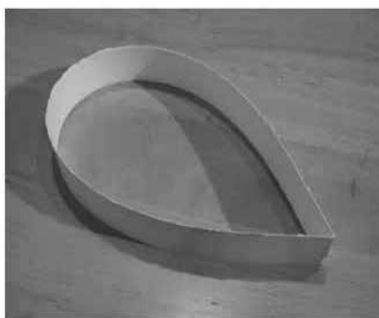
- Cartulina blanca o de color
- Papel de regalo o papel lustre
- Cola sintética
- Tijeras
- Regla, lápiz, borrador

Procedimiento

1. Corten tiras de cartulina de 2 cm. de ancho; el largo definirá el tamaño de la flor por lo que puede variar.
2. Formen los pétalos juntando y pegando los extremos de la tira.
3. Peguen los pétalos uno con otro hasta la mitad, para formar la flor. En este caso se necesitan cinco pétalos por flor, pueden ser más.
4. Echen cola sintética por el borde de los pétalos y pegar la flor sobre el papel de regalo, papel de lustre del color deseado e incluso se puede emplear papel periódico.
5. Dejen secar y recortar por los bordes con cuidado.
6. Para fijar la flor en la pared, se coloca por el revés la cinta adhesiva.



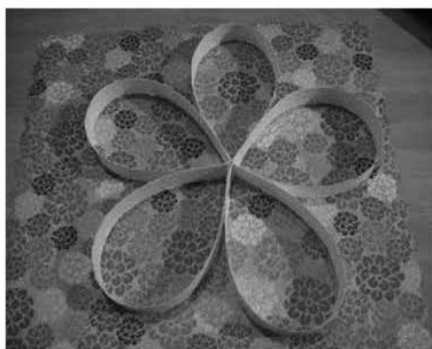
1



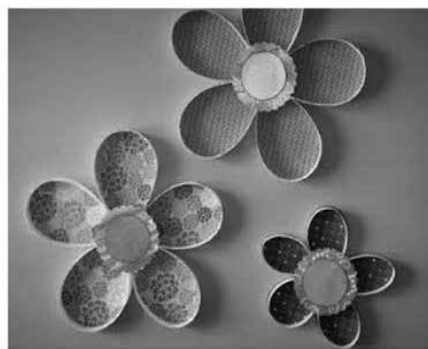
2



3



4



5

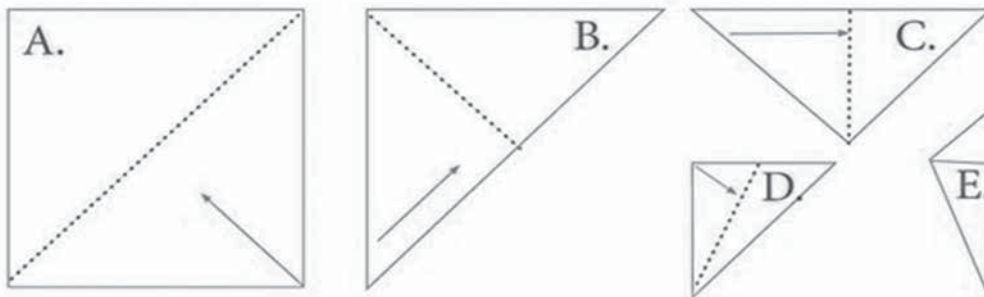
"Flores de papel"

Materiales

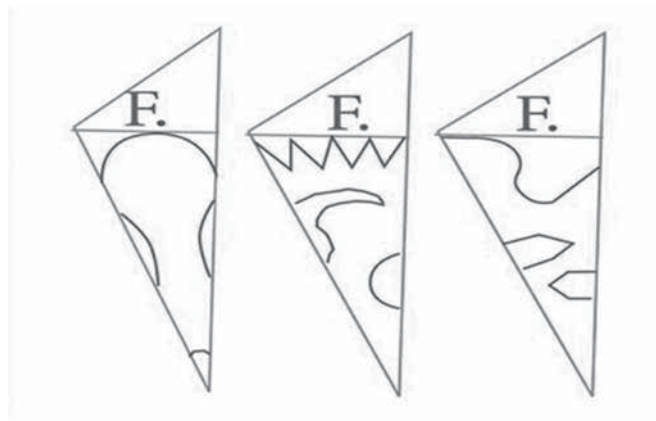
- Papel de seda de diferentes colores
- Tijeras
- Regla, lápiz, borrador

Procedimiento

1. Corten cuadrados de diferentes tamaños
2. Doblen el cuadrado por una diagonal (A).
3. Doblen el triángulo formado por la mitad (B).
4. Doble también el nuevo triángulo formado por la mitad (C).
5. Lleven el vértice superior del triángulo hacia la base (D).
6. Coloquen el papel parado como lo indica la figura E.



7. Hagan algunos diseños como los sugeridos. Dibujar con cuidado para no romper el papel.



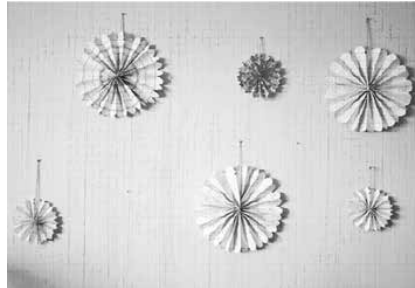
8. Recorten por las líneas marcadas.
9. Desdoblen el papel con cuidado, estiren la flor formada.

NOTA: si se quiere mayor consistencia hacer las flores con papel de lustre o papeles de revistas de colores.

"Flores de papel"

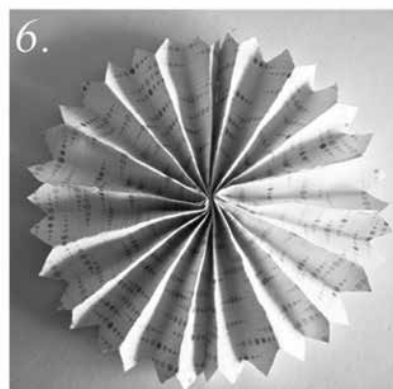
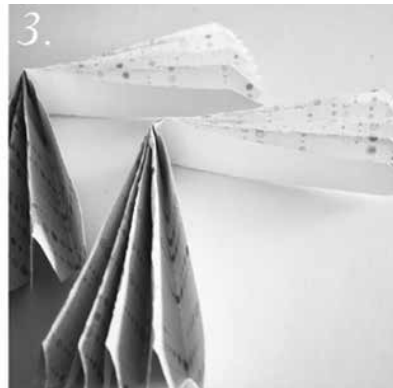
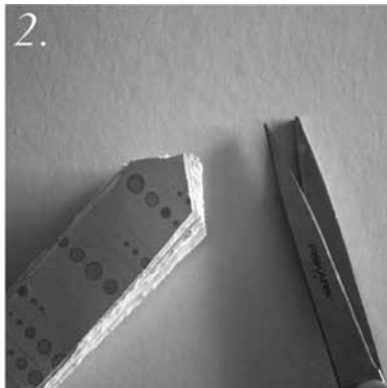
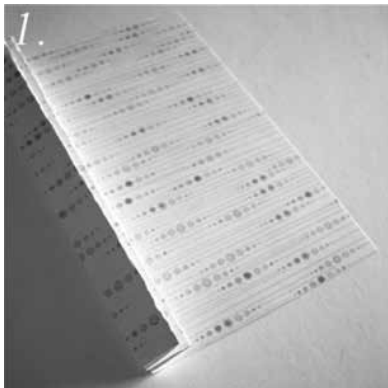
Materiales

- Papel de periódico o papel de regalo
- Cola sintética
- Regla
- Lápiz
- Borrador



Procedimiento

1. Corten papeles de forma rectangular de diferentes tamaños.
2. Doble a manera de acordeón por el borde corto.
3. Doble el acordeón por la mitad.
4. Recorten los bordes hacia el centro formando un triángulo.
5. Peguen las porciones formadas una con otra usando cola sintética. Para una flor se puede usar cuatro o cinco pedazos.



Variantes y Sugerencias

1. Las técnicas plásticas que se seleccionan para que los niños expresen a través de ellas sentimientos, ideas o pensamientos son un medio, por eso es importante recordar que no debemos buscar la perfección en su aplicación. El tutor debe conocer las habilidades de su grupo de alumnos para no presentarles técnicas que no corresponden a su edad y a sus posibilidades de realización.
2. Evitar el "dibujo libre" o la "reproducción" de algún elemento cercano o paisaje, todo dibujo debe tener una intención de expresión sobre alguna vivencia, experiencia o relato.
3. Fomentar hábitos de orden y limpieza en la aplicación de las técnicas gráfico-plásticas o de cualquier trabajo que se haga, al finalizar se guardan los materiales y se deja limpio el lugar.
4. Todos los trabajos de los niños deben ser expuestos por lo que es necesario acondicionar con anticipación su ubicación, ya sea en el panel del aula o en cordel auxiliar que se ha preparado.
5. Identificar muebles y enseres del ambiente que puedan ayudar a simular un teatrín, no es necesario contar con un bastidor de madera, incluso se puede colocar un cordel entre dos árboles cercanos, colgar un mantel y LISTO, los niños que manipulan los títeres se ubican detrás para su presentación.
6. Una vez realizadas las presentaciones, guardar los títeres en cajas rotuladas, de modo que se puedan ubicar nuevamente con facilidad para emplearlos en otras oportunidades.
7. Las masas caseras no se pueden guardar por mucho tiempo porque se llenan de hongos, por lo que conviene usarlas con frecuencia antes de descartarlas.
8. Comente con los niños y resalte la utilidad que se puede dar a los materiales reciclables, indicar que cada vez que consigan alguno lo ubiquen en la caja correspondiente. Se debe constituir en el aula el espacio de los materiales recuperables o reciclables, delegando su organización y mantenimiento a dos niños, los que asumirán funciones por un tiempo determinado. Conviene realizar un inventario cada dos meses para identificar los insumos con los que se cuenta para futuros trabajos.
9. Es recomendable forrar cajas para colocar en ellas los instrumentos que los niños preparan, éstas se deben rotular para ubicar rápidamente su contenido; se pueden colocar en el sector de arte o en la biblioteca del aula.
10. Aunque no figuran en la programación de manera específica es muy importante que los niños aprendan canciones infantiles y las propias de la región, por lo menos cada quince días. Para su aprendizaje se debe considerar los primeros diez minutos de las sesiones.
11. Incentive de manera periódica la conversación, es importante programarla definiendo con anticipación el tema para que los niños anoten algunas ideas que tengan al respecto, para que resulte mejor, ubicar a los niños formando un círculo y si el mobiliario no lo permite, se puede salir al jardín o al patio para lograr esta ubicación. Los niños deben aprender que cuando se conversa con otros hay que mirarlos, callarse cuando hablan para escuchar mejor, hablar solo uno a la vez para comprender lo que dice, etc. no basta con señalar cuáles son las reglas para una buena conversación, hay que practicarlas.



Programa
de Horario Extendido