

GUÍA

3

5to. y 6to  
GRADO

# Juego y Aprendo

Programa  
de Horario Extendido

DYA DESARROLLO Y  
AUTOGESTION

desco



World Learning



GUÍA

3

5to. y 6to  
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 3 para el 5to y 6to 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](http://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

<b>PROYECTO 1</b>	<b>COLABORAMOS EN LA FAENA FAMILIAR</b>	<b>2</b>
Semana 1	Presentamos a nuestra familia	
Semana 2	Identificamos las tareas que realiza cada miembro de nuestra familia	
<b>PROYECTO 2</b>	<b>VIVIMOS Y APRENDEMOS DE NUESTRA COMUNIDAD</b>	<b>22</b>
Semana 3	Nos informamos sobre la organización de nuestra comunidad	
Semana 4	Conversamos con los pobladores	
<b>PROYECTO 3</b>	<b>CONOCEMOS LOS EFECTOS DEL CALOR</b>	<b>46</b>
Semana 5	Cómo conservar el calor o el frío	
Semana 6	Cuidamos el agua	
<b>PROYECTO 4</b>	<b>NOS PREPARAMOS PARA LAS EMERGENCIAS</b>	<b>63</b>
Semana 7	Reconocemos lugares seguros en la escuela, casa y comunidad	
Semana 8	Difundimos medidas de preparación en la escuela, casa y comunidad	
<b>PROYECTO 5</b>	<b>SOMOS PARTE DEL PERÚ QUE AVANZA</b>	<b>79</b>
Semana 9	Esta es nuestra cultura	
Semana 10	Conocemos las culturas de otras regiones	
<b>PROYECTO 6</b>	<b>SOMOS PARTE DEL PERÚ QUE AVANZA</b>	<b>92</b>
Semana 11	Festejamos al Perú	
Semana 12	Nos preparamos para las vacaciones	
<b>PROYECTO 7</b>	<b>ELABORAMOS NUESTROS JUGUETES</b>	<b>108</b>
Semana 13	Recolectamos y clasificamos materiales	
Semana 14	Elaboramos y exponemos nuestros juguetes	
<b>PROYECTO 8</b>	<b>JUGAMOS Y DISFRUTAMOS JUNTOS</b>	<b>129</b>
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	143
Semana 17	Recolectamos y clasificamos libros	
Semana 18	Organizamos la biblioteca de nuestra aula	
PROYECTO 10	SOMOS ESCRITORES	163
Semana 19	Compartimos nuestras lecturas	
Semana 20	Escribimos diferentes textos	
PROYECTO 11	CONOCEMOS LO QUE NUESTRA COMUNIDAD PRODUCE	184
Semana 21	Visitando el mercado	
Semana 22	Jugamos a la tienda	
PROYECTO 12	PREPARAMOS COMIDAS SALUDABLES	208
Semana 23	Conocemos los tipos de alimentos	
Semana 24	<i>Compartimos los alimentos que preparamos</i>	
PROYECTO 13	SOMOS ARTISTAS	235
Semana 25	Somos pintores	
Semana 26	Preparamos y manipulamos nuestros títeres	
PROYECTO 14	CULTIVANDO EL ARTE DE NUESTRO PUEBLO	255
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!**

## “COLABORAMOS EN LA FAENA FAMILIAR”

SEMANA 1: Presentamos a nuestra familia	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Escribe un texto original para presentar a los integrantes de su familia .	Escribe aplicando una técnica de escritura creativa .
<b>M:</b> Compara y ordena números naturales, fracciones y números decimales exactos hasta los centésimos.	Organiza números naturales y fraccionarios en orden descendente.
<b>P.S:</b> Describe las relaciones de parentesco entre los miembros de su familia nuclear y extensa.	Representa en un organizador, las relaciones de parentesco entre los miembros de su familia.

**Propósito de la semana:** Presenta su contexto familiar nuclear y extenso, y valora las características propias de sus miembros.

### Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Técnicas creativas de escritura	Relación de orden entre números naturales, fracciones y decimales exactos.	Familia nuclear, familia extensa.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.</i></li> <li>• Reciben tarjetas de colores o fichas con imágenes de diferentes miembros de la familia, para formar grupos. <b>(Anexo 1).</b></li> <li>• Cada grupo prepara un cuestionario de 3 preguntas, respecto del entorno familiar, que les gustaría conocer de otro grupo.</li> <li>• Leen las preguntas sugeridas para los grupos. Luego de escuchar las interrogantes, pueden rectificar las elaboradas por ellos.</li> <li>• Entregan el cuestionario al profesor y él las reparte para intercambiar las preguntas entre los grupos.</li> <li>• Cada grupo responde el cuestionario y socializan.</li> <li>• De manera personal, hacen una lista con los nombres de las personas de su familia o con quienes convive y presenta a una de las personas que ha considerado en su lista, especificando: su grado de parentesco y alguna cualidad o apreciación hacia la persona.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anexo 1:</b> Juego “Bingo”</li> <li>• 3 Tarjetas en tamaño ½ A4 (por niño), hojas para el cuestionario (1 por niño)</li> </ul>



- Seguidamente, anota ese nombre en la pizarra. Si los nombres se repiten, pueden elegir a otra persona de la lista.

- Alicia: mi mamá, es muy alta.
- Jorge: mi tío, tiene bigotes.
- Aldo: mi hermano, juega fútbol.
- Mariela: mi hermana, tiene cabello ondulado.

- Escogen 8 de los nombres escritos en la pizarra, y los escriben en cada casilla de una tarjeta de 4x2. Con esta tarjeta jugarán al “Bingo” de los nombres.

MAMÁ CORINA	MAMÁ ELVIRA	CARLOTA	LUCHITO
BETTI	MIGUEL	PAPÁ SAMUEL	TÍA KARIN

- Preparan los papelitos con los nombres y juegan al Bingo.
- Entre todos, redescubren/verifican la identidad de cada uno de los nombres escritos en la tarjeta ganadora del bingo.
- Traen para el día siguiente las edades de las personas a las que consideraron en sus listas.

- Hoja con cuadrícula para la tarjeta de Bingo de 4x2.(1 Hoja A4, por niño, con una tabla en toda la extensión de la hoja, con 4 cuadrículas horizontales x2 cuadrículas verticales)

**Día 2:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Representan en una gráfica, una línea de tiempo según las edades de las personas que conviven con él. Debajo de cada nombre escriben el grado de parentesco y la edad.

Braulio	Mane	Josué	Amalia	Teresa	Francisco
Abuelo	Abuela	Papá	Mamá	Tía	Hermano
78	74	45	38	26	15

- Reunidos en grupos, comparten la presentación de la familia descrita en la línea de tiempo. Escogen a 10 de los personajes y elaboran una tarjeta “identikit” en una hoja A4 para cada uno (nombre, grado de parentesco con el niño, edad, rasgos personales, ocupación). **(Anexo 2).**

- **Anexo 2:** Tarjeta de Identikit
- Hoja con cuadrícula para la línea de tiempo
- Hojas A4 para la elaboración del identikit



**PAPÁ SAMUEL**  
35 años  
Delgado y alto  
Electricista

**TÍA GRACIELA**  
25 años  
Cabello largo  
Vende en la  
panadería

**MAMÁ CORINA**  
32 años  
Cabello ondulado  
Cocinera

- Juegan a "Adivina quién". (**Anexo 3**).
- Un niño saca una tarjeta de las pequeñas y los demás le hacen preguntas como: ¿tiene bigotes?... ¿Tiene más de 30 años?...etc. El que acierta, coge otra tarjeta identikit y continua el juego.
- Los "identikit" en grande se mantienen pegados en la pizarra, para que los que les toque adivinar, puedan ir identificando las características del personaje que tiene el niño.
- Elaboran tarjetas con mensajes: "Es mayor por... años que Martha", .... tiene tantos años como Juan y Tomás juntos", "dentro de 5 años, tendrá 11 años"...

Es mayor por 7 años que Mari

Tiene 8 años menos que Tomás

Es alegre y tiene 20 años

Tiene la mitad de la edad de Carlos

- Cada niño formará su tarjeta de "Bingo", de 3x3, colocando el nombre de nueve personas con identikit. Cada vez que salga sorteado uno de los mensajes, resolverán la identidad referida. Marcarán en su tarjeta, si coincide con la persona identificada. Ganan si completan la tarjeta.

TÍA GRACIELA	MAMÁ ELVIRA	CARLOTA
BETTI	MIGUEL	PAPÁ SAMUEL
PAPÁ LIZARDO	JAZMÍN	SOFÍA

Es mujer, 8 años menos que Tomás

- **Anexo 3:** Juego "Adivinen quien"

- Tarjeta tamaño 1/2 A4 (3 por cada niño)
- 1 hoja A4 con cuadrícula para la tarjeta de Bingo de (4x3)



### Día 3:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Observan imágenes que presenta el profesor, referidas a personas, para que infieran las relaciones o parentesco: papá, mamá, hermano, abuelo, etc.



- Ordenan las imágenes a manera de árbol genealógico y fundamentan su inferencia: ¿Por qué creen que esa es la relación?...
- Conversan en sus grupos sobre aquello que les agrada y/o les desagrada de su familia, personas, costumbres, etc.
- Comparten y socializan sus vivencias.
- Reunidos en grupos, comparten sus relatos y elaboran una representación sobre "Un día en mi familia", y lo dramatizan.

- Imágenes de revistas, periódicos

### Día 4:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Juegan a: "El tren ciego". **(Anexo 5).**
- Formar grupos de 4 ó 5 personas.
- Quien va delante sigue las instrucciones de quien le precede, para desplazarse. El último "vagón" lleva la dirección, como se indica en el juego.
- Juegan a "Duelo Familiar". **(Anexo 6).**
- Reciben del profesor, una tarjeta con la denominación de una relación familia. Ej: "mamá", "papá", "primo", abuelo". Piensan en el nombre de su familiar, y una cualidad de ella.
- Forman un círculo y al centro se coloca un niño con la pelota.
- Se cogen de las manos y empiezan a girar, hasta que el niño del centro se decide a lanzar muy alto la pelota y grita la denominación de un miembro de la familia. Ej: "mamá", "papá", "hermano", etc. Los participantes que tengan esta tarjeta, corren a coger la pelota antes de que caiga. La pelota será del primero que llegue a tenerla. Luego de coger la pelota, enuncia el nombre que corresponde en su familia, y el mensaje que desean expresar. Ej "Elisa", es "cariñosa". Ganan su punto y les toca el turno de ser el personaje del centro esta vez.

- Tarjetas de 10cm x 7,5cm (2 por niño)
- Tarjetas en tamaño ½ A4 (3 por niño)
- 1 pelota para todo el grupo
- **Anexo 5:** "El tren ciego"
- **Anexo 6:** Juego "Duelo Familiar"



- Escriben en un cartel el miembro de familia que le ha tocado representar, en la dinámica anterior. Se colocan el papel en el pecho, para mostrarlo a los demás. Circulan en silencio y solo a partir de la lectura de los carteles, se van uniendo y formando familias: mamá, papá, tíos, primos, abuelos, etc... el profesor acompaña para la mejor distribución de grupos.
- Reunidos en grupos, colocan en sus carteles el nombre de los familiares cercanos que podrían estar representados por esos carteles, y la edad aproximada de cada uno de ellos. Ej:

Abuela Ana 63 años	Papá Pedro 45 años	Mamá Dana 42 años	Hermana Silvia 17 años
-----------------------	-----------------------	----------------------	---------------------------

- Con ayuda del profesor, colocan en columnas, según edades aproximadas, a los miembros de la familia:

60-70 años	50-60 años	40-50 años	20-10 años
------------	------------	------------	------------

Abuela Ana 63 años	Tío Tito 55 años	Mamá Dana 42 años	Hermana Silvia 17 años
-----------------------	---------------------	----------------------	---------------------------

- Cuentan y escriben carteles: ¿Cuántas personas cuyas edades están entre 50 y 70?, ¿cuántas entre 30 y 49?, ¿cuántas mujeres con edades entre 10 y 20 años hay?...

50-70 años	30-49 años	20-29 años	20-10 años
------------	------------	------------	------------

4 mujeres	5 hombres	13 hombres	14 mujeres
-----------	-----------	------------	------------

Total mujeres: 18	Total hombres: 15	Total papá: 8	Total hermanos: 50
----------------------	----------------------	------------------	-----------------------

- Círculos de cartulina de 7cm de diámetro, diez para cada niño (dibujarlos con un compás o hilo y replicar los moldes)
- Colores o crayolas
- Cuatro tiras de cartulina (12 x 40 cm.) de diferentes colores
- Cinta adhesiva
- Un sobre o bolsita para cada niño



**Día 5:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Compiten entre grupos jugando a emboscar las canastas de básquetbol. Cada canasta emboscada vale 2 puntos. Anotan en una tabla los puntos que van ganando por cada equipo y según género: hombre - mujer.
- Juegan durante 15 ó 20 minutos. Tiran a la canasta, 1 participante a la vez. Si la embosca, tiene la oportunidad de un segundo tiro y luego se pasa al siguiente participante.

EQUIPO	N° CANASTAS	
	HOMBRES	MUJERES
"A"		
"B"		
...	...	....
TOTAL		

- Observan el tablero en el que anotaron los datos. Cuentan y suman los puntos que han acumulado: total de cada equipo; total en hombres/mujeres de cada equipo; total general de puntos anotados por hombres/mujeres, etc.
- Expresan de manera oral algunas ideas conclusivas: Los hombres en total anotaron 124 puntos, las mujeres 136; el equipo "A" anotó 46 puntos mientras que "B" solo anotó 18; etc.
- Reunidos en grupos, leen los datos de las relaciones familiares, que dejaron expuestas el día anterior. Escriben en tarjetas, la que representan: hombres (+de 60)/ total de hombres; mujeres/total general...

$$H/T = 12/30$$

$$M/T = 22/30$$

$$A1/T = 20/30$$

$$E2/T = \dots$$

- Colocan las tarjetas en una bolsa, y cada grupo extrae 3 tarjetas al azar, y las ordena de menor a mayor o mayor a menor, según indica el docente. Ganan punto aquellos que aciertan al ordenamiento.

- Plumones (1 por niño)
- Cinta adhesiva

- Tarjetas en tamaño 1/2 A4 (4 por niño)

## Juego : "Bingo"

### Objetivo

Practicar atención-concentración.

*El juego de Bingo, es una estrategia lúdica para el desarrollo de habilidades cognitivas de atención, concentración, en la que el niño se mantiene constantemente alerta a la espera de relacionar el elemento que es sorteado y corresponderlo con aquél que él tiene en su poder.*

### Materiales

- Tarjetas para Bingo, de 4x2 cuadrículas: sobre una hoja/cartulina de tamaño A4, se traza sobre toda la extensión de la hoja, una tabla de 4 cuadrículas de largo por 2 cuadrículas de ancho
- Papelitos de sorteo, con el nombre de todos los personajes

### Procedimiento

1. Se introducen los papelitos con los nombres de todos los personajes en una caja o bolsa, que permita "mezclarlos" para sortearlos.
2. Cada niño escribe en cada casilla de la cuadrícula de 4x2, el nombre de uno de los personajes de su preferencia expuestos en la pizarra.
3. El profesor o algún otro niño, sacará uno a uno un papelito y "cantará" el nombre que contiene. Todos los niños que tengan en sus tarjetas ese nombre marcarán esa casilla con alguna señal, en lápiz, color, etc.
4. Gana el niño que primero logra completar todos sus personajes de la cartilla del Bingo.

## “Tarjeta de Identikit”

### Objetivo

Desarrollar capacidades numéricas.

*La tarjeta Identikit, es una tarjeta con las características básicas o necesarias, de una persona. El tipo de características, y el número de estas, dependen del fin para el cual se desea utilizar.*

*Las características a considerar en una tarjeta básica son: nombre de la persona, rasgos físicos: color de cabello, ojos, piel. Adicionalmente, se pueden agregar algunas características físicas propias tales como: estatura, lunares, manchas, etc.*

*En el caso de la actividad, se orienta al desarrollo de capacidades numéricas, por tanto, exige de la inclusión de las edades de las personas. También podrían incluirse: N° DNI, fecha de nacimiento, etc.*

### Materiales

- 1 Tarjeta de cartulina o papel, en tamaño de ½ A4
- Útiles de escritorio

### Procedimiento

1. Se establece una estructura para todas las tarjetas a elaborar, de acuerdo a los objetivos del material.  
Ej: Nombre, edad, características personales, ocupación.
2. Se elabora, para cada personaje, una tarjeta identikit. Ejemplos:

PAPÁ SAMUEL  
35 años  
Delgado y alto  
Electricista

TÍA GRACIELA  
25 años  
cabellolargo  
Vende en la panadería

MAMÁ CORINA  
32 años  
Cabello ondulado  
cocinera

## Juego : "Adivina quien"

### Objetivo

Desarrollar razonamiento lógico.

*El juego de "Adivina Quién", es una estrategia lúdica que desarrolla el razonamiento lógico inferencial, pues el participante debe analizar la información que "extrae" de la situación en cada momento, y contrastarlo con los personajes que "conoce".*

### Materiales

- Tarjetas de Identikit (en hoja A4)
- Papelitos de sorteo, con el nombre de todos los personajes del identikit

### Procedimiento

1. Se pegan en la pizarra todos los "Identikit" elaborados por los niños / grupos.
2. Se elaboran papelitos con los nombres de todos los personajes expuestos.
3. La persona que dirige el juego, saca al azar un papelito con el nombre de un personaje, y mira de "rejo" el identikit de la persona, que está en la pizarra, expuesta.
4. Los niños, por grupos, podrán hacer una pregunta respecto de las características de la persona "misteriosa" o por descubrir. La respuesta a estas preguntas solo será con un "Sí" o un "No".
5. Los niños, escucharán cada vez la afirmación o negación de sus interrogantes, y al contrastar con los Identikit expuestos, llegará un momento en el que podrán descubrir la personalidad.
6. Gana el grupo que descubre al personaje. En ese momento, el representante de ese grupo pasa a dirigir el juego, es decir, sacará el papelito con el nombre de otro personaje.
7. Gana el grupo que más descubrimientos logró, en el tiempo estimado por el docente para el juego.

## “Comparación de fracciones”

Anexo  
4

### Objetivo

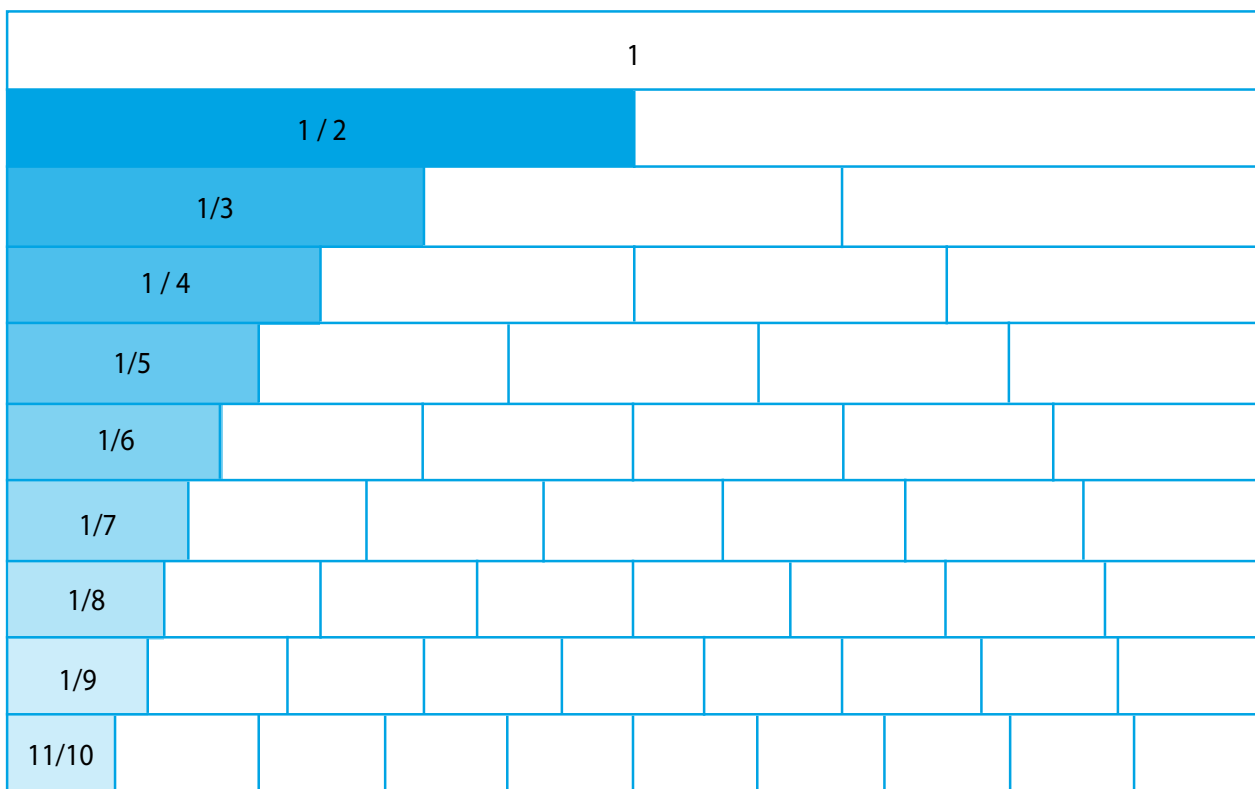
Establecer relaciones de orden entre fracciones.

*En el día 4 de la semana, será muy importante, aprovechar la oportunidad de que los niños evidencien las proporcionalidades entre hombres/mujeres, niños/adultos, niños/hombres, etc. en el entorno de su familia nuclear y extendida.*

*Para ello, se plantea una actividad, en la que de manera lúdica, los niños deberán comparar las fracciones. En este punto, se debe tener en cuenta:*

### Procedimiento

1. Proveer a los niños de tiras de papel o de cartón, de 20 cm x 1 cm.
2. Debe poner especial atención, pues, si las tiras o “unidades” no son iguales, NUNCA se podrán comparar.
3. En este gráfico, puede observar la diferencia a la que sería conveniente, lleguen a comprender sus niños:



Con este tipo de tiras de cartón, los niños, fácilmente evidenciarán que  $1/10 < 1/6$ , o que  $1/8 < 2/3$ , etc.

Anexo  
**5**

**Juego :**  
**“El tren ciego”**

**Objetivo**

Reforzar la coordinación motriz.

**Materiales**

- Un pañuelo o pedazo de tela.

**Procedimiento**

1. Organizados en grupos de 4 a 5 integrantes, forman un “trecito”, colocando cada quien las manos sobre el hombro de la persona que está delante.
2. La primera persona no apoya sus manos en nadie. Esta persona será la “Dirección”, y llevará los ojos vendados.
3. La persona al final de la cola no tendrá las manos de nadie sobre sus hombros, y será el “Conductor”.
4. El idioma en el que se comunicarán los integrantes del trecito serán las manos. El “Conductor” será quien dirija el camino del trecito, para lo cual utilizará un código de golpecitos con las manos:
  - Dos golpecitos en el hombro izquierdo indicarán : giro a la izquierda.
  - Dos golpecitos en el hombro derecho indicarán : giro a la derecha
  - Dos golpecitos en ambos hombros indicarán : de frente.
  - Tiro fuerte hacia atrás indica: parar.
5. Se trata de dar una vuelta completa al patio de recreo o loza deportiva.
6. Gana el equipo que primero llega al lugar de partida.

## Juego : "Duelo de Familia"

Anexo

6

### Objetivo

Destacar la unidad familiar.

### Materiales

- Dos cestos o pocillos para canicas o semillas
- 50 canicas o semillas
- 2 barajas de cartas

### Procedimiento

1. Dos niños harán el papel de "PAPÁ-MAMÁ"
2. Los demás participantes, se agrupan en 3 equipos.
3. Cada integrante de equipo posee tres "vidas" de "hijos", que serán las tres cartas que les toque al azar. Las cartas serán:
  - K = Abuelo/Abuela (más alto)
  - Q= Papá/Mamá (alto medio)
  - J = tío/tía (alto)
  - 1(As) – 10 = hermanos (bajas)
4. Los papás también tendrán tres cartas al azar, pero, una carta deberá ser alta (J, K, Q) y las otras dos, de cualquier denominación.
5. Se coloca un pocillo con canicas o semillas (50) en el centro del patio de recreo.
6. Forman tres columnas, una por equipo a un extremo del patio. Alineados a cada equipo, se coloca un pocillo vacío al otro extremo, de tal forma que cada equipo se encuentre a la misma distancia de sus respectivos pocillos.
7. Iniciarán el juego los tres primeros lugares de cada equipo. Ellos deberán batirse en "duelo" con los "papá/mamá", para ello, cada uno de los "papá/mamá" pasará por sus lugares .
8. A su turno, el integrante de cada equipo elige una carta del "Rey", y este, una del integrante de equipo. Descubrirán a la vez las cartas: si la carta del "papá/mamá" es mayor, el integrante de equipo volverá al final de la cola.
9. Si la carta del integrante de equipo es mayor, el "papá/mamá" lo dejará coger una bolita de la canastilla del centro, y colocarla en la canastilla de su equipo.
10. Termina el juego cuando se acaben las canicas del centro.
11. Gana el equipo que más canicas logró acumular en su cesto.

“COLABORAMOS EN LA FAENA FAMILIAR”

SEMANA 2: Identificamos las tareas que realiza cada miembro de nuestra familia	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Debate sobre las ocupaciones familiares usando lenguaje sencillo y con corrección.	Se expresa con claridad y corrección .
<b>M:</b> Resuelve problemas relacionados con la medida del tiempo, en horas y minutos. Resuelve problemas de operaciones combinadas con números naturales y decimales.	Encuentra solución a situaciones referidas al cálculo del tiempo con condiciones dadas. Encuentra solución a situaciones referidas a las operaciones combinadas de adición y multiplicación.
<b>PS:</b> Reflexiona sobre el rol que cumple su familia al desarrollar diferentes responsabilidades y funciones en su comunidad.	Establece relación entre tareas que desempeñan los miembros de su familia y sus responsabilidades en la comunidad.

**Propósito de la semana:** Reconoce las tareas en los que se desempeña , así como el de los miembros de su familia, y los valora.

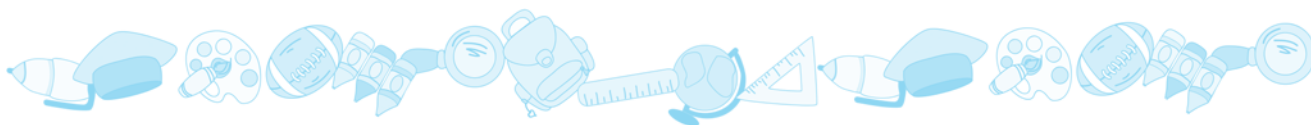
Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Debate: proceso para su realización.	Unidades de tiempo: horas, minutos. Adición y multiplicación de números.	Roles de los miembros de la familia. Tareas que realiza la familia.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.</i></li> <li>• Buscan un espacio fuera del aula para el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Reunidos en grupos de a 5 participan a la competencia entre familias. Cada familia tendrá un nombre creativo y gracioso para su identificación.</li> <li>• Acumulan “estrellas” para su familia concursando en diversas tareas, para lo cual, el docente actúa como jurado principal.</li> <li>• Tres participantes, de cualquier grupo, es seleccionado por el docente, para ser parte del jurado en cada tarea. Estos “jurados” de apoyo al docente, luego se reinsertarán en una familia diferente de la que provienen, para asegurar la completa imparcialidad.</li> <li>• Concursan por familias, desarrollando diferentes tareas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Gana la estrella de la “Identidad” el equipo que entregue primero al jurado principal (docente), una lista con el nombre de todos sus integrantes.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 hojas bond A4 por grupo.</li> <li>• 1 pelota por grupo</li> <li>• 20 estrellas por cada grupo. Estrellas de cartulina de color, generadas a partir de un cuadrado de 10 cm x 10 cm</li> </ul>



- Preparan una frase para expresar qué significa o implica la palabra “familia”. Lo pueden hacer con ayuda del papel escrito o sin ella. El jurado votará con 1, 2 o 3 estrellas de la “Unidad”, según considere conveniente.
- Gana la estrella de la “Organización” el equipo que presente la escena de una familia en un día por la mañana, antes de partir al colegio o al trabajo. Obtienen el número de estrellas: 1, 2 o 3 según lo estime el jurado.
- Gana la estrella del “Cariño” la familia que cante primero una ronda infantil.
- Gana la estrella de la “Comprensión” la familia que lleve primero al jurado el listado de las principales tareas diarias que desarrollan como hijos en la familia. Obtienen el número de estrellas: 1, 2 o 3 según lo estime el jurado.
- Gana la estrella de la “Música” el equipo que componga la música más melodiosa con recursos de voz, palmadas, taconeo, etc, sin instrumento musical adicional. Obtienen el número de estrellas: 1, 2 o 3 según lo estime el jurado.
- Gana la estrella de la “Expresión” , el equipo que exprese con gestos y movimientos, la música que ha compuesto en el paso anterior, el grupo que le precede. El orden lo decide el jurado. Obtienen el número de estrellas: 1, 2 o 3 según lo estime el jurado.
- Gana la estrella del “Vóleybol” , la familia que mantiene un mayor número de voleo acumulativo en el concurso. El jurado concede un tiempo de práctica a nivel de familias. Durante el concurso, participan todos los miembros de la familia, de manera rotativa. A medida que una familia pierde la bola, cambia el turno para otra familia con participantes de manera rotatoria.
- Gana la estrella de las “Pataditas”, la familia que mantiene un mayor número de pataditas en el concurso. El jurado concede un tiempo de práctica a nivel de familias.
- Gana la estrella de las “Cabecitas”, la familia que mantiene un mayor número de cabecitas en el concurso. El jurado concede un tiempo de práctica a nivel de familias.
- De regreso al aula, reflexionan sobre las diversas tareas desarrolladas, la comunicación, organización y el deseo de superación que debe primar en la familia para lograr sus objetivos, ello implica responsabilidad, esfuerzo, comprensión, tolerancia, entre otros.



## Día 2:

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Buscan un espacio fuera del aula para el desarrollo de la actividad.
- Reunidos en grupos, elaboran una presentación para algunas situaciones cotidianas, para lo cual reciben una tarjeta con la característica de la situación:

La tía defiende a los sobrinos, para que no se fatiguen en el trabajo diario. Padres e hijos se organizan para colaborar, pero sin afectar el descanso y derecho de los hijos.

Los hijos varones juegan con sus amigos en la calle. Las hijas mujeres se quedan ayudando en casa.

Los hijos conversan y distribuyen las tareas y los momentos de diversión de manera equitativa.

Los abuelos defienden a los niños, para que los dejen jugar con libertad.

Los padres conversan con sus hijos para que colaboren en las tareas familiares sin perjudicar sus horas de diversión o relajamiento.

Los hijos discuten a menudo, no quieren ayudar en la faena familiar. Los padres proponen responsabilidades que no afectan los estudios ni las horas de descanso de los hijos.

- Reciben una tarjeta al azar, con la característica de:



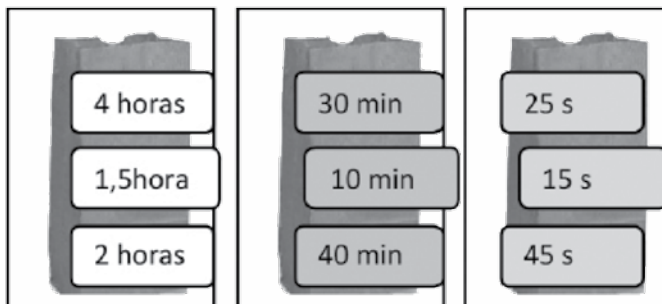
- Preparan y ensayan la presentación, teniendo en cuenta la característica que les ha tocado, con orientaciones del docente. Cada grupo elige un espacio para no ser interrumpido por otro grupo.
- Presentan el caso asignado y socializan, acompañados por el docente, con preguntas y reflexiones: ¿Qué nos ha parecido?, ¿se puede solucionar de esta manera una situación problemática?, ¿qué sucedería si realmente actuáramos de esa manera en la vida real?. Llegan a la conclusión que en la vida real, deben participar de la solución de problemas, con buen ánimo de solucionar, sin dramas ni conductas exageradas, sino, con el mayor equilibrio emocional y el espíritu del consenso familiar.

- 8 Tarjetas ½ de A4
- 1 Hoja A4 por niño



**Día 3:**

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Aplican estrategias de cálculo rápido para la estimación del tiempo y su conversión en horas, minutos, segundos.
- Actividad del "Capataz"
- Atienden a las indicaciones del "Capataz" (docente), quien dice que ha perdido el libro de cuentas en el que anota las horas trabajadas por cada peón, por tanto, el tiro del dado decidirá el monto que debe pagarles en esta quincena. Pagará S/.3.00 por cada hora trabajada.
- Cada niño tiene a disposición tres bolsas o cajas con tarjetitas de cartulina: blancas, rosadas, verdes. Escoge una tarjetita al azar, de cada tipo.
- Las tarjetitas blancas son las "horas" que ha trabajado en la semana. Las verdes son los "minutos" y las rosadas son los "segundos".



- Reunidos en grupos de 4 o 5, leen sus tarjetitas y calculan el número de horas, minutos y segundos totales que han acumulado entre todos. Anotan en una tabla el número total de : horas, minutos, segundos. Realizan la conversión de minutos y segundos a horas.
- Los minutos y segundos restantes se redondea a la hora próxima, como el siguiente ejemplo:

" Son 7,5 horas, 80 min, 85 s"

" ... pero 80 min equivale a 1 hora y 20 min"

" ...y 85 s, significan 1 min y 25 s"

" Entonces, serán 8,5 horas, 20 min, 25 s"

- Tarjetas en cartulinas: tamaño 5 cm x 5 cm:
  - Blancas:** 5 de 40 h, 5 de 25 h , 10 de 30 h, 10 de 35 h
  - Verdes:** 8 de 40 min, 5 de 50 min, 10 de 30 min, 7 de 20 min
  - Rosadas:** 10 de 30 s, 10 de 20 s, 10 de 50 s
- Papelógrafo



Completan el tablero general:

GRUPO	HORAS	MINUTOS	SEGUNDOS	TOTAL
1	200	38	20	201 h
2	234	27	45	
...	...	...	...	

- Concursan por grupos.
- Sacan una tarjetita al azar, en la que estará la consigna. Resolverán la consigna, y si aciertan, ganan una hora más de paga. Luego de anotado el premio, continúa el siguiente grupo, con otra tarjetita al azar y así sucesivamente.
- Las consignas se encuentran escritas en tarjetas, mezcladas indistintamente en una bolsa o cajita. Las administra el docente.
- ¿Cuál es el número total de horas que cobrarán entre todos?
- ¿Cuál es el número total de minutos que cobrarán entre todos?
- ¿Cuál es el número total de segundos que cobrarán entre todos?
- ¿Cuál es el número de horas que forman los minutos totales?
- ¿Cuál es el número de minutos que forman los segundos totales?
- ¿Cuál es el mayor monto a cobrar?
- ¿Cuál es el menor monto a cobrar?
- ¿Cuál es la diferencia entre el mayor y el menor monto a cobrar?
- Culminan haciendo el cálculo total del cobro por cada grupo, y el correspondiente para cada participante.
- Reflexionan con el docente:
- Responder. ¿Por qué es importante el trabajo en equipo? ¿En la vida real se redistribuyen las ganancias acumuladas por cada trabajador? ¿Es un reparto justo o equitativo?



**Día 4:**

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Recortan de revistas, periódicos u otros , figuras o frases que infieran las diferentes ocupaciones o tareas cotidianas. Deben incluir tareas de recreación, en sus ratos libres. Cada grupo elige un mínimo de 4 imágenes o frases.



- Luego de explicar el significado de las imágenes, las dejan expuestas en la pared.
- Enumeran las imágenes.
- Cada niño selecciona las imágenes que crea conveniente (no las despega), y describe una faena diaria que le gustaría desarrollar con las acciones elegidas. Identifican: ¿Quiénes intervienen en ella? ¿Qué hacen?
- Comparten sus "faenas" diarias en sus grupos, y elaboran una pequeña historia juntando los eventos de ellas.

- Periódicos, revistas, material impreso
- Tarjetas en tamaño ½ A4
- Cartulina
- Cola sintética, plumones

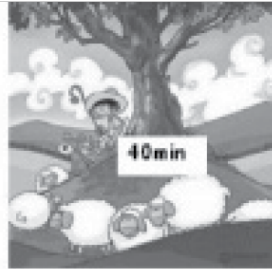
**Día 5:**

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Utilizan las tarjetas con las tareas elaboradas el día anterior. Complementan con otras tarjetas, todas las actividades de recreación. Pueden dibujar, pegar figuras o escribir la actividad, de acuerdo a los materiales que dispongan. Cada niño elabora 2 a 3 tarjetas sobre las actividades que a diario realizan en sus hogares, la escuela, o fuera de ella.
- Las tareas pueden repetirse en varias tarjetas.
- Exponen todas las tarjetas en un panel. Se organizan y, con el consenso del grupo, escriben en cada tarjeta el tiempo aproximado que tardan en desarrollar la tarea correspondiente.

- Tarjetas (½ A4 de 2 a 3 tarjetas por niño)
- Cartulina (1 por grupo)
- Cola sintética, plumones



- Responden:  
¿Qué actividad demanda más y menor tiempo?



Jugar fútbol  
2 horas

Ver televisión  
2 horas 30 min

Lavar los platos  
15 min

Barrer  
20 min

- Juegan a: “El mejor cálculo del tiempo”, (**Anexo 1**).
- Luego del juego, en forma general, con las orientaciones del profesor, comparten ideas sobre: ¿Cuáles son las actividades que más realizan, y cuánto tiempo emplean en ellas? ¿En cuál(es) de las actividades, comparten los miembros de la familia, y por cuánto tiempo?
- Con ayuda del profesor, comparan los tiempos empleados en las diferentes tareas. ¿Cuánto tiempo dedicamos a compartir tareas o momentos de diversión con la familia?, ¿si quisiéramos mejorar, cuáles podrían ser estas tareas y los tiempos empleados?
- Reflexionan, comentan respecto de los cuidados frente a las actividades peligrosas, o expuestas al riesgo, en el caso de los niños trabajadores, si las hubiera, y concluyen sobre la importancia de estudiar y jugar, además de apoyar las actividades diarias a los padres.

- **Anexo 1:** “El mejor cálculo del tiempo”

## Juego : "El mejor cálculo del tiempo"

Anexo  
1

### Objetivo

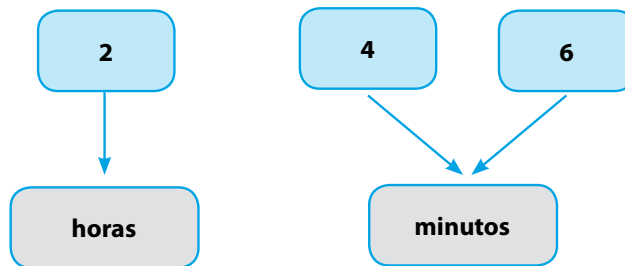
Calcular el tiempo según los valores estimados

### Materiales

- Tarjetas en tamaño de  $\frac{1}{2}$  A4
- Plumones, cinta adhesiva
- Dados

### Procedimiento

1. Escriben en cada tarjeta, una de las tareas que se desarrollan a diario, y el tiempo que ello les demanda.
2. Juegan por turnos, compiten entre grupos. Tiran el dado para decidir los turnos.
3. Tiran tres veces el dado. El primer número, será el número de horas, y con los dos siguientes se formarán un número de dos dígitos, correspondiente al número de minutos. Ejemplo:



4. Las tarjetas con las acciones estarán "apiladas" y se irán descubriendo a su turno.
5. Inicia el primer grupo y quien dirige el juego (puede ser el profesor), descubre la primera tarjeta y era:



6. Dado que el tiempo que debe completar es de 2h 46 min, pide otra tarjeta. Si aún tiene tiempo, puede pedir otra. Si se pasa del tiempo, pierde automáticamente. Puede quedarse en una aproximación:
7. Luego continúan los demás grupos. Gana el grupo que acierta con el tiempo exacto, o el que más se aproxima, entonces, se anota un punto y vuelven a sacar los papelitos para saber el siguiente tiempo para el juego.


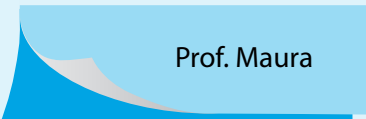
“VIVIMOS Y APRENDEMOS DE NUESTRA COMUNIDAD”

SEMANA 3: Nos informamos sobre la organización de nuestra comunidad	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Representa en un organizador gráfico la organización de su comunidad.	Organiza la información sobre la comunidad en un gráfico.
<b>M:</b> Resuelve problemas con las cuatro operaciones básicas.	Halla la solución de situaciones relacionados con monedas y billetes.
<b>P.S:</b> Indaga respecto a las organizaciones locales públicas y privadas con las que cuentan su comunidad.	Compara derechos y responsabilidades de las instituciones públicas y privadas de su localidad.

**Propósito de la semana:** Reconoce formas de organización en la institución educativa y en su comunidad e identifica a sus personajes claves y las funciones que cumplen en ellas.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Los organizadores gráficos .	Operaciones combinadas: adición y multiplicación. Cálculo rápido.	Derechos y responsabilidades.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.</li> <li>Por grupos, reciben una tarjeta con el nombre de un miembro de la escuela, a quien deberán describir para presentarlo frente a los demás compañeros de otros grupos.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Juan Tenorio</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 250px;"> <p>Juan Tenorio es el director de la IE. Es la máxima autoridad en la escuela. Convoca a las reuniones a los padres y docentes...</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Prof. Maura</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 250px;"> <p>Es la profesora de 3° grado, les enseña matemática, comunicación, baile...</p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tarjetas en tamaño ½ A4</li> <li>Cartulina</li> </ul>



- Hacen una inspección ocular de la escuela, a fin de elaborar un “mapa” con las oficinas y ambientes principales de la escuela. Salen del ambiente del aula.
- Se organizan y diseñan entre todos, en un papelógrafo, un mapa desde la entrada del colegio hasta la dirección, pasando por varios ambientes u oficinas: sala de profesores, aulas, secretaría, losa deportiva, etc. (**Anexo 1**).
- Reciben del profesor las tarjetas con algunos lugares “clave” que no deben olvidar:

Secretaría

Sala de profesores

Cocina

Dirección

Enfermería

Aula

Entrada

Aula de innovaciones

Auxiliar

- Ubican las oficinas en las que se encuentran las funciones señaladas.



- Por grupos, y a su turno, lanzan una “motita” de trapo, con la “puntería” a una de las oficinas o lugares señalados en el mapa elaborado.
- Si aciertan, deben dar el nombre de alguna persona que trabaje en ese lugar, y cuál es su función, entonces, se anotarán un punto. Si solo dan la respuesta parcial, otro grupo puede dar la puntería también a esa oficina.

• **Anexo 1:** “Croquis de la escuela”

Mota de trapo



**Día 2:**

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Reunidos en equipos, se ubican en un espacio abierto. Jugarán a “La gran competencia”. **(Anexo 2).**
- Juegan por equipos que se denominan:



- Desarrollan las tareas que se asigna al equipo en las tres fases del Juego.
- A cada tarea asignada para el equipo, los demás equipos califican otorgándole 1, 2 o 3 puntos. Estos puntos son acumulativos para determinar el ganador al final de la Competencia.
- Intercambian opiniones sobre: ¿cuáles son las funciones de los profesores?, ¿cuáles son las funciones de los estudiantes en la IE?, ¿cuáles son las funciones de los hijos en la casa?

- 1 Hoja para apuntes, por cada niño.
- 1 lápiz o lapicero
- **Anexo 2:** Juego “La gran competencia”

**Día 3:**

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Juegan a “Los Alcaldes”. **(Anexo 3).**
- En la misma lógica del juego de las “Alcaldes” solo que cambia el contexto, en el que en vez de llegar a transformarse en “reinas”, se transformarán en “Alcaldes”.
- Divididos en dos grandes grupos y dirigidos por el docente, juegan sobre un gran tablero, apoyado en el piso, de 8 x 8 cm, trazado en papelógrafo, con cuadros de colores blanco y negro, y 16 fichas, distribuidas en 8 de cada color.
- Atienden a las indicaciones del profesor:
- “Se trata de un juego de dos pueblos, en el que los “unos” migran a la ciudad de los “otros”, con la meta de convertirse en “Alcaldes” de ese lugar. Para ello, iniciarán uno a uno avanzando un casillero en diagonal. No pueden retroceder. La meta es llegar al otro extremo, o ciudad de los “otros”, y entonces se convertirán en “Alcaldes”, con lo cual ganarán algunos privilegios...
- Guiados por el profesor, se turnan en cada equipo para mover las fichas.
- Aprenden a “vencer” a sus pares (“comer” fichas) en esta gran carrera a convertirse en “Alcaldes”.
- En cuanto se convierten en “Alcaldes”, aprenden a “reclutar” (“comer” fichas saltando lugares), a sus aliados para hacer un gobierno fuerte.

- Un tablero en papelógrafo, de 8 x 8 cm cuadrículas blancas y negras .
- **Anexo 3:** Juego “Los Alcaldes”



**Día 4:**

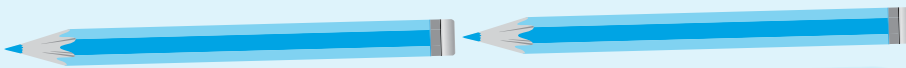
- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Conversan con el docente, sobre algunas autoridades o personas que participan liderando la organización de su comunidad. Ej: Presidente de la Asociación, Presidente de los ronderos, Secretario de la Junta, el Gobernador, el Alcalde, el Teniente de la Policía, el Doctor de la posta médica, etc.
- En un cuadrado de 10 x 10, diseñan un "Pupiletras". (**Anexo 4**). Colocan todas las palabras posibles, presentadas por sus compañeros. Las palabras deben estar "escondidas" con otras letras. Pueden colocarlas en lectura :vertical, de arriba -abajo y viceversa; horizontal, de derecha a izquierda y viceversa; diagonal.
- Colocan a un lado del "Pupiletras", todas las palabras que han escondido, indicando en qué sentido lo han colocado. Ejemplo:

**Vertical:**

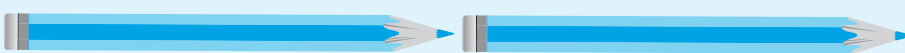
Párroco  
Comisaría...

**Horizontal:**

Maestro  
Policia  
Enfermera...



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



- Intercambian el Pupiletras para que lo resuelva un grupo diferente al que lo diseñó. Gana el punto aquel grupo que primero culmina el Pupiletras, y de manera correcta.

- Tarjetas en tamaño ½ A4
- Cuadrícula de 10x10 para el Pupiletras
- **Anexo 4:** Juego "Pupiletras"



### Día 5:

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Reunidos en grupos, reciben una tarjeta al azar con las palabras:

COMISARIA

ESCUELA

MERCADO/FERIA

TRANSPORTE

- En grupos, reflexionan sobre las funciones e importancia de la entidad que les ha tocado, y el rol que cumplen en su comunidad.
- Elaboran circuito del juego “La carrera en la comunidad”. **(Anexo 5).**
- Son motivados por el profesor, para crear un juego de mesa con pasos. En los pasos, encontrarán casillas en las que tendrán que hacer alguna transacción monetaria para favorecer a otros grupos, como también tendrán oportunidad de avanzar más pasos por una felicitación , o retroceder, por una sanción.
- Juegan a “La carrera de la Comunidad”. Reflexionan sobre las funciones y roles de las instituciones con las que se ha participado en el juego. ¿Cuál es el verdadero rol de estas instituciones?, ¿qué sucedería, si toda la comunidad decide no respetar en sus funciones a estas instituciones y los personajes que en ella laboran?

- Tarjetas en tamaño ½ A4
- Tablero para el juego de la Carrera de la Comunidad
- Dado
  
- **Anexo 5:** Juego “La carrera en la comunidad”

## Croquis de la escuela

### Objetivo

Elaborar un croquis de la escuela

*Para hacer el mapa de la escuela, el profesor debe delimitar de manera "gruesa" el croquis, es decir, pabellones, sectores, servicios higiénicos, etc, a fin de que los estudiantes encuadren mejor sus elementos gráficos.*

*Lo importante en esta actividad, es que queden "expuestas" todas las oficinas que forman parte de la escuela, para que puedan luego describirlas.*

*La "motita" de trapo la pueden elaborar con trapos "enmadejados", u otra técnica. Lo ideal es que se "pegara" al objetivo, pero en todo caso, basta con que lo "toque" por un momento, y ya tendrán posibilidades de anotar su punto.*

### Materiales

- Dos papelografos
- Cinta adhesiva
- Plumones
- Colores
- Tarjetas de colores
- Mota de trapo

### Procedimiento

1. Pegar los dos papelografos. Ambos papelografos serán la base para elaborar su croquis.
2. Lo importante en esta actividad, es que queden "expuestas" todas las oficinas que forman parte de la escuela, para que puedan luego describirlas.
3. Hagan un recorrido por el colegio. Luego, reúnanse para dibujar los lugares más representativos:
  - Dirección
  - Secretaría
  - Aulas
  - Baños
  - Patio
  - Entrada
  - Comedor
  - Kiosco
4. Escriben en las tarjetas el nombre de los lugares dibujados.
5. Juegan al tiro al blanco con una motita.

La "motita" de trapo la pueden elaborar con trapos "enmadejados", u otra técnica. Lo ideal es que se "pegara" al objetivo, pero en todo caso, basta con que lo "toque" por un momento, y ya tendrán posibilidades de anotar su punto.

## Juego: "La gran competencia"

### Objetivo

Incentivar la creatividad a través de expresiones artísticas.

### Procedimiento

#### Fase 1:

- Todos los equipos competidores, atienden a las indicaciones del Maestro de Ceremonia (docente), que sacará una tarjeta al azar. Esta dice:

Se organizan para preparar el desayuno de los niños en el colegio

Bailan a un ritmo que les gusta

Enseña Matemática a los niños del 5° y 6° grados

Escriben un comunicado para una reunión de padres de familia

Dirigen la formación general del día lunes

- El equipo que se identifica con la tarea recoge la tarjeta .
- Tienen 15 minutos para preparar la tarea y presentarla.
- Presentan la tarea asignada. Cada grupo califica con puntaje de 0 a 5 (mínimo a máximo). El Maestro de Ceremonia anota los puntos totales para cada equipo.

#### **Fase 2:**

- Por sorteo les toca imitar a:
  - Director “Bonachón”.
  - Director “intransigente, autoritario”.
  - Un profesor afectuoso, bueno.
  - Un profesor autoritario.
  - Un padre de familia amable, que se preocupa por sus hijos.
- Cada grupo presenta su tarea. Los demás grupos asignan puntaje 1, 2, o 3 (menor a mayor según mérito), según califiquen al grupo.

#### **Fase 3:**

- Sortean tareas y crean una canción, poesía o rima a:
  - Profesor
  - Niños y niñas
  - Papá y mamá
  - Director
  - Secretaria
- Cada grupo presenta su tarea. Los demás grupos asignan puntaje 1, 2, o 3 (menor a mayor según mérito), según califiquen al grupo .
- Los niños que tiene la identidad de: “casa” y “teléfono”, se ponen de pie por un momento, y saludan con una venia a sus compañeros, luego vuelven a sentarse.
- Los demás jugadores (en grupo o individualmente), tratan de adivinar la identidad de cada uno de sus compañeros. Si adivinan ganan un punto.

## Juego de los "alcaldes"

### Objetivo

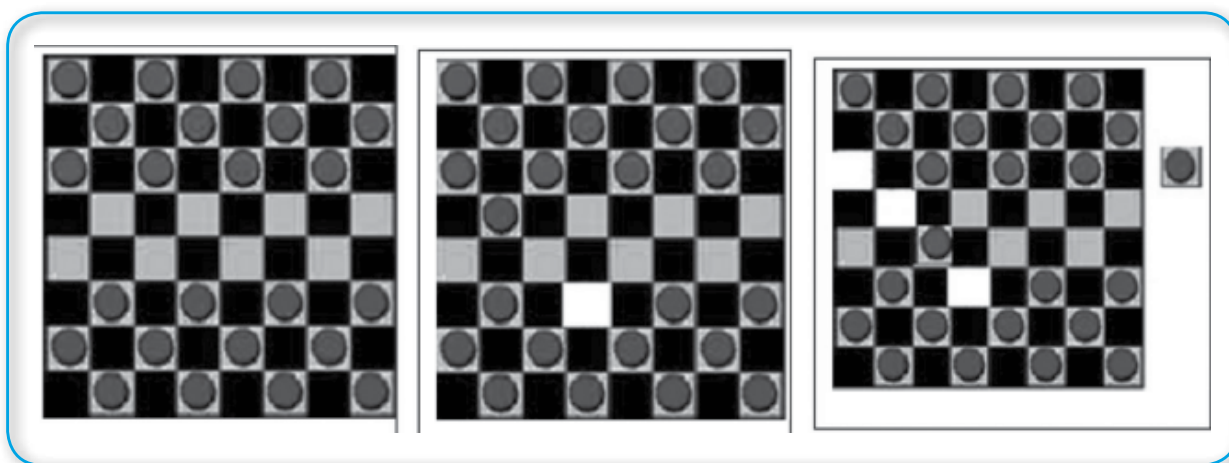
Usar estrategias para desplazar piezas en un espacio.

### Materiales

- Tablero de 8 x 8 cm cuadrículas, similar al del juego de "Damas" trazadas en papelógrafo.
- 12 fichas de un color para el juego, y otras 12 de otro color.

### Procedimiento

1. El tablero se coloca entre los dos jugadores de manera que cada uno de ellos tenga una casilla blanca en la parte inferior derecha. Las fichas negras se alinean sobre las casillas negras de las tres primeras filas, y las blancas, en las tres primeras del contrincante; quedan vacías, por tanto, dos hileras centrales. El jugador que juega con blancas comienza la partida moviendo una de sus fichas. Una ficha solo puede desplazarse una casilla a la vez y en diagonal; no puede moverse hacia atrás, ni a derecha o a izquierda.



### El nombramiento del Alcalde

1. Si un ciudadano consigue llegar hasta su última línea (primera fila del rival), se convierte automáticamente en Alcalde. Para distinguirlos del resto de piezas se suele colocar otra pieza sobre esta. El Alcalde puede moverse en diagonal hacia delante y hacia atrás todas las casillas que desee en un solo movimiento, siempre y cuando no salte por encima de ninguna de sus propias fichas. Si al finalizar una captura, un ciudadano se convierte en Alcalde, este no puede seguir capturando piezas, y deberá esperar otro turno para hacerlo.

### Las capturas

2. El ciudadano captura en diagonal, saltando por encima de la ficha contraria que va a ser capturada, cayendo sobre la casilla inmediatamente detrás de esta (en el sentido de la captura), y siempre que el que captura esté en una casilla adyacente al capturado, y que la casilla inmediatamente detrás de éste esté libre para que acabe el movimiento.
3. La captura con Alcalde es igual que con ciudadano, aunque puede capturar tanto hacia adelante como hacia atrás. La captura en todos los casos es obligatoria, es decir, si al llegar el turno de un jugador, una o más de sus piezas estuviera en situación de realizar capturas, será obligatorio mover ésta o una de estas piezas y realizar tal captura, no pudiendo optar por mover una pieza que no esté en situación de realizar captura. Tanto con Alcalde como con ciudadano, si tras una captura, la pieza en cuestión estuviera en situación de realizar una nueva captura, esta se llevará a cabo de forma encadenada, y así sucesivamente mientras se diera tal circunstancia de poder seguir capturando. Su movimiento y su turno terminan cuando ya no hay más piezas para capturar.

### Final

Una partida termina:

- En victoria: cuando un jugador ha capturado todas las fichas del oponente o cuando el otro jugador no puede realizar ningún movimiento.
- En tablas: si ningún jugador puede ganar. Algunas veces sucede que ambos contrincantes tienen poquísimas fichas y son incapaces de atacar con éxito. Es el momento de acabar la partida en tablas. Las tablas son muy frecuentes en el juego de alto nivel.

## Pupiletras

### Objetivo

Incentivar la discriminación visual.

*El Pupiletras consiste en una "sopa de letras"; o "letras revueltas" en una cuadrícula, cuyas dimensiones las puede dar el docente, de acuerdo al nivel y desarrollo de sus niños. Entre estas "letras revueltas", el niño debe descubrir algunas palabras que reconoce de las actividades realizadas. Estas palabras, que deben ser encerrados en líneas curvas a fin de identificar el hallazgo.*

### Materiales

- Una cuadrícula (10 x 10 cm , 12 x 12 cm...) de papel u otro material.
- Listado de palabras relacionadas con las actividades desarrolladas en la sesión.

### Procedimiento

1. El profesor deberá orientar a los niños, para que ubiquen las palabras que deseen en la cuadrícula.
2. Las palabras se pueden colocar en dirección horizontal o vertical.
3. Lo interesante del juego es que logren las intersecciones correctas entre las letras de las palabras, para que no se altere ninguna de estas.
4. Las intersecciones entre letras solo pueden ser de una por palabra. No se pueden intersectar letras de palabras contiguas en el mismo sentido. Ejemplo:



5. Deben tener un listado referencial de todas las palabras ocultas en línea HORIZONTAL y otra en línea VERTICAL, a fin de chequear cada hallazgo.

Ejemplo de Pupiletras:



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



Verticales		Horizontales
gasfitero	doctor	policía
panadero	carpintero	abogado
cocinero	Pintor	pescador
chofer	zapatero	albañil
vendedor	agricultor	

## Juego: "La carrera de la comunidad"

### Objetivo

Resolver ejercicios matemáticos.

*Es un juego de mesa, cuya base es un circuito de tarjetas que tienen un inicio o partida, y un fin o destino. Conforme avancen en cada una de las casillas o pasos, pueden o no encontrar tarjetas con indicaciones específicas en las que deben: hacer un pago, recibir una recompensa, avanzar o retroceder casilleros, etc. Se trata de llegar al destino final, luego de superar los obstáculos y de gozar los beneficios en el recorrido.*

### Materiales

- Tarjetas de consignas: felicitación, sanción, comercialización
- Un dado
- Circuito con pasos o casillas para el juego

### Procedimiento

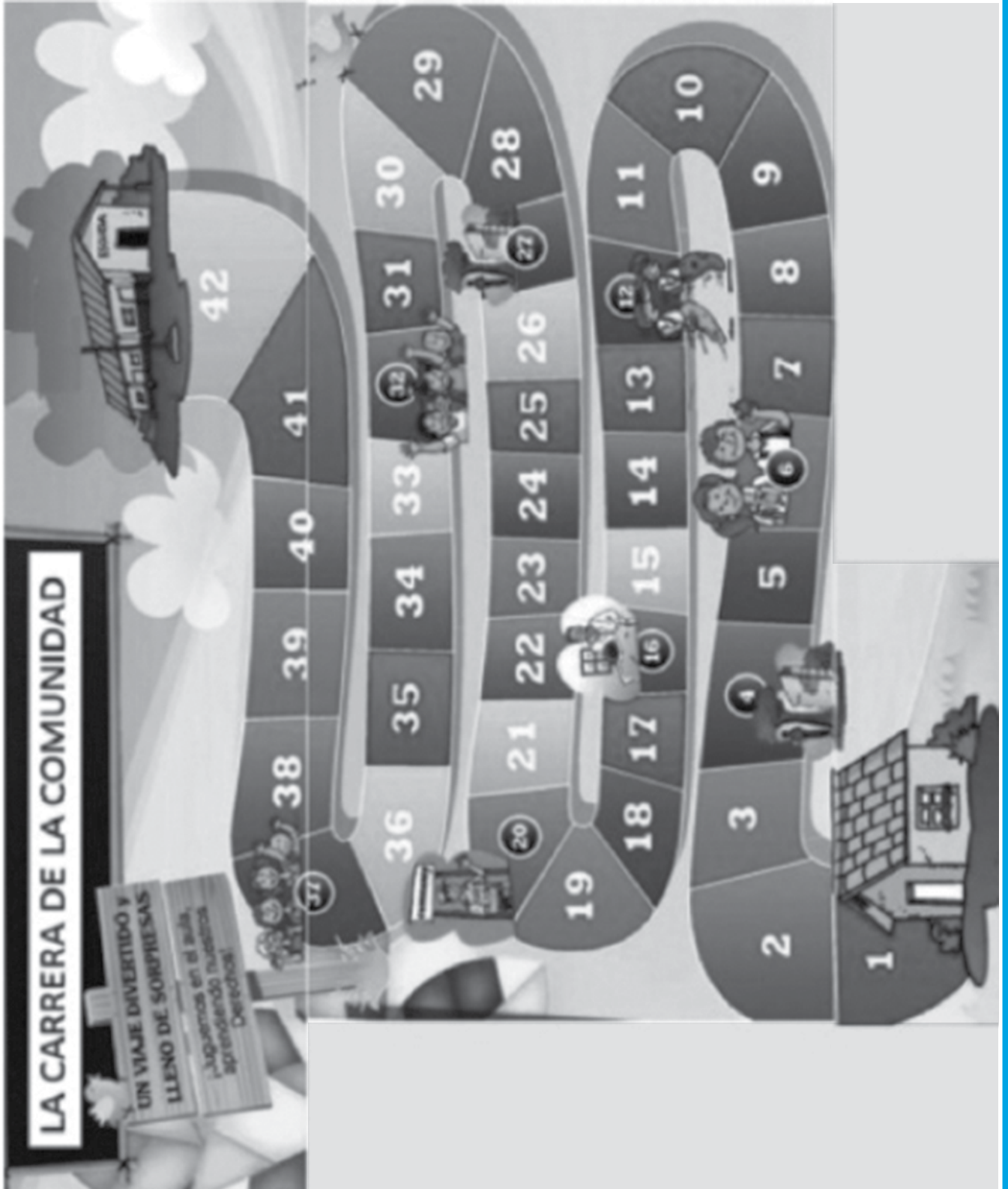
1. En sus grupos, elaboran: 3 situaciones cotidianas relacionadas con el uso de monedas y billetes; y 3 situaciones relacionadas con la sanción, felicitación, o de comercialización, desde estas instituciones para el ciudadano. Ej:

Ha pagado sus impuestos a tiempo.  
¡FELICITACIONES! Avance 4 pasos

El metro cuadrado de alfombra cuesta S/. 10. Debo comprar una alfombra para la sala de mi casa, que es de 4m de largo por 3m de ancho. ¿Cuánto le debo?

Hoy toca la matrícula de sus hijos. Lance un dado para saber el número de hijos, y pague S/. 5 por cada uno de ellos

2. Elaboran sus monedas y billetes en papel. Con orientaciones del profesor, deciden el número de monedas y billetes de cada denominación.
3. Diseñan en la pizarra o sobre el piso, el camino de pasos, en las que colocan las tarjetas elaboradas, a lo largo del recorrido desde la partida hasta la llegada. Juegan con un dado para decidir turnos u otro.



“VIVIMOS Y APRENDEMOS DE NUESTRA COMUNIDAD”

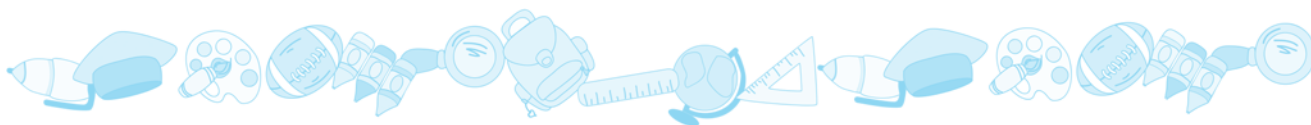
SEMANA 4: Conversamos con los pobladores	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Escribe un cuestionario para entrevistar a los pobladores de su comunidad. Técnica del periodista	Formula preguntas orientadas a conocer aspectos de la vida de los pobladores de su comunidad .
<b>M:</b> Interpreta y establece relaciones causales que argumenta a partir de información presentada en tablas y gráficos estadísticos.	Elabora tablas de frecuencia a partir de información dada.
<b>P.S:</b> Indaga sobre los problemas que afronta la población de su comunidad.	Propone soluciones pacíficas a los problemas de los pobladores de su comunidad.

**Propósito de la semana:** Indaga sobre la situación de los niños trabajadores en su comunidad, así como también de los roles de las organizaciones de su comunidad y se identifica con las necesidades y demandas.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
La entrevista y el cuestionario	Formulación de preguntas. Tablas y gráficos estadísticas.	Principios democráticos: Diálogo, Concertación, Participación. Solución pacífica de conflictos.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.</i></li> <li>• Dividen una hoja A4 en la cuarta parte. En cada casillero colocarán el nombre de algún compañero que:</li> <li>• Le gusta bailar... y, ¿qué baila?</li> <li>• Practica deporte... y, ¿cuál?</li> <li>• Sabe cocinar... y, ¿qué cocina?</li> <li>• Trabaja fuera de casa... y ¿en qué trabaja?</li> <li>• Trabaja en familia... ¿cuál es su trabajo?</li> <li>• Toca algún instrumento... ¿qué instrumento?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas en tamaño ½ A4</li> <li>• Hoja A4 dividido en la cuarta parte trazado en toda la hoja. (1 por niño)</li> </ul>



(en 1 hoja A4)

A:..... le gusta bailar ¿Qué baila? .....	..... Practica deporte ¿Qué deporte practica? .....	A:..... le gusta cocinar ¿Qué cocina mejor? .....
..... Trabaja fuera de casa ¿En qué trabaja? .....	..... Trabaja en su familia ¿Cuál es su trabajo? .....	A:..... le gusta tocar un instrumento ¿Qué instrumento toca? .....

- Recorren el aula, buscando al compañero que tenga esas características. El profesor asegura el traslado de los estudiantes.
- De forma libre, un niño inicia la presentación de una de las personas con quien se entrevistó. Dice, por ejemplo: " Eduardo, trabaja en la tienda de su familia". A partir de este inicio, continúan en "cadena". Eduardo presenta a uno de sus compañeros entrevistados. Continúa la cadena hasta que todos se hayan presentado una vez.
- Con el grupo clase, dirigidos por el profesor, completarán una tabla de datos:

Actividades	Hombres	Mujeres
Baila		
Deporte		
Cocina		
Trabaja fuera de casa		
Trabaja con la familia		
Toca algún instrumento		



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leen los datos de la tabla: ¿Cuántos niños y cuántas niñas...?</li> <li>• Expresarán sus opiniones, a partir de la lectura de la tabla, respecto de: sus gustos y preferencias, tareas, responsabilidades.</li> <li>• Los niños que asumen responsabilidades en el hogar, pueden expresar sus opiniones, sentimientos, dificultades, a partir del cual se genera el diálogo y la reflexión sobre la necesidad de proteger al niño del trabajo excesivo.</li> <li>• Comentan sobre casos de niños que trabajan: ¿Qué tipo de trabajo realizan?, ¿tienen oportunidad de estudiar?, ¿qué tipo de apoyo les podría dar la escuela u otro organismo, para no afectar sus estudios?</li> <li>• En sus grupos, reflexionan y elaboran ideas respecto de las oportunidades que puede dejar de tener un niño que no estudia por trabajar.</li> <li>• En grupos, elaboran un mensaje/consejo a un niño que trabaja y no puede estudiar.</li> <li>• Observan el video: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=5ZqdGQhaqsl">http://www.youtube.com/watch?v=5ZqdGQhaqsl</a></li> <li>• Cantar la canción del video sobre los niños trabajadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anexo 1:</b> “Lectura de tablas”</li> <li>• Computadoras, DVD, CD con video (cualquiera de las opciones)</li> </ul>
<p><b>Día 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.</i></li> <li>• Observan los videos:<sup>1, 2, 3, 4</sup> Reflexionan y expresan sus comentarios : ¿cuáles son las problemáticas que enfrentan las personas que se desempeñan en estos trabajos?, ¿es importante la labor de estas personas para la comunidad?</li> <li>• Escuchan y resuelven:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuántas cajuelas de café pueden llenar en un día de buena cosecha?15 a 20... ¿y en un día de mala cosecha?... 4 a 7. Sacos 3 a 4 cajuelas. Café se deposita en carretas o camiones.</li> <li>- Recibidor , hasta 10 cajuelas.</li> <li>- Chancadoras</li> <li>- 18 horas para que se descomponga en azúcares.</li> <li>- Secado dura hasta 8 días</li> <li>- Un canasto, con cuántas cajuelas se llena?</li> <li>- Observan las tarjetas con imágenes de personas:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprando en la tienda/ mercado; vendiendo jugos, frutas...; tejiendo; arando la tierra; manejando un móvil...</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><sup>1</sup> Video de una panadería, haciendo pan -2min 27s  <sup>2</sup> <a href="http://www.youtube.com/watch?v=NQON2HhefYI">http://www.youtube.com/watch?v=NQON2HhefYI</a>  <sup>3</sup> proceso del café Britt (muy bueno) – 5.15  <sup>4</sup> <a href="http://www.youtube.com/watch?v=2zKcFdjELzY&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=2zKcFdjELzY&amp;feature=related</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadoras, DVD, CD con video</li> <li>• Tarjetas en tamaño ½ A4</li> </ul>



**Algunos ejemplos de imágenes:**



- Reflexionan sobre: ¿Quiénes son estas personas? ¿Dónde están? ¿Qué hacen?
- Identifican en su entorno cercano a personas semejantes y narran algún suceso o anécdota a fin de conocer más de cerca la realidad a la que se refiere.



### Día 3:

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Reciben tarjetas con nombres diversos de los personajes de la comunidad:
  - Bodeguero
  - Panadero
  - Agricultor
  - Profesor
  - Policía
  - Doctor
- Se forman en equipos según el oficio de la comunidad que les haya tocado.
- En 15 minutos deben organizar una dramatización sobre el rol de ese oficio en la comunidad, con situaciones cotidianas vividas y/o inventadas. El maestro enfatiza la importancia de ser creativos en la elaboración de su dramatización.
- Para la presentación, distribuir a los estudiantes en un semicírculo, procurando que guarden silencio y están atentos al trabajo de los demás.
- Luego de cada presentación motivarlos con prolongados aplausos y diciéndoles frases positivas.
- Al final de todas las presentaciones, responden:
  - ¿Cuál es la importancia de esos oficios para la comunidad?
  - ¿Qué dificultades tendrán al ejercerlo?
  - ¿A qué oficio profesión te gustaría dedicarte? ¿Por qué?

- Tarjetas en tamaño ½ A4.

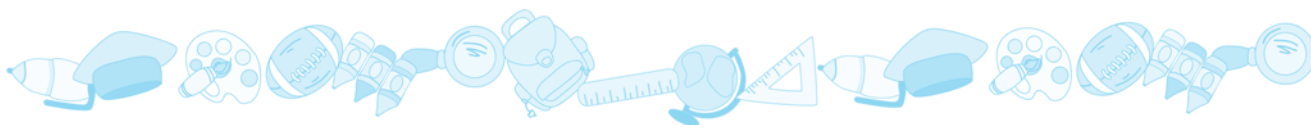
### Día 4:

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Organizan la visita a la comunidad proponen en tarjetas a las personas a entrevistar. Eligen un personaje:
  - Bodeguero
  - Panadero
  - Agricultor
  - Profesor
- Atienden a las indicaciones del profesor respecto del objetivo de la visita, que es, recoger la información (**Anexo 2**).
- Proponen en grupos, y luego, con orientaciones del docente, seleccionan algunas preguntas para la entrevista a realizar en la visita a los oficios de la comunidad.

- Hoja con preguntas para la entrevista
- Hojas A4
- **Anexo 2** : La entrevista

1. ¿Cuál es su nombre?
2. ¿En qué consiste su trabajo?
3. ¿Le gusta su trabajo?
4. ¿Podría mencionar alguna dificultad en el desarrollo de sus actividades?
4. ¿Cree que es un trabajo de futuro económico "atractivo"?
5. ¿Cree que los niños podríamos/colaborar con estos oficios en la comunidad?, ¿por qué?

- De regreso al aula, comentan sus experiencias: logros, dificultades, percepción de las personas entrevistadas ¿Cómo los han atendido?, ¿están satisfechos con las respuestas obtenidas?...



### Día 5:

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Escucha la siguiente canción:  
Canción los oficios – niños trabajadores (2min)  
(<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=-lCTpeLGL4o&NR=1>)
- Preparan el reportaje de la entrevista realizada, relativa a los oficios de la comunidad:
- Recuerdan, con orientaciones del docente, la estructura básica de los reportajes presenciados en las sesiones anteriores: inician con una sumilla, describen las actividades, mencionan algunas problemáticas, e incluyen expresiones directas de los entrevistados.
- Elaboran el guión para su reportaje, con orientaciones del docente. Se organizan para la presentación.
- Anotan en tarjetas:

Sumilla: secuencia de las actividades, características, de la persona entrevistada, contenido de la actividad, problemática, mensaje

- Ensayan sus intervenciones: entonación, expresión de la voz, rol de los participantes (reportero, entrevistado, terceros...)
- Por turnos, presentan los reportajes preparados.
- Presentan por turnos el reportaje de cada grupo.

- Computadoras, DVD, CD con video (cualquiera de las opciones)

Anexo  
1

## “Lectura de tablas”

### Objetivo

Realizar la lectura de tablas de frecuencia.

En la lectura de las tablas estadísticas, se debe enfatizar el significado de las variables representadas y la comparación e interrelación entre ellas.

### Procedimiento

1. Observan la tabla por unos segundos.

Actividades	Hombres	Mujeres
Baila	4	10
Deporte	15	11
Cocina	7	14

2. Responden a las preguntas:

- ¿Cuál es la diferencia entre los hombres y las mujeres que bailan?
- ¿Por qué creen que los varones no cocinan?, ¿cuál es el motivo?
- Si son 15 varones en el aula y solo 4 gustan del baile... ¿qué porcentaje está representado?... ¿creen que es un porcentaje alto, o bajo?, pueden hacer la prueba de  $4/15 \times 100$ .

3. Estas preguntas se sugieren, al margen del cálculo, para dar oportunidad a la sensibilización y mejor conocimiento de su contexto.

4. Elaboran otras tablas con temas relacionados a las actividades que realizan sus padres diariamente o sobre deportes, gustos, comidas, etc, que prefieran los miembros de su familia.

## “El reportaje”

Anexo  
2

### Objetivo

- Elaborar una entrevista a un personaje de la comunidad.

### Procedimiento

#### Antes de la entrevista

- Piensen en las preguntas.
- ¿Cómo se llama?
- ¿En qué consiste su trabajo?
- ¿Menciona algunas dificultades en su trabajo?
- Recuerda que la entrevista debe tener:
  - Lenguaje claro y simple, dirigido al público que se quiere llegar.
  - Intensidad de la voz adecuada, remarcando las palabras claves.
  - Tono de voz adecuado y pronunciación clara.

#### Durante la entrevista

Escoger a los responsables de dar la bienvenida al invitado. Informarle del propósito de la entrevista.

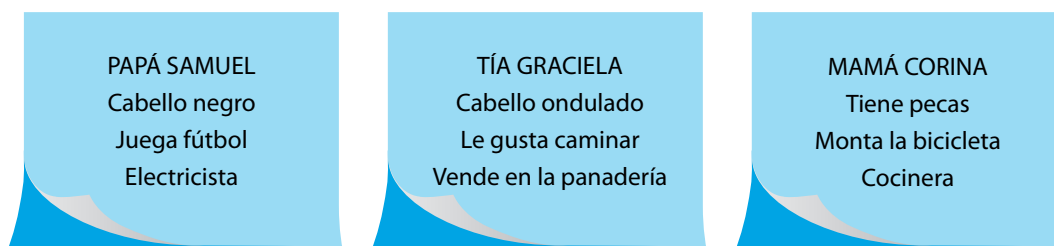
- Los estudiantes se ubican en media luna para que todos puedan ver y escuchar al entrevistado.
- Los responsables hacen las preguntas a todo el grupo, según la organización que acordaron. Todos deben escuchar atentamente y tomar apuntes de las respuestas.

#### Después de la entrevista

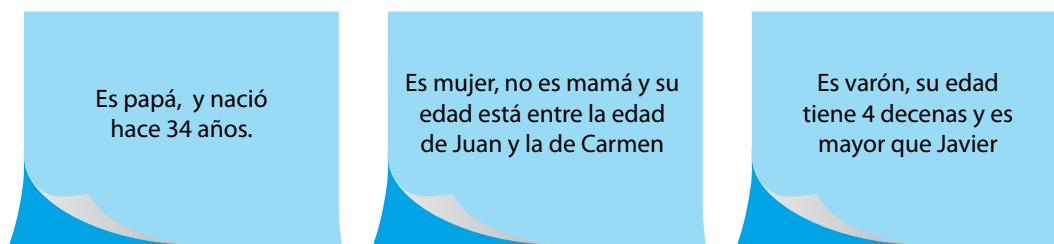
- Agradecer y despedir al entrevistado.
- Comentan: ¿Qué les pareció la entrevista?
- Forman grupos de 4 integrantes para escribir lo más importante de su entrevista.
- Comparten los escritos de todos los grupos.

## Variantes y sugerencias

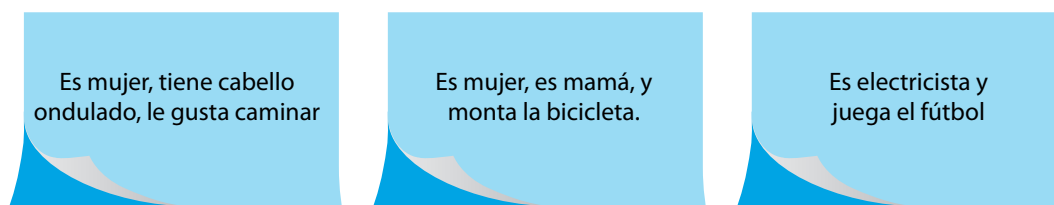
1. Las tarjetas de "Bingo" pueden cambiar de contenidos, según sea el nivel de desarrollo de las capacidades de los estudiantes, como también sus características. Por ejemplo, puede ser que prefieran enfatizar: nombres, características personales, actitudes, gustos y preferencias, etc. En estos casos, de igual manera, se exponen los "identikit", hacen comentarios al respecto de las personas identificadas, y juegan en sus tarjetas con estos nombres.



2. Otra forma de jugar al Bingo, es sorteando papelitos con acertijos, en vez de solo los nombres de los personajes. Estos acertijos se elaboran a partir de los "Identikit" presentados. Para ello, en los papelitos se podrán encontrar acertijos como:



3. Para complejizar, se puede variar el número de "identikit" que elaboren, como también el número de casillas para las tarjetas del Bingo.
4. Un primer nivel es trabajar el Bingo directamente para identificación de las personas que conviven con sus compañeros. El segundo nivel lo determina la complejidad de propiciar en ellos la solución de problemas a manera de acertijos. Estos también pueden tener la variante solo numérica, como también cualitativa. Ej:



5. Los juegos que se proponen para la estimación del tiempo, son muy importantes, pues desarrollan la capacidad de la organización de sus tareas y prioridades, que es básico para su formación personal.
6. Se sugiere presentar algunas "casuísticas" sencillas para que los niños reconozcan las diferentes unidades de tiempo y el cálculo rápido. Ej. "Voy a recoger las loncheras al aula del frente en 5 minutos... ¿cuántos segundos tardaré en esta acción? ; el camión del agua, tarda en llegar desde la ciudad, dos días... ¿a cuántas horas es equivalente este tiempo?"

### **7. Juego de “El Tren ciego”**

Se puede adaptar el juego a los diferentes niveles de desarrollo de los niños, y de acuerdo a las capacidades que se deseen desarrollar. En este sentido los códigos pueden ser:

- Diferente número de golpecitos y en diferentes lugares.
- Estímulos sonoros.
- Diferente ritmo o frecuencia en la señal, entre otros.

### **8. Juego de “El Duelo familiar”**

Se puede adaptar al nivel de los niños, jugando solo con cartas de números conocidos, sin figuras.

También se pueden considerar otros personajes, no solo de contexto familiar.

Una variante puede ser el dar diferenciar a unos participantes con cartas pares y otros impares, con y sin figuras.

### **9. Juego de “El mejor cálculo del tiempo”**

La dinámica se puede utilizar también para:

- Cálculo rápido con números naturales. Por ejemplo: con dos tiros, el número puede ser “47”, y juegan dos niños, sumando 1, 2 o 3 cada vez, el que pasa de 47 pierde.
- El cálculo puede ser también para números menores que 20, lanzando el dado las veces mínimas y necesarias para que salga un número de dos cifras menor que 20. Entonces, juegan dos niños, sumando 1 o 2, hasta llegar a 20. Gana el que llega a 20 exacto.
- Otra variante puede ser que se les reta a que averigüen la condición para ganar en estos cálculos.

**10. Si no logran visitar a la Municipalidad**, podrían también ir a otra institución pública o privada: comisaría, asociación de artesanos, asociación de agricultores, etc.

**11.** Formulan preguntas relacionadas con: la organización, dirección, toma de decisiones, funciones, objetivos, otros.

**12.** Cada grupo recibe un sobre con un rompecabezas de nombres con los cargos de funcionarios de: municipalidad, institución educativa. Ellos deben adivinar a qué institución se refieren.

**13.** Es recomendable organizarlos al momento de hacer la visita, a fin de que no formulen las mismas preguntas.

**14.** En el caso de no tener acceso a internet para el youtube, será necesario proveer, quemar en un CD el video y presentarlo a través de la computadora. Los videos resultan un recurso muy útil, por el grado de veracidad con el que los niños conocen diferentes realidades y/o también, confirman sus conocimientos y experiencias.

**15.** Si no existiese la estación de radio local, también se puede el docente, agenciar de una radio grabadora, que contenga la entrevista a algún trabajador de la comunidad, o integrante de algún gremio, que manifieste: en qué consiste su trabajo y el rol que cumple en la comunidad, sus satisfacciones (muy constructivo para los niños en formación), como también sus insatisfacciones, problemáticas, entre otros.

“ CONOCEMOS LOS EFECTOS DEL CALOR ”

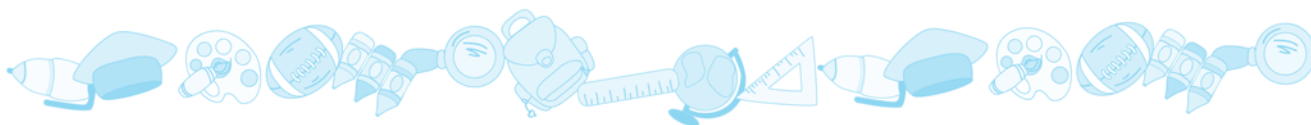
SEMANA 5: Cómo conservar el calor o el frío	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Comprende las ideas principales de diversos textos orales, referidos a temas científicos, históricos y de actualidad.	Organiza ideas de manera visual, a partir de información oral y audiovisual de diferentes medios.
<b>M:</b> Formula y resuelve problemas con operaciones combinadas de adición y multiplicación de números naturales y decimales.	Propone y halla la solución a situaciones problemáticas de operaciones combinadas de adición y multiplicación.
<b>P.S:</b> Identifica los efectos de las bajas temperaturas en su comunidad.	Comunica medidas de protección ante temperaturas bajas.

**Propósito de la semana:** Reconoce características de ámbitos tropicales, como también de friaje, e identifica propiedades térmicas de la materia para conservar la temperatura .

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Textos orales variados sobre temas de actualidad sobre desastres naturales.	Problemas con operaciones combinadas de adición y multiplicación. Estrategias de cálculo rápido con el uso de billetes y monedas.	Bajas temperaturas, heladas, friaje, enfermedades propias de bajas temperaturas.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.</i></li> <li>• Observan el siguiente video:</li> <li>• FRIAJE EN PUNO<sup>1</sup>. 3 Min 17 s (en CD)</li> <li>• Luego de observar el video, comentan: ¿Qué sienten por estos niños semejantes a nosotros?... ¿Podríamos hacer algo por ellos?</li> <li>• Cuentan sus experiencias o de terceros, sobre el friaje, pues también afecta a su región.</li> <li>• Noticias sobre friaje en PUNO: 20° C <sup>2</sup></li> </ul> <p><sup>1</sup><a href="http://www.youtube.com/watch?v=AHENNVdU9j8&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=AHENNVdU9j8&amp;feature=related</a>)</p> <p><sup>2</sup><a href="http://www.youtube.com/watch?v=brU873cmHdk&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=brU873cmHdk&amp;feature=related</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadoras, DVD, CD con video</li> <li>• Video en CD.</li> </ul>

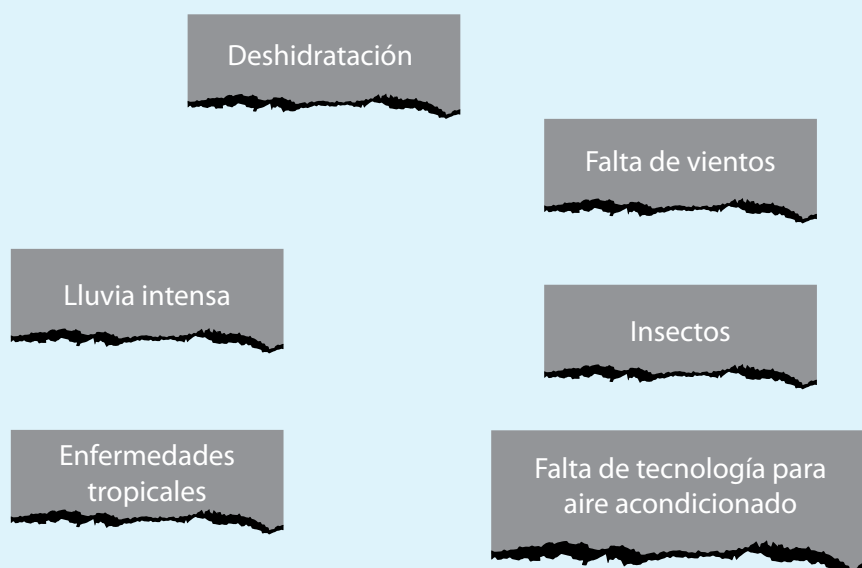


- Escriben en tarjetas ideas y palabras, expresiones en torno a la palabra “friaje”, de acuerdo al video presenciado.
- El profesor ayuda a organizar las ideas y palabras de las tarjetas. Con preguntas y cuestionamientos que propicien la reflexión de los niños y logren diferenciar: características, causas, efectos.

- Tarjetas en la mitad de una hoja A4



- ¿Cuáles son las características de un calor intenso?





- ¿Qué prendas usas en ámbitos cálidos o fríos? Explicar los términos de ser necesarios.

Chompas	Mantas
Casacas	Pantalones cortos
Frazadas	Sandalias
Pellejo de animales	Polos sin mangas
Escarpines	Blusas de tela delgada
Botas	Lentes para sol
Medias	Sombreros
Chalina	Ropa ligera
Chuyo	
Zapatos	

- Dejan expuestos los listados de prendas elaborados, en función de los ámbitos cálidos o fríos. Lo utilizarán posteriormente.

## Día 2:

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Hacen preguntas, manifiestan opiniones, cuentan experiencias de acontecimientos climáticos: friaje y climas tropicales.
- Realizan el experimento "Efectos térmicos": vierten agua caliente en dos botellas: uno de vidrio y uno de plástico. Ambos lo depositan en un recipiente con agua fría. Observan que el plástico mantiene mejor el calor (**Anexo 1**).



- Con participación del profesor, vuelven a calentar agua, lo suficiente para que cada grupo reciba una botella con agua caliente.
- Colocan sobre la mesa los materiales que necesitan:
  - Dos hojas bond A4.
  - Dos papeles de bolsa de azúcar o similar, cortado en tamaño A4.
  - Algodón, chalina de lana, chalina de polar, huaype, Pellejo de animal.
  - Una bolsa de plástico.
  - Bolsa de papel.
  - Bolsa de tela.

### Anexo 1: Experimento:

- Dos botellas de plástico
- Agua caliente
- Recipiente para enfriar las botellas
- Materiales para experimento:
  - Dos hojas bond A4
  - Dos papeles de bolsa de azúcar o similar, cortado en tamaño A4.
  - Algodón, chalina de lana, chalina de polar, huaype, pellejo de animal
  - Una bolsa de plástico
  - Bolsa de papel
  - Bolsa de tela



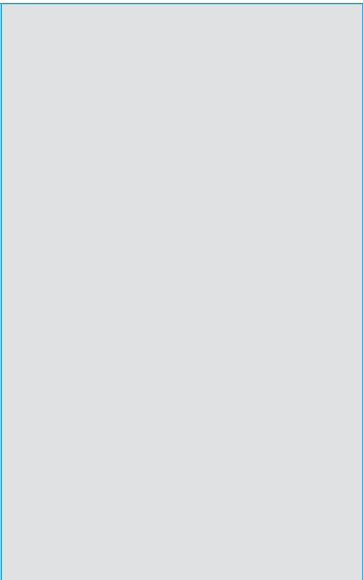
- Cubren la botella por completo con tres de los materiales abrigadores.
- Dejan las botellas por unos 15 minutos, los destapan y contrastan. Gana el grupo cuya botella conserva la más alta temperatura.
- Mientras esperan el efecto, intercambian ideas y comprueban la calidad de abrigo de cada material. Frotan el material en sus brazos y perciben el nivel de calentamiento que este produce.
- Determinan el orden de mayor a menor, de los grupos que mejor lograron mantener la temperatura caliente del agua.
- Reunidos en grupo, hacen un listado del orden de los materiales con los que abrigaron la botella. Cada grupo escribe en un listado su propuesta abrigadora.
- Reflexionan: expresan y escriben conclusiones producto de la experiencia. Con orientaciones del profesor, deducen que de la misma manera, se conservan las sustancias frías, pues el efecto térmico es "aislante".

**Día 3:**

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Cogen figuras de papel y de cartón al azar, en las cuales está escrita una palabra: alcohol, algodón, termómetro, analgésico, chompa, chalina, pantalones, medias.
- Reunidos por grupo, conversan sobre la utilidad de cada producto y preparan una presentación a manera de acertijo, de modo que los demás grupos deberán adivinar de qué medicamento se trata. Ej: "tengo un olor penetrante pero soy muy útil para desinfectar las heridas".
- A partir de lo presenciado, preparan un listado de medicina básica para un botiquín, o de tipos de prendas, según corresponda. Incluyen otros diferentes a las presentadas.
- Elaboran una tabla con la relación de medicamentos/prendas:

Producto	Precio
Alcohol	
Vendas, curitas	
...	
Chalina	
Pantalones cortos	
...	

- Salen, con acompañamiento del docente, a preguntar en la botica de la comunidad, posta médica, mercado, vecinos, los precios aproximados de las medicinas y vestidos que contienen sus listados. En el proceso, puede ser que aumente el listado, de acuerdo a los consejos de personas mayores o especialistas.



- Figuras de papel y de cartón con las palabras: alcohol, algodón, termómetro, analgésico, chompa, chalina, pantalones, medias



**Día 4:**

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Cada grupo se organiza para completar lo registrado, en un listado de medicamentos y otro para vestidos. Pegan en la pizarra las tarjetas de productos ya depurados y colocan precios, según lo averiguado el día anterior.
- En sus grupos, elaboran tarjetas con el nombre de cada producto considerado en su lista de precios.
- El aula se divide en dos grandes grupos: medicamentos y prendas.
- Cada grupo recibe hojas cortadas para elaborar sus monedas y billetes en las siguientes cantidades:

Billete	S/.10	S/.20	S/.50
N°	5	5	3

Monedas	S/. 0,10	S/.0,20	S/.0,50	S/1	S/.2	S/.5
N°	10	6	4	5	6	4

- Jugarán a “ LA COMPRA”, para lo cual usarán un dado, sus billetes y una “caja” Al inicio del juego, cada grupo colocará en una caja “Banco”, un donativo. **(Anexo 2).**
- Reflexionan: ¿Qué significa este gasto?.¿Qué otras cosas podríamos comprar con este dinero?

- Papel para los listados
- Hojas para monedas y billetes, o fotocopia de monedas y billetes, del Cuaderno 1° de primaria – Matemática
- Recipiente para caja
- Dado

- **Anexo 2:** Juego: “La compra”

**Día 5:**

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Reunidos en grupos, reflexionan y seleccionan qué tipo de productos que los proteja ante el friaje: medicamentos, vestidos, alimentos. Comentan ¿Les gustaría vender en un pequeño negocio, a fin de ganar dinero?
- Dibujan, forman con collage o “construyen” el objeto que representa al (os) producto(s) que desean vender.
- Piensan e intercambian ideas sobre: ¿Para qué les sirve el producto?, ¿cuáles son las ventajas de usar el producto?, ¿en qué costo venderían el producto?
- Escriben en tarjetas algunas ideas de cómo publicitarán el producto:

¡¡Oferta: Chalinas, abrigadoras calentitas, baratito no más S/. 3!!

¡¡Aproveche: pague 2 y lleve 3 pares de medias de buena calidad, no sentirá el frío S/. 8!!

¡¡Protéjase: compre pastillas antigripales, para protegerse de los fuertes resfríos S/. 2 por 4 pastillas!!

¡¡Su salud es lo primero: ricas naranjas, pura vitamina “C” natural, a S/. 2 el kilogramo!!

...

- Juegan a : “ Ni Sí ni NO”. **(Anexo 3).**
- Comentarán con el profesor, sobre la necesidad de convencer a su comunidad en la preparación ante las emergencias, en este caso, del friaje, y de la utilidad de los mensajes preventivos en radio y televisión.
- Reflexionarán sobre las ideas convincentes que requieren en la vida para alcanzar ciertos objetivos.

- Figura de encartes
- Papelógrafo
- Goma
- Cinta adhesiva
- Tarjetas (mitad de un A4)

- **Anexo 3:** “Ni sí, ni no”
- Tarjetas para el juego

## Experimento: "Efectos térmicos"

Anexo

1

### Objetivo

Experimentar temperaturas cálidas y frías.

- *Deberá prever de tener termos de agua caliente, o caso contrario alguna cocinilla en la que calentar el agua. También puede ser útil un hervidor eléctrico, en el caso de no tener dificultades con el servicio.*
- *Durante la actividad, será de mucha utilidad el acompañamiento y modelación del docente, frente a la experiencia y experimentación que desarrollarán los niños sobre los diferentes materiales a fin de descubrir la mejor manera de mantener la temperatura del agua caliente el mayor tiempo posible.*
- *Para este efecto, motive a sus niños a probar la "fricción" de los diferentes materiales con sus brazos y su piel en general, tendrán en unos casos la sensación de mayor calentamiento. Este es un indicador de cuán abrigador resulta el material.*
- *Entre los más abrigadores puede identificar: la lana, piel de animal, algodón, papel grueso, plástico... puede ser que el orden varíe, de acuerdo a la calidad, pero este es más o menos una aproximación de lo que encontrará.*

### Materiales

- 2 botellas, una de vidrio y una de plástico, del mismo tamaño, con tapa
- Batea en el que puedan colocarse las dos botellas
- Agua muy caliente. Puede ser de un termo o calentador

#### Para cubrir botellas

- Dos hojas bond A4
- Dos papeles de bolsa de azúcar o similar, cortado en tamaño A4
- Algodón, chalina de lana, chalina de polar, huaype, Pellejo de animal
- Una bolsa de plástico
- Bolsa de papel
- Bolsa de tela

### Procedimiento

#### Actividad 1

1. Vierten agua caliente en las botellas.
2. Llenan la batea con agua fría hasta la altura de la mitad de las botellas.
3. Introducen las botellas y observan cuál es la que se enfría más rápido.

#### Actividad 2

4. Vierten nuevamente agua caliente en las botellas.
5. Escoger tres de los materiales "para cubrir botellas".
6. Cubrir las botellas con estos materiales, a fin de mantener la temperatura, el mayor tiempo posible.

## Juego: "La compra"

### Objetivo

Desarrollar habilidades de cálculo mental.

El objetivo del juego, es el de desarrollar las habilidades de cálculo rápido, al resolver situaciones sencillas relacionadas con las monedas y billetes, en contexto, en este caso, de preparación para las emergencias.

### Materiales

- Monedas y billetes de papel (pueden utilizar las fotocopias de monedas y billetes del Cuaderno de Trabajo de 1° de Matemática)
- Un dado

### Procedimiento

1. Lanzan un dado para decidir por el turno para jugar.
2. Al inicio, cada grupo tira el dado dos veces. El primer número serán las decenas, y el segundo tiro será para las unidades. Ej 6 y 4, entonces deberá donar S/. 64.
3. Cada grupo, a su turno, lanza dos veces el dado, para obtener la cantidad de dinero del que disponen para hacer la compra. El criterio será el mismo que el anterior: primer tiro para las decenas y segundo tiro para las unidades.
4. Con el dinero que disponen, seleccionan la máxima cantidad de provisiones en vestidos y medicamentos. Pueden comprar más de un ejemplar de un producto.
5. El grupo contiguo sacará la cuenta y hará el papel de la "caja", es decir, cobrará y dará el cambio. Si se equivoca en alguno de los cálculos, perderá un punto.
6. Luego, tocará el turno al grupo que hizo de "caja", y se convertirá en el "comprador" y el sub siguiente grupo será esta vez la "caja". Proseguirá sucesivamente el juego en ese orden.
7. Al finalizar el juego, cada grupo contabiliza el gasto del total de sus compras de manera diferenciada: en vestidos, y en medicamentos.

## Juego: "Ni sí ni no"

Anexo  
3

### Objetivo

Desarrollar el cálculo rápido.

### Materiales

- Tarjetas elaboradas por los niños, con ideas que argumentan la utilidad de las prendas de vestir, medicamentos, ofertas de estos productos, etc.

### Procedimiento

1. A su turno, cada grupo leerá una tarjeta de las elaboradas, diciendo al final : ¿Me lo compra?... el otro grupo tendrá que negarse a comprar, pero, no puede decir "NO" , ni "SÍ", por ningún motivo.
2. El grupo vendedor muestra el producto, o la imagen de este, y habla de sus bondades, a fin de lograr la venta del producto.
3. Si menciona alguna de estas palabras, deberá quedarse con la tarjeta. Para evadir la respuesta podrá decir: "estoy buscando otro producto", "será para otra oportunidad", etc.
4. El grupo que vende, solo puede vender una tarjeta por turno, para lo cual dispone de 1 minuto, aproximadamente.
5. Si al cabo del minuto, no logra vender el producto, el grupo comprador se convierte en el "vendedor", e intentará vender uno de sus productos al siguiente grupo.
6. Gana el grupo que menos compras hizo.


“ CONOCEMOS LOS EFECTOS DEL CALOR”

SEMANA 6: Cuidamos el agua	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Diseña y representa en grupo una coreografía de expresión corporal con acompañamiento musical, que comunique que cuidados debemos tener con el agua.	Representa los cuidados que debe tener con el agua a través de un spot publicitario.
<b>M:</b> Resuelve problemas que involucran el MCD y MCM	Encuentra la solución a situaciones sencillas relacionadas con el significado del MCM y el MCD.
<b>PS:</b> Identifica acciones de higiene y cuidado de su salud y de la salud colectiva.	Participa en campañas para cuidar el agua.

**Propósito de la semana:** Reconoce características del agua e identifica formas y recursos para su cuidado y uso racional .

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Juegos de actuación, canciones y temas musicales de la región.	Múltiplos y divisores de un número .	El agua, importancia para la salud personal y comunal. Valor del agua limpia. Cuidado del agua.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabaja las tareas escolares con ayuda del profesor.</i></li> <li>• Atienden al anuncio del profesor, que muy preocupado, inicia con una problemática: “Me acaban de informar que hoy no tendremos más agua, así es que, hemos decidido que, les vamos a entregar a quien desee, un vaso con agua, para que lo utilicen de la mejor manera. Si la desean tomar, también es bebible”. Muestra el vaso con agua y una botella de agua para llenar otros vasos.</li> </ul> 	



- Reciben un vaso con agua.
- Responden:  
¿Qué es el agua?... ¿para qué la necesitamos? (**Anexo 1**).
- El tutor motiva reacciones y opiniones sobre el tema.
- Escriben en una tarjeta, unas palabras, o UNA sola, que dé idea sobre la utilidad del agua.

Fresca y rica

Calma la sed

Aseo y lavado de ropas

Protege la salud

...

- Mencionan todas las acciones posibles para describir y caracterizar el agua que tienen en el vaso que se les entregó: pueden beber el agua que queda, o refrescarse la cara, etc...
- Hacen un listado sobre las características y utilidades del agua. Lo dejan expuesto en algún lugar del aula.

**CARACTERÍSTICAS Y UTILIDADES DEL AGUA**

- Satisface la sed
- Sirve para el aseo
- Se utiliza en la preparación de alimentos
- Sirve para tomar las medicinas

- Cuentan el número de vasos que ha rendido la botella de agua.
- De acuerdo a las necesidades satisfechas con un vaso de agua, estiman el número de vasos de agua mínima que requerirían en sus familias, según el número de miembros.
- Con ayuda del docente, elaboran una tabla con datos de: Litros de agua - N° de vasos.

Litros de agua	N° de vasos
1	6
2	12
3	18
...	...

- **Anexo 1:** “¿Qué es el agua?...¿Para qué la necesitamos?”
- Tarjetas en tamaño ½ A4.(2 por niño)

- 1 Botella con agua fría
- Vasos descartables (uno por cada niño)
- 1 Jabón



- Hacen el cálculo de su necesidad personal y la multiplican por el número de miembros de su familia. Cada grupo informa del número de vasos totales para toda su familia.
- Experimentan, ensayando cuántos vasos de agua, y de qué tamaños pueden llenar con 1 litro, o más. Miden: ¿Cuántas botellas de agua necesitaremos en un día para todas nuestras familias?, ¿a cuántos litros es equivalente?, ¿cuál es el costo aproximado?...

Litros de agua	Nº de vasos	Costo aproximado
1	7	2,50
2	14	...
3	21	...
...	...	...

- Finalmente: ¿Cuánto “vale” el agua?. ¿es “dinero”..o es “vida”?... Ideas reflexivas.

### Día 2:

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Forman equipos de trabajo de cuatro personas.
- Observan un vaso de agua traslúcida y otra de agua turbia. Cogen el vaso que deseen. (optarán por el agua limpia).



- Argumentan :¿Por qué prefieren el agua limpia?, ¿cómo podemos limpiar esta agua?... Manifiestan sus diferentes ideas y el tutor las anota en lugar visible.
- Colocan diferentes cantidades de tierra/arena en vasos con agua. Baten y diluyen algunos y otros los dejan en reposo.



- Por cada grupo de trabajo
- 2 Vasos con agua limpia/turbia
- Una lupa
- Tierra
- 1 Papel filtro, o tela fina



- Observan con una lupa: la tierra, el agua sin tierra, con tierra en reposo, el agua con tierra diluida... expresan diferencias entre ellas y sus apreciaciones personales.
- Reciben retazos de gasa fina, algodón, papel secante (cualquier papel poroso), colador, para que intenten "purificar" el agua. Comparan sus ensayos por grupos. Analizan de forma oral cuáles son sus mejores resultados y por qué se dan.



- Dejan reposar un vaso con tierra diluida, hasta el día siguiente.
- Responden en tarjetas: ¿Qué aprendimos hoy?

Tarjetas (1/2 A4)  
Uno por estudiante.

### Día 3:

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- El agua reposada el día anterior, tendrá la tierra "decantada". Reflexionan: ¿Se podrá consumir sin peligro?...



- Diluyen dos cucharadas de tierra en un vaso con agua. Cuando el color del agua terrosa sea pareja, le echan tres cucharadas de lejía. Observan que el agua se blanquea. **(Anexo 2).**
- A dos botellas con un litro de agua terrosa (con impurezas), le colocan una pastilla purificadora por botella. Dejan reposar hasta el día siguiente.



Por grupo:

- Tarjetas en tamaño 1/2 A4 (2 por cada niño)
- 1 Vasos con agua y tierra decantada
- 1 vaso
- 2 a 3 cucharadas de tierra
- 1 cojín de lejía
- 1 Mechero, alcohol, fósforos, agua, sal
- **Anexo 2:** "Mechero de alcohol"



- Diluyen dos cucharadas de sal en un vaso con agua. Prueban el agua. Con ayuda del profesor, calientan el agua salada en un recipiente con tapa y la dejan hervir.

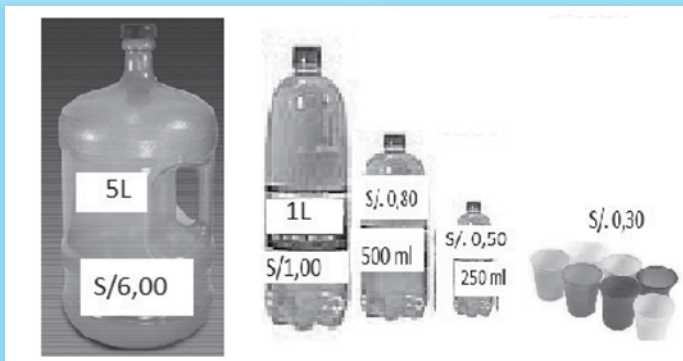


- Prueban las gotas de agua condensadas, producto de la ebullición. Realizan actividad similar: agua con tierra, agua con azúcar, etc. Esta vez no prueban el agua, solo la observan ¿Cómo llamarían al agua que se condensa en la tapa del recipiente?
- Escriben en tarjetas: ¿Qué aprendimos hoy?

Tarjetas de hojas (½ A4)

#### Día 4:

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Cada grupo recibe: vasos, botellas, de diferentes tamaños.
- Observan el agua purificada con la pastilla. ¿ Cuántos vasos de agua se abastecen con el litro de la botella? ¿cuántas botellitas exactas?, ¿cuántas de medio litro?... etc



- Juegan a la **“Repartición de agua” (Anexo 3).**
- Planifican un spot publicitario para el “Cuidado del agua”.
- Por grupos, escriben una lluvia de ideas sobre: importancia del agua, utilidad, características, formas de purificarlas, etc.

- **Anexo 3:** Juego “Repartición del agua”
- Vasos y botellas de diferentes tamaños

#### Día 5:

- *Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.*
- Preparan guión para el spot publicitario. **(Anexo 4).**
- Utilizan collages, carteles, materiales, imágenes y otros recursos.
- Deben emplear algún recurso músico-artístico para el desarrollo del spot.
- El spot debe culminar con un mensaje alentador sobre el cuidado y uso del agua.
- Presentan el spot por grupos.

- Periódicos, imágenes, revistas
- **Anexo 4:** Spot Publicitario

## “¿Qué es el agua?... ¿Para qué la necesitamos?”

Anexo

1

### Objetivo

Observar las propiedades que tiene el agua

- *Es necesario sensibilizar y concientizar sobre el buen uso y uso racional del agua, así como también de los cuidados para con esta sustancia. Por ello, a lo largo de las actividades, es necesario también contar con presencia de especialistas que les orienten sobre las formas y estrategias de purificación del agua.*

### Materiales

- Vasos Descartables (uno por cada estudiante)
- Botellas con agua
- Lupa
- Tarjetas (mitad de A4)

### Procedimiento

1. Es importante que provea a cada niño de un vaso de agua para que experimente por el mismo las propiedades de esa sustancia: color, sabor, olor, etc.
2. Propicie la observación con la lupa, para describa las impurezas e hipotetice el grado de contaminación del agua.

## “Un mechero casero”

### Objetivo

Conocer el mecanismo de un mechero casero.

### Materiales

- Un pomo chico de vidrio con tapa metálica. Se pueden utilizar los pomos de comida envasada de bebés
- 20 cm de mecha o soguilla
- Alcohol
- Desarmador, martillo, alicate, clavo grueso

### Procedimiento

1. Con ayuda del clavo y el martillo, hacen un orificio en el centro de la tapa del envase de vidrio. Se puede ayudar con el alicate pinza para facilitar la apertura. Hacerles hincapié en el cuidado que deben tener al manipular esos objetos.
2. Verter alcohol hasta la mitad del pomo de vidrio.
3. Introducir la mecha por el orificio y dejar que el largo de esta repose dentro del recipiente con alcohol.
4. Cerrar el pomo con la tapa de vidrio.
5. Empapar la mecha con alcohol para que pueda prender la primera vez.
6. Si no prende con facilidad, cerciorarse de la buena calidad del alcohol, pues a veces no es lo suficientemente puro y no logra encender la mecha.
7. Este mechero servirá para calentar porciones pequeñas de agua .



## Juego: "la repartición del agua"

Anexo  
3

### Objetivo

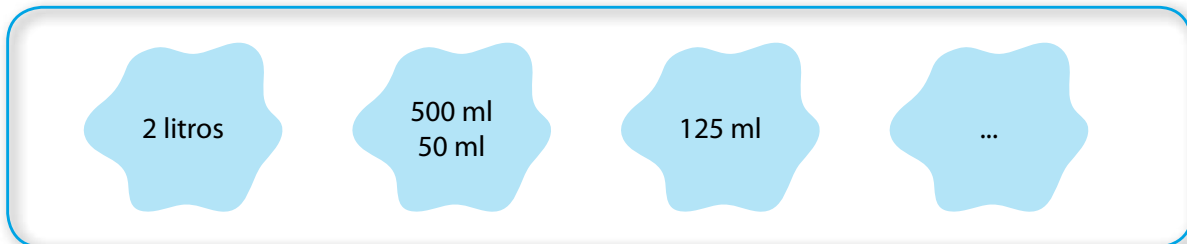
Estimar cantidades.

### Materiales

- Botellas, tazas, vasos, de diferentes capacidades: 2 litros, 1 litro, 500 ml, 250 ml, 125 ml, etc.
- Una batea con tres litros de agua.
- Una jarrita, embudo.
- Tarjetas con las palabras: 2 litros, 1 litro, 500 ml, 250 ml, 125ml

### Procedimiento

1. Cada grupo, a su turno, saca al azar un papel en el que está escrita alguna medida de capacidad:



2. El grupo contiguo le indica en qué tipo de envase debe distribuir el agua con el envase que se le ha asignado.
3. Por ejemplo: Si sacó el papelito de "500 ml", el grupo contiguo le puede decir: "en los vasitos más pequeños".
4. El grupo que concursa, tiene un tiempo para pensar, intercambiar ideas y estimar, sin vacear, la cantidad de vasitos de agua que pueden llenar. Todo el grupo puede participar, pero debe tener un "vocero" que es quien transmite la respuesta final.
5. Luego hacen la comprobación. Si acierta o es muy cercano una medida menos o una más, gana su punto y deja que pase al siguiente grupo.

## Objetivo

Realizar un spot publicitario sobre el cuidado del agua.

*Un spot publicitario, es un recurso audio/visual de corta duración, utilizado por la publicidad para transmitir sus mensajes a una audiencia a través del medio electrónico conocido (radio, televisión). Se producen a manera de : cuña, anuncio o spot televisivo , y su duración se encuentra usualmente entre los 10 y los 60 segundos (los formatos más comunes, son los de 10, 20, 30 y 60). Sin embargo, aunque no es común, es posible encontrar spot de 5 ó 6 segundos o que llegan incluso a los 5 minutos de duración.*

## ¿Cuál es su fin?

*Se utiliza para promocionar un producto, servicio o institución comercial. Para el caso de los spot promocionales, estos pueden tener una duración mayor a los cinco minutos y su estructura semeja la de un programa televisivo segmentado y cortado por bloques, a los que se denominan infocomerciales o infomerciales, que son construcciones programáticas complejas en donde intervienen conductores, expertos, testigos del uso del producto y hasta público que está presente en el momento de la grabación del programa.*

## Procedimiento

Se Organizan en equipos de trabajo. Escribe su guion.

Ejemplo

**Niño 1:** con voz entonada,  
"Cómo cuidar el agua"

**Niño 2:** "Tú, desde tu casa, escuela u oficina puedes ayudar a que el agua sea un recurso que alcance para todos en nuestras ciudades por muchos años. Mientras la población crece y crece, nosotros debemos aunar esfuerzos para brindar a todos este servicio esencial..."

**Niño 3:** Vierte agua de una botella en un vaso de agua, "Por eso, pedimos tu colaboración a través del simple cuidado, y buen uso de este elemento indispensable para nuestra vida"

**Niño 4:** hasta **niño 8:**

- Cierre el caño cuando te laves los dientes.
- Repara las fugas y roturas de las cañerías.
- Lava los platos en una bandeja de plata y no bajo del caño.
- No juegues con el agua.

## “NOS PREPARAMOS PARA LAS EMERGENCIAS”

SEMANA 7: reconocemos lugares seguros en la escuela, casa y comunidad	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Escribe textos discontinuos, tales como cuadros, tablas y organizadores gráficos sobre temas de preparación ante los desastres.	Escribe mensajes que comunican preparación ante los desastres.
<b>M:</b> Interpreta y mide la superficie de polígonos. Aproxima cálculos relacionados con unidades de tiempo.	Traza polígonos para aproximar la solución de situaciones relacionadas con áreas. Aplica estrategias de cálculo rápido, con unidades de tiempo.
<b>P.S:</b> Ubica en el espacio los lugares de seguridad, en la escuela y la comunidad, en caso de sismos, huaycos e inundaciones.	Grafica los lugares seguros en su casa, escuela y comunidad ante la ocurrencia de un sismo, huayco o inundación.

**Propósito de la semana:** Identifica las condiciones y zonas de seguridad ante los desastres, dentro y fuera de la institución educativa y comunica sus opiniones para la preparación ante los desastres naturales.

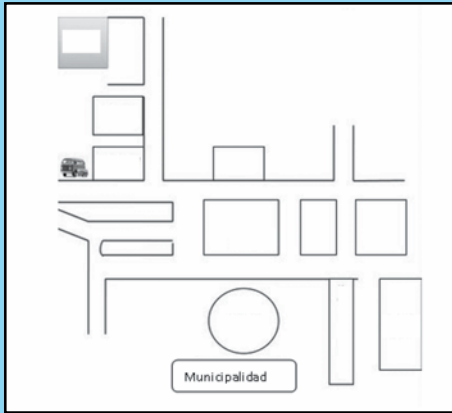
### Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Escritura de textos discontinuos: tablas, cuadros, organizadores gráficos.	Traza de polígonos regulares simples con aproximación de superficies. Estrategias de cálculo rápido.	Sismos. Huaycos. Inundaciones. Medidas de seguridad.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con ayuda del profesor.</i></li> <li>• Observan una noticia sobre un desastre natural, toman nota de: lugar, fecha, hora, número de damnificados!: - Dinámica: “Sorpresa y temor”</li> <li>• Tutora está dialogando y de pronto comunica a los estudiantes que en esos precisos instantes está ocurriendo una emergencia en el pueblo, los niños salen gritando asustados, se atropellan, entran en pánico, se empujan etc. Transcurridos 2 minutos, vuelve la calma y retornan al aula y con la tutora evalúan la situación, concluyendo que: ¿Estamos preparados para una emergencia?, ¿conocemos las zonas seguras, las salidas,? etc.</li> <li>• En grupo de aula, de manera libre, cuentan experiencias que han vivido en situación de inundación: ¿Qué ocasionó la inundación?, ¿cómo reaccionaron?, ¿qué hicieron?, ¿qué sintieron? ¿Puede volver a suceder?</li> </ul> <p><sup>1</sup>Noticia inundación en el Perú/Huancavelica 7,47 min <a href="http://youtube.ng/watch?v=QddxV7q8x6M&amp;feature=related">http://youtube.ng/watch?v=QddxV7q8x6M&amp;feature=related</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DVD, CD con video o computadora.</li> </ul>



- Hacen una inspección ocular del entorno cercano , dentro y fuera de la escuela.
- Dibujan un croquis por grupo de la escuela y su entorno.



- Papelógrafo, uno por grupo

- Comentan y describen las condiciones de seguridad frente a desastres de terremoto, lluvias e inundaciones, al interior de la escuela.
- Marca en su croquis, los lugares que evidencian pendientes o inclinaciones del terreno, techados en peligro de desprendimiento, desfogue del agua acumulada, presencia de ventanas, etc.
- En forma libre, ubican y señalan en el croquis expuesto, los lugares de riesgo y las zonas seguras identificadas en el entorno cercano. Marcan con rojo las zonas de peligro y de verde las zonas seguras.
- Comenta y manifiestan sus conclusiones de la inspección ocular respecto de la seguridad de la escuela y su entorno frente a terremotos, inundaciones y lluvias: "Tiene lugares de alto peligro, pues está cerca del río", "no hay seguridad por los techos, que son solo aligerados", etc.

### Día 2:

- *Trabajan las tareas con ayuda del profesor.*
- Observan el video: Huayco en Huancavelica 7min18 seg<sup>1</sup>.
- Luego de observado el video, opinan sobre las características del lugar en el que sucede, cercano a las faldas del cerro. ¿Qué hace la gente?, ¿quién los auxilia? ¿Es correcto mantenerse cerca al deslizamiento para desviarlo y salvar nuestras viviendas?
- Reciben una charla de algún representante de la Municipalidad, quien brinda recomendaciones de INDECI o presencian los videos:
- Recomendaciones de INDECI frente a lluvias e inundaciones.
  - No habitar a la ribera del río, reubicar las viviendas – 2min15s  
<http://www.youtube.com/watch?v=kxEut1m9itc>
  - Lodo y avalancha en Ayacucho 2.26 min  
<http://www.youtube.com/watch?v=J8D7hpDliMk>
  - Rutas de evacuación 40s  
<http://www.indeci.gob.pe/multimedia.php?item=MzA=>
  - Preparación ante las lluvias – 30s  
<http://www.indeci.gob.pe/multimedia.php?item=MjY=>
- Luego de observar los videos, reflexionan en sus grupos e intercambian ideas, sentimientos y experiencias, en torno a:
- ¿Cuál es el video que más te ha impactado?, ¿por qué?

- Conexión internet, computadoras, DVD, CD con video (cualquiera de las opciones)

<sup>1</sup><http://www.youtube.com/watch?v=7go4W7gCIUw&feature=related>



- ¿Qué sentimientos tienes frente a los desastres, después de ver los videos?
- ¿Crees que puede suceder algo así en el entorno en el que vives?, ¿qué es vivir prevenido ante los desastres naturales? El maestro motiva el intercambio de ideas entre todos los miembros del aula.
- Escriben en tarjetas, las preguntas que aplicarían a los pobladores cuyas viviendas o lugar de operación (trabajo, negocio), se encuentre cercana a zonas de riesgo frente a los desastres naturales. La encuesta será relativa a:  
¿Considera que este lugar es seguro frente a: terremotos/inundación, huayco, etc.?, ¿tiene señalizadas las zonas de seguridad ante desastres?, ¿conoce hacia dónde irse evacuar en caso de emergencias? ¿ha escuchado o lee las recomendaciones de defensa civil?
- Socializan y seleccionan las preguntas a aplicar, según decisión del grupo y orientaciones del profesor. También es importante establecer el tipo de respuestas: opción múltiple, si-no, etc.

Tarjetas de hoja bond (1/2 de A4)

**Día 3:**

- *Trabajan las tareas con ayuda del profesor.*
- Reciben del docente la hoja con preguntas para la encuesta. **(Anexo 1).**
- Inician la inspección de seguridad, desde dentro de la escuela hacia afuera, reconocen las zonas seguras a partir de la señalización correspondiente. Anotan el tipo de señal y el lugar en el que está ubicado.
- Reunidos en grupos de 3 O 4, aplican la encuesta a otros profesores de la escuela o compañeros de otros grados.
- De regreso al aula, conversan sobre sus hallazgo y sobre las actitudes de los encuestados.
- Los niños que trabajan, comparten su experiencia sobre el entorno en el que laboran y reflexionan: ¿Laboran en lugares protegidos ante los desastres?, ¿conocen las rutas de evacuación?, ¿han identificado cuáles son las rutas a tomar en el caso de sismos, huaycos, etc.? Las personas de su comunidad, ¿conocen los peligros y riesgos ante el cual están expuestas sus viviendas?, ¿existen las señalizaciones de seguridad?, ¿saben cuáles son las rutas de evacuación?
- Con las orientaciones del profesor, completan una gran tabla estadística pegada en la pizarra:

- **Anexo 1:** Encuesta: Preparación para los desastres naturales (1 por estudiante)

- Papelógrafo

N° entrevistados entre 6 y 12 años		
	SÍ	NO
Vive en un lugar seguro		
Conoce zonas de seguridad y de peligro		
Conoce rutas de evacuación		
Ha escuchado las recomendaciones		
Tiene la mochila de emergencia		
Participa en simulacros de prevención		



N° entrevistados entre 18 y 30 años (docentes, padres de familia)		
	SÍ	NO
Vive en un lugar seguro		
Participa en simulacros de prevención		
Conoce zonas de seguridad y de peligro		
Conoce rutas de evacuación		
Ha escuchado las recomendaciones		
Tiene la mochila de emergencia		
N° entrevistados con más de 30 años		
...	...	

- Conversan en grupos respecto de la lectura de la tabla y elaboran un listado de ideas sobre: ¿Qué es lo que se necesita mejorar para estar más preparados ante las emergencias?
- A partir de los datos elaborar un gráfico estadístico.

**Día 4:**

- *Trabajan las tareas con ayuda del profesor.*
- Reunidos en grupo, reciben una cartilla con una señal de seguridad, que deben ocultar en algún lugar de la escuela.
- Elaboran una ficha con la "ruta" para que otro grupo pueda encontrar la señal oculta. Entregan la hoja "ruta" al profesor, quien las intercambiará.

Debajo de una carpeta de la fila del centro, en el aula de 4 "B"

Al lado de la escalera, en el segundo piso

15 pasos a la derecha de la puerta de la "Dirección" del colegio

Encima del pupitre de la profesora del 3° "A"

- Cada grupo recibe del profesor una "ruta" para encontrar la cartilla con la señal correspondiente.
- Luego de hallar la cartilla, intercambian ideas sobre la señal encontrada y las comentan en sus grupos, además, presentan una exposición a los demás grupos. Expliquen a los otros grupos, cuál es la señal, qué significado tiene, dónde la encontraron.
- Elaboran fichas con forma de figuras geométricas para jugar a "Zona de Seguridad".
- Juegan a "Zona de Seguridad". (**Anexo 2**).
- Ubican las señales de seguridad que tocó a cada grupo, en los lugares correspondientes, con la aprobación del profesor.

- Papelógrafo, uno por grupo

- Tarjetas con las señales de seguridad
- Ficha para elaborar la "ruta"
- Fichas con figuras geométricas para el juego de "Zona de Seguridad"
- Tiza, pabilo, lana

- **Anexo 2:** Juego "Zona de Seguridad"



### Día 5:

- *Trabajan las tareas con ayuda del profesor.*
  - En sus grupos, cada niño escribe una o dos tarjetas con las ideas que más le han impactado, o les ha interesado, respecto a la preparación para las emergencias.
  - Leen las tarjetas en sus grupos y construyen una idea para la preparación ante los desastres o para actuar durante el desastre.
  - Reunidos en grupos, elaboran un rompecabezas con imágenes que describan la frase que han elaborado. Puede ser un collage con recortes de periódicos y revistas, dibujos y frases construidas. **(Anexo 3)**.
  - Se intercambian rompecabezas, cada grupo arma un rompecabezas diferente al suyo.
  - Exponen y comentan el rompecabezas que han armado.
- Tarjetas en tamaño de ½ A4
  - Revistas, periódicos, cartillas, para elaborar rompecabezas de los desastres
  - Cola sintética, cartulina, cartón
  - **Anexo 3:** “Elaboramos rompecabezas”

Anexo  
**1**

**Encuesta:**  
**“Preparación para los desastres naturales”**

**Objetivo**

Indagar sobre las medidas preventivas ante un desastre natural.

Edad	6 - 17	18 -30	Más de 30

Ocupación	Estudia	Trabaja fuera /dentro de casa	Estudia y trabaja

Preguntas	Sí	No
1. ¿Crees que el lugar en el que pasas más tiempo del día, es un lugar seguro frente a los desastres naturales?		
2. ¿Participas activamente en simulacros de prevención ante desastres naturales?		
3. ¿Tiene señalizadas las zonas de seguridad y las de peligro?		
4. ¿Conoces las rutas de evacuación, en caso de alguna desastre?		
5. ¿Has escuchado las recomendaciones ante sismos, tsunamis, inundaciones, huaycos, etc?		
6. ¿Has preparado tu mochila de emergencia?		

**Zona Segura**



**Ruta de Evacuación**



**Extintor de Incendios**



## Juego: "Zona de seguridad"

Anexo  
2

### Objetivo

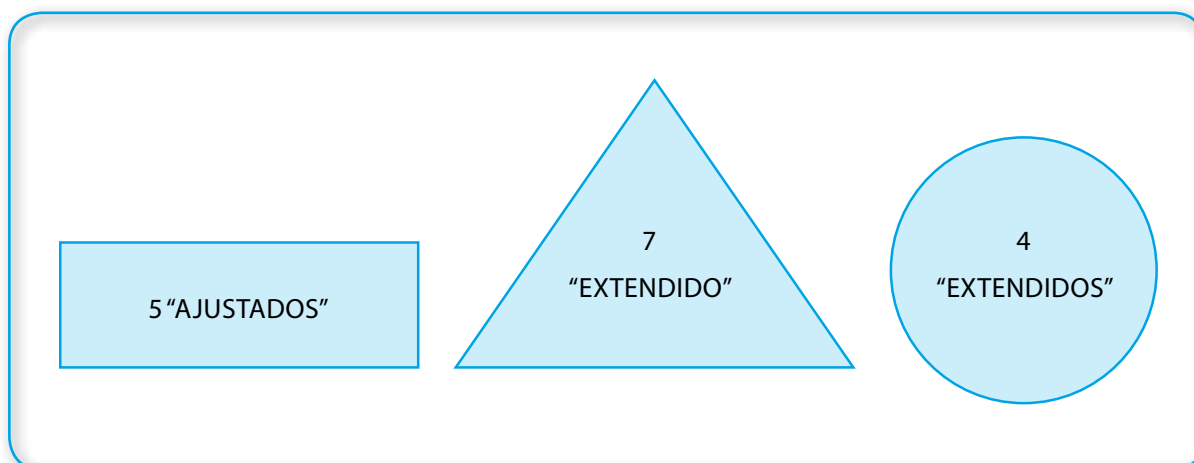
Sensibilizar ante las medidas de seguridad.

### Materiales

- Figuras geométricas en cartulinas
- Tizas/ lana/ hilo

### Procedimiento

1. Al interior de cada figura de cartulina escriben los números del 1 al 10 combinadas con las palabras "ajustada" o "extendida". Ej. : "10 ajustadas", "6 extendidas". Cada grupo elabora 5 fichas.



2. El profesor saca al azar una ficha y dice "triángulo de 6 ajustados".
3. Los grupos deben dibujar con una tiza un triángulo en el que puedan entrar 6 personas ajustadas. No pueden ensayar con las personas dentro del dibujo.
4. Comprueban con los niños dentro de la figura.
5. El grupo que hizo la figura más exacta, gana un punto y coloca la "S" de "Zona Segura". Los demás borran su dibujo en el piso. Gana el grupo que acumuló más puntos.

## “Rompecabezas”

### Objetivo

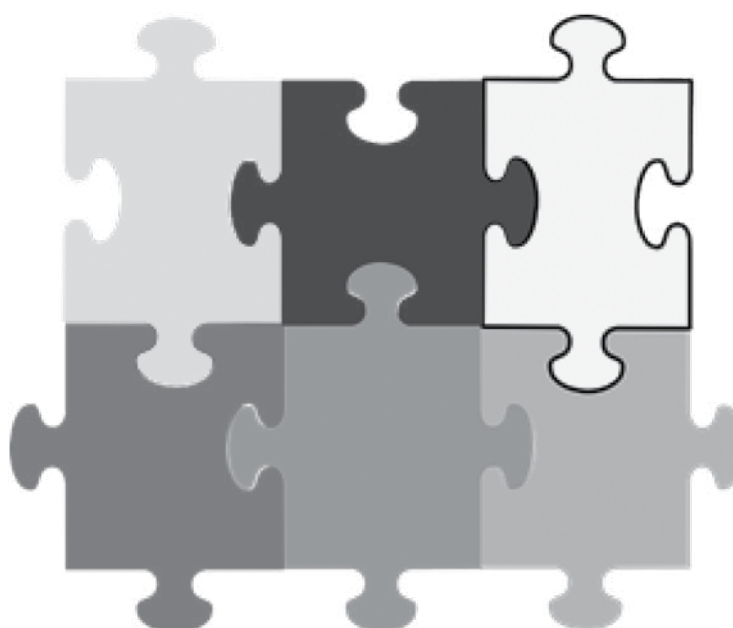
Elaborar un rompecabezas para sensibilizar ante los desastres.

### Materiales

- Imágenes de desastres naturales: huayco, inundación, lluvias, terremoto, etc
- Cola sintética, cartulina, cartón
- Tijeras

### Procedimiento

1. Pegar las imágenes de los desastres naturales, sobre una base de cartulina, o cartón.
2. Cortar en piezas en tamaños más o menos proporcionales a manera de rompecabezas. Las piezas se procurarán curvadas, angulares, según las preferencias del docente y de acuerdo a las características de sus niños.
3. Al cortar, se debe tener especial cuidado y precisión de la línea que forma la pieza, pues el rompecabezas se caracteriza por la precisión en el ensamble de sus piezas.
4. Las piezas desarmadas se guardan en un sobre y se entrega al grupo, a fin de que lo armen y descubran la imagen, motivo de la actividad.



**“NOS PREPARAMOS PARA LAS EMERGENCIAS”**

SEMANA 8: Difundimos medidas de prevención ante los desastres en la escuela, casa y comunidad	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Escenifica situaciones sobre medidas de prevención de atención a emergencias.	Participa en la escenificación asumiendo con responsabilidad el rol asignado .
<b>M:</b> Interpreta y mide lapsos de tiempo.	Estima lapsos de tiempo para acciones en las situaciones de emergencia.
<b>PS:</b> Expresa medidas de preparación en la escuela, casa y comunidad ante la ocurrencia de sismos, huaycos o inundaciones.	Difunde a su comunidad medidas de preparación ante la ocurrencia de sismo, huayco o inundación a través de un spot. Participa en simulacros de sismos.

**Propósito de la semana:** Identifica efectos de los desastres naturales en sus contextos, y ejecuta estrategias para la difusión de medidas para la preparación ante los desastres .

**Contenidos**

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Los juegos dramáticos Roles y caracterización de los personajes.	Medida del tiempo.	Simulacros. Medidas de seguridad.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas con ayuda del profesor.</i></li> <li>• Observan las tarjetas que ha pegado el profesor en la pizarra, con inscripciones de:</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">terremoto</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">huayco</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">inundación</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">teléfono</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">casa</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">luz</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">agua</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En sus grupos, intercambian ideas ante la pregunta del profesor: ¿cuál es la relación entre las tarjetas de los desastres naturales, y las de los servicios o inmuebles?</li> <li>• Reciben la indicación del profesor: relacionar dos de las tarjetas de servicios, con uno de los desastres naturales. Deben argumentar la relación que encuentran.</li> <li>• A su turno, cada grupo escoge las tarjetas que ha relacionado y explica la relación establecida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas en tamaño de ½ A4</li> <li>• Cola sintética, cartulina, cartón</li> </ul>



- Completan con el nombre de los desastres naturales, frases que el docente pega en tarjetas en la pizarra. Ej:

El *terremoto* afectó los caminos

El *huayco* arrastró los muebles

El *huayco* y la inundación, se llevaron los cultivos

La *inundación* cortó la comunicación

La *inundación* y el terremoto destruyeron grandes edificios

- En el grupo clase, consensúan y proponen la relación dos de las tarjetas de: agua, luz, teléfono, o casa, con una de las tarjetas de: huayco, terremoto o inundación. Completan la tabla que el profesor ha pegado en la pizarra. Así completan, por ejemplo:

Desastre, fenómeno	Servicio/inmueble
Terremoto	Casa, teléfono
Inundación	Luz, agua, casa
Huayco	Luz, agua, casa, teléfono

- Juegan a “Participamos en los desastres naturales” . **(Anexo 1)**.
- Reflexionan sobre la necesidad de prever una mochila de emergencia con productos y artículos que les permitan sobrevivir ante los desastres naturales. Mencionan entre ellos: linterna, pilas/batería, agua, botiquín, etc.

- **Anexo 1:** Juego “Participamos en los desastres naturales”



**Día 2:**

- *Trabajan las tareas con ayuda del profesor.*
- En grupos, escriben en tarjetas "acertijos" cortos, relacionados con las necesidades de provisión en emergencias. Ej: "sirve para clavar", "enlatado de pescado", "Es de lana, tiene mangas", etc.
- Pegan sus tarjetas en la pizarra y seleccionan las 25 o 30 mejores, o más claras. Expresan en tarjetas las respuestas a los acertijos: con dibujos, imágenes, palabras, etc.
- En una cuadrícula de 10 x 10, forman un crucigrama. Escriben el acertijo en un lado de la hoja y a partir de este considerarlas cuadrículas que ocupará la palabra respuesta. El resto de cuadrículas que no se usen sombrearlas. **(Anexo 2).**

	C	H	O	M	P	A			M
	A				A				A
	S		M	A	N	T	A		R
M	A	N	I		T				T
	C		E		A				I
	A		L		L	A	T	A	L
		G			O				L
C	H	A	L	I	N	A			O
		S			E				
		A			S				

- Entregan al profesor el crucigrama elaborado en cada grupo, este debe estar sin resolver.
- Reciben del profesor un crucigrama distinto al elaborado por el propio grupo, para ser desarrollado por todos los integrantes.
- Juegan a descubrir las palabras del crucigrama.

- **Anexo 2:** "Crucigrama"
- Cuadrícula de 10x10 para que en ella formen su Crucigrama
- Tarjeta de cartulina

**Día 3:**

- *Trabajan las tareas con ayuda del profesor.*
- Reciben 10 tarjetas. En 4 de ellas encuentran algunas situaciones en las que se puede medir el tiempo. Por ejemplo:

"Caminar del aula al aula contigua"

"Subir las escaleras"

"Saltar 10 saltos en la cuerda que gira"

"Lavarse las manos"

- Tarjetas en tamaño de 1/2 A4



<ul style="list-style-type: none"> <li>Las otras 4 están vacías y deben completarlas con otros casos. Escriben las diferentes situaciones en las que pueden medir el tiempo. Reciben la indicación de que las acciones deben ser sencillas e instantáneas. Escriben en frases resumidas estas situaciones. Por ejemplo:</li> <li>Escriben casos:</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px dashed blue; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 25%;">"Beber un vaso de agua"</div> <div style="border: 1px dashed blue; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 25%;">"Recoger sus mochilas y salir del colegio"</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px dashed blue; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 25%;">"Bajar las escaleras"</div> <div style="border: 1px dashed blue; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 25%;">.....</div> </div>	
<p><b>Día 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Trabajan las tareas con ayuda del profesor.</i></li> <li>En grupos y acompañados por su profesor, entrevistan a vecinos y transeúntes para que les narren pequeñas anécdotas de sus vivencias en desastres. Toman nota de los relatos.</li> <li>Reflexionan sobre las experiencias recogidas, las recrean y elaboran un "guión" o un "corto" para escenificar aquellos relatos.</li> <li>En grupos, escenifican los relatos, al término del cual, los demás grupos emiten su opinión respecto a lo positivo o negativo de las situaciones, las decisiones tomadas, reacciones de las personas, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hoja de entrevista con preguntas relativas a las experiencias de desastres (<b>Anexo 1</b>) de la semana 7</li> </ul>
<p><b>Día 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Trabajan las tareas con ayuda del profesor.</i></li> <li>Hacen un listado de las situaciones de desastres naturales más frecuentes en su región.</li> <li>Mencionan las autoridades y entidades que intervienen para auxiliar en situaciones de emergencia.</li> <li>Con orientaciones del profesor, escriben en tarjetas las ideas principales para la preparación ante los desastres en: lugares de trabajo, vivienda, escuela. Use las siguientes preguntas guías: ¿qué hacer?, ¿hacia a dónde dirigirse?, ¿cómo comunicarse?, ¿qué provisionar?, etc.</li> <li>Se organizan y elaboran un spot radial para prevención y preparación de las personas en sus: lugares de trabajo (incluyen los casos de los niños que trabajan), escuela, viviendas, etc. (<b>Anexo 3</b>).</li> <li>Presentan sus producciones, expresan sus opiniones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Listado con las situaciones de desastres más frecuentes</li> <li>Papeles y tarjetas para preparar el spot</li> <li><b>Anexo 3:</b> "Spot radial"</li> </ul>

## Juego: "Participamos en los desastres"

Anexo  
1

### Objetivo

Identificar las consecuencias de los desastres naturales.

### Materiales

- Tarjetas de cartulina en tamaño de ½ A4
- Plumones

### Procedimiento

1. Reparte tarjetas con frases incompletas, en las que, la palabra(s) faltantes son diferentes desastres naturales.
2. Las frases que se constituyan deben ser coherentes con las causas o efectos de los fenómenos naturales. Pueden ser:

El *terremoto* cortó el fluido eléctrico

El *huayco* se desencadenó luego de las intensas

La *inundación* y el *huayco* arrasó con las tierras de cultivo

3. Se relacionarán algunos efectos de los desastres naturales en los servicios básicos. Por ejemplo: En el caso del terremoto, se puede afectar la vivienda y el servicio de teléfono; para el caso de la inundación, se pueden afectar servicios de luz, agua, etc, como se indica en la tabla siguiente:

Desastre, fenómeno	Servicio/inmueble
Terremoto	Casa, teléfono
Inundación	Luz, agua, casa
Huayco	Luz, agua, casa, teléfono

4. Cuatro niños reciben, por parte del docente, una tarjeta con la "identidad secreta" de: agua, luz, teléfono o casa. No deben mostrar SU identidad a NADIE.
5. El juego consiste en que, cada vez que escuchen en los relatos que se leerán, el nombre del fenómeno relacionado con él, este tendrá que ponerse de pie. Por ejemplo: Si sale la tarjeta de:

El *terremoto* afectó los caminos

6. Los niños que tiene la identidad de: "casa" y "teléfono", se ponen de pie por un momento, y saludan con una venia a sus compañeros, luego vuelven a sentarse.
7. Los demás jugadores (en grupo o individualmente), tratan de adivinar la identidad de cada uno de sus compañeros. Si adivinan ganan un punto.

## Objetivo

Incrementar el léxico sobre materiales necesarios para desastres naturales.

*Es un pasatiempo que consiste en llenar los espacios de un casillero, con letras, de manera que, leídos en sentido horizontal y vertical, formen en ambos casos definiciones con un significado conocido. En los crucigramas, las letras y las palabras se mezclan y se cruzan hasta encajar entre las cuatro paredes o límites de la cuadrícula en la que se enmarca.*

## Materiales

Cuadrícula de filas y columnas en número variable, dependiendo de las características de los niños

## Procedimiento

1. En grupos, escriben en tarjetas "acertijos" cortos, relacionados con las necesidades de provisión en emergencias. Ej: "sirve para clavar", "enlatado de pescado", "Es de lana, tiene mangas", etc.
2. Se elaboran "acertijos" o adivinanzas, en las que la respuesta se orienta a equipos, instrumentos, productos, propios de una mochila de preparación para situaciones de emergencias.
3. Estos acertijos pueden ser:
  - "Herramienta que sirve para clavar"
  - "Herramienta que sirve para cortar"
  - "Herramienta que sirve para desentornillar"
  - "Un tipo de pescado enlatado"
  - "Es de lana, tiene mangas largas"
  - "Es un tipo de calzado para las lluvias"
4. Las respuestas a los acertijos son palabras que deberán colocar en el crucigrama. Estas respuestas podrán escribirse en el crucigrama, tanto en dirección HORIZONTAL, como VERTICAL.
5. Para el efecto anteriormente notado, las consignas deberán considerarse también, en dos columnas: Consignas en Horizontal, y en Vertical.
6. En la cuadrícula de Crucigrama dejar en blanco las palabras que corresponden a las respuestas de tal manera que otro grupo lo completa. Se podrán sombrear ó pintar en negro, aquellas casillas que son útiles para separar palabras, como también aquellas que no tienen dato importante o no se ha conseguido encajar alguna letra en ella.

## “Spot radial”

Anexo

3

### Objetivo

Participa en la elaboración de un spot radial.

*Un Spot radial es un mensaje radiofónico corto, que se utiliza como estrategia para hacer anuncios publicitarios o promover alguna campaña, por ejemplo, en este caso, el de alertar a la población a vivir preparados e informados sobre las formas de evacuación en caso de emergencias o medidas de preparación, para el caso de: reforzar estructura de las viviendas, provisiones necesarias para situaciones de desastres.*

### Procedimiento

1. Analizar sobre las necesidades: ¿cuál es el objetivo?
2. Lluvia de ideas sobre las formas prepararse para las emergencias.
3. Identificar cuál de los aspectos de preparación ante las emergencias es la que necesita ser abordada con mayor prioridad.
4. Elaboración de guión: personajes, voces, efectos a incluir. Idea central a transmitir. Entonación y repetición o transmisión de la idea de manera sugestiva.
5. Claridad en los mensajes, debe ser sugerente, sin titubeos.

## Variantes y sugerencias

1. Para el caso del uso de los videos, pueden también presentarles películas o documentales sobre uso racional y cuidados del agua.
2. De no tener acceso a youtube, prever una grabación en CD o DVD y proyectarlo en la computadora o televisor. Las escuelas de nivel Secundaria (integrados), tienen equipos electrónicos a disposición.
3. De no contar con profesionales y técnicos especializados en el uso racional y saludable del agua, pueden recurrir también a personas conocedoras y con experiencia en el tema, y que sean cercanas a la comunidad.
4. De no contar con establecimientos comerciales, al cual los niños puedan visitar, se puede también prever la visita de personas relacionadas con el tema a fin de que puedan tener la experiencia de conocer otros puntos de vista.
5. La experiencia de separación del agua de otras sustancias, las pueden hacer también con: agua con azúcar, agua y café, agua y tierra, etc.
6. De no tener acceso a Youtube, prever una grabación en CD o DVD y proyectarlo en la computadora o televisor. Las escuelas de nivel Secundaria (integrados), tienen equipos electrónicos a disposición.
7. Si el nivel de los niños aún no lo permite, se puede proponer a cambio del Crucigrama, la elaboración del Pupiletras.
8. Otra posibilidad, es que el docente proponga un juego de crucigrama único, creado por él, para todos los niños, y lo resuelven con discusión entre pares, o en sus grupos.
9. Si hubiera oportunidad, podrían organizar una visita a la radio local, o alguna empresa de comunicaciones que les explique el proceso de elaboración de un spot a nivel más técnico y profesional.
10. El juego de mesa, consistente en "pasos" o caminos, es adaptable a diferentes contenidos y situaciones. Las tarjetas y consignas que se pueden encontrar en el proceso del juego, obedecen a nombres, problemas matemáticos, problemas lógicos, entre otros.

“SOMOS PARTE DEL PERÚ QUE AVANZA”

SEMANA 9: Esta es nuestra cultura	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Investiga acerca de las manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio e identidad local, entrevistando a personas, consultando libros, Internet y otros recursos.	Recrea cuentos regionales.
<b>M:</b> Resuelve problemas que implican equivalencias y cambio monetario.	Utiliza estrategias para solucionar situaciones de cambio entre monedas y billetes.
<b>P.S:</b> Lee e interpreta representaciones temporales de la historia comunal / regional .	Describe la geografía de la ruta de acceso a su región.

**Propósito de la semana:** Vivencia y opina sobre diversas expresiones culturales de su región.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Manifestaciones culturales y artísticas de la localidad.	Equivalencia y cambio monetario.	Rutas de acceso a la región Huancavelica.

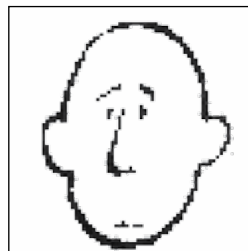
Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Observar el siguiente video:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de Huancavelica (Huancavelica 1 - 10 min)<sup>1</sup></li> <li>• ¿Conocen estos paisajes?... han recorrido alguna vez estas rutas?</li> <li>• Leen la leyenda de “El Condenado”. <b>(Anexo 1)</b>.</li> <li>• Dibujan en dos hojas diferentes; primero el escenario donde se desarrolla el nudo de la historia y luego los personajes principales tal y cómo se lo imaginan.</li> <li>• Divididos en cuatro grupos, comparten entre sí los dibujos realizados y conversan sobre sus impresiones luego de la experiencia, respondiendo ¿Conocían la historia? ¿la conocen con alguna otra versión?</li> <li>• Dibujan cómo se imaginan al animal con cabeza humana, que se refugia entre los montes.</li> </ul> </li> </ul> <p><sup>1</sup><a href="http://www.youtube.com/watch?v=PhWVyCycP_k&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=PhWVyCycP_k&amp;feature=related</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>(Anexo 1):</b> Lectura “El Condenado”</li> <li>• Video en CD.</li> <li>• 2 hojas bond A4 por niño</li> <li>• 1 papelote por grupo</li> </ul>



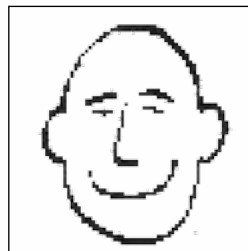
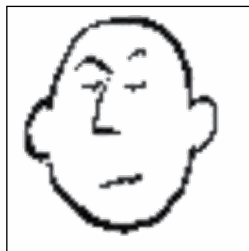
- Pegan su dibujo, lo describen y sustentan el por qué creen que puede tener esa forma.
- Los niños que conocen otra versión de la leyenda, la cuentan y comparten.
- Cuentan alguna otra leyenda, en caso conozcan.
- Organizan una plenaria sobre el tema y trabajan por grupos el final que les gustaría que tenga la versión con la que cuentan.

**Día 2:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Observan las cuatro imágenes que muestra el docente. Responden de manera oral y con sustento en el contenido del relato: ¿Quiénes podrían ser estos personajes? (**Anexo 2**).



ARRIERO PREOCUPADO



ARRIERO FELIZ

- Deducen que se trata de los personajes de la leyenda: el arriero preocupado, cuidador, David, el arriero feliz.
- Juegan a “La suerte del arriero” (**Anexo 3**).
- Reciben del docente dos imágenes de cada uno de los personajes presentados.

**Día 3:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Observan videos sobre Huancavelica<sup>1,2</sup> como:
- Circuito turístico de Huancavelica, la ruta vía Pisco, carretera Vía de los Libertadores, Huaytará, Complejo Incahuasi, Santa Inés, Castrovirreyna, orquídea de 13,5 m el más alto del Perú, ubicado en Tayacaja, Lagunas de Pacococha, Orcoccocha, Choclococha, centro minero San Genaro, Chonta (5 000msnm), Bosque de la Pulla de Raymondí, Circuito monumental. Pileta Octogonal, Catedral.

<sup>1</sup>Huancavelica 2 – 10 min:

(<http://www.youtube.com/watch?v=Pt145PF930o&feature=relmfu>)

<sup>2</sup>Huancavelica 3-10min:

(<http://www.youtube.com/watch?v=6I7urYcXLF8&feature=relmfu>)

- **Anexo 2:** Imágenes de los personajes. (2 imágenes por estudiante)

- **Anexo 3:** Juego “La suerte del arriero”

- Videos en CD



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercambian ideas sobre aquello que les agradó de los videos, lugares que reconocieron, paisajes que les agradaron, etc. Reconocen la ruta de acceso a la región Huancavelica.</li> <li>• En posición de “tendidos”, cómodos y relajados, cierran sus ojos y escuchan el fondo musical de los videos, tratando de recordar aquello que les ha gustado o impresionado.</li> <li>• Cada niño recibe ½ pliego de cartulina.</li> <li>• Dibujan a lápiz la interpretación de la leyenda de “El Condenado”, en alguno de los escenarios de los videos.</li> <li>• Pintan el dibujo con témperas, acuarelas, con pinceles gruesos y delgados. (Colores: rojo, azul, amarillo, blanco y combinaciones)</li> <li>• Realizan las mezclas de los colores que van a necesitar para pintar.</li> <li>• Exponen los trabajos de cada grupo con técnica de museo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1/2 pliego de cartulina por niño</li> <li>• Témperas: rojo, azul, amarillo, blanco</li> <li>• 2 pinceles por niño (grueso y delgado)</li> </ul>
<p><b>Día 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Leen atentamente el cuento de “Warmi Puquio”. Identifican personajes. <b>(Anexo 4).</b></li> <li>• Conversan sobre el argumento del cuento. ¿Quién era Warmi Puquio?, ¿cómo era ella?, ¿qué papel desempeñó Warmi Puquio?, ¿cuál fue el papel del pastor? ¿Cómo hubiera evitado la partida de Warmi Puquio?</li> <li>• Reunidos en grupos, trabajan nuevas versiones de la leyenda, cambiando el final y agregando personajes. Preparan la dramatización, considerando también la escenografía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anexo 4:</b></li> <li>• 1 hoja bond por niño</li> </ul>
<p><b>Día 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Reunidos en grupos, ensayan los posibles diálogos entre los personajes.</li> <li>• Dramatizan la versión creada. Para tal fin, los estudiantes se sientan en un semicírculo y el grupo dramatizará al centro, delante de todos. Asegurarse que al final de cada presentación, los estudiantes, sean motivados con aplausos y expresiones de aliento (muy bien! ¡felicitaciones!) Eligen aquella dramatización que más les gustó.</li> <li>• Reflexionan con el docente, sobre el origen y el significado de este cuento.</li> <li>• Para las representaciones utilizan imágenes dibujadas en cartulinas o en tela, o papel, como escenografía o telón de fondo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 pliegos de cartulina por grupo</li> <li>• Témperas: rojo, azul, amarillo, blanco</li> <li>• 2 pinceles por niño (grueso y delgado)</li> </ul>

**“El condenado” (Huancavelica)**

*“Un arriero que traía de Ayacucho cuatro cargas de plata a lomo de mulos, por encargo de su patrón, se alojó en las inmediaciones de Izcuchaca (Huancavelica), en un lugar denominado “Molino” de propiedad del señor David, quien tenía su cuidador; este muy de madrugada, mientras el arriero cargaba el cuarto mulo, hizo desviar una carga y arrojó solo al animal.*

*Mientras el cuidador se repartía el dinero con el propietario del sitio, el arriero desesperado con su desventura a costas, puesto que, para reparar la pérdida tenía que trabajar el resto de su vida y tal vez hasta sus descendientes, impetraba de rodillas a los causantes quienes por la codicia del dinero tornándose indolentes y sordos al clamor el pobre indio cuyas inocentes lágrimas llegaron hasta el cielo en procura de la justicia divina.*

*Al poco tiempo murió el cuidador del “molino”, su mujer y su hijo. Aquel por ser el culpable directo se condenó, es decir, arrojado “alma y cuerpo” de la vida ultraterrena, debía refugiarse por entre los montes tomando la forma de un animal con cabeza humana gritando de vez en vez: “David devuelve la plata...”. Inclusive creen que por causa del humo don David, dueño del molino, que aún vive, sufrió de parálisis en sus piernas.*

*Algunos indios astutos aprovechan de esta superstición del “condenado” para llevarse, en época de cosecha, un poco de cereales de las eras.”*

**Estampas Huancavelicanas**

*(Recogida y aumentada)*

Imágenes para el juego:  
"La suerte del arriero"

Anexo  
2



Anexo  
**3**

**Juego:**  
**“La suerte del arriero”**

**Objetivo**

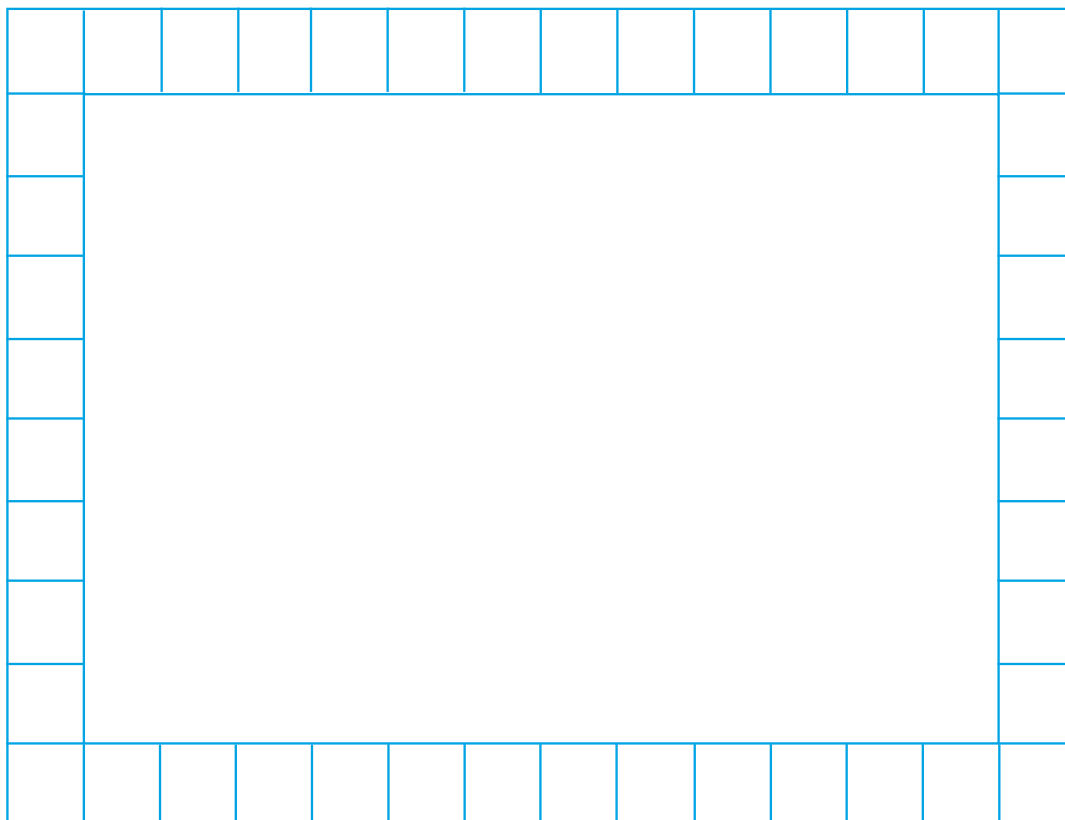
Hacer cambios monetarios.

**Materiales**

- 2 imágenes de cada uno de los personajes
- 1 Pliego de papel craft o bond
- Cinta adhesiva
- 44 cuadrados de cartulina de 10cmx10cm
- 1 dado
- Billetes y monedas de papel S/. 1000 por jugador y S/. 3000 en BANCO

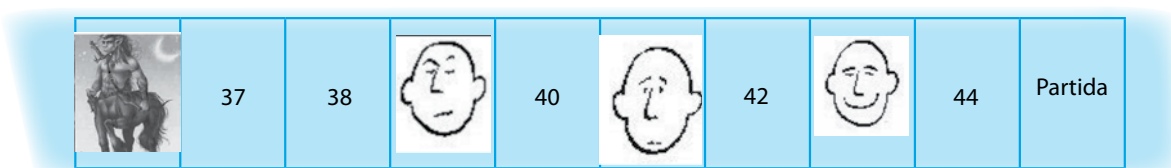
**Procedimiento**

1. Diseñar el tablero de juego. Para ello, pegarán los 44 cuadrados de cartulina alrededor del borde del pliego de papel, formando un rectángulo de 14 x10 cuadrados.



## Reglas del juego

Una de las esquinas deberá denominarse "PARTIDA" y la otra llegada. Coloca las tarjetas con los personajes a lo largo del tablero.



1. El "BANCO" le da a cada jugador, S/. 1000 para que inicie la partida.
2. La función de BANCO puede ser asumida por diversos jugadores durante el juego. Depende de la organización y decisiones del grupo.
3. A su turno, cada jugador, inicia en la "PARTIDA" y avanza cuantos pasos le indica el tiro del dado.
4. Si cae en:

**El arriero triste:** Lanza el dado dos veces. El primer número es el de las decenas y el segundo el de las unidades, y multiplica por 5, y esa es la cantidad que paga al "BANCO". Ej: 3 y 4, entonces  $34 \times 5 = S/.170$  que paga al "BANCO".

**El arriero alegre:** el "BANCO" le paga tanto dinero como el que tiene en ese momento el jugador. Ej. Si tiene S/. 1500, el "BANCO" le debe pagar otros S/. 1500.

**El cuidador:** lanza el dado dos veces. El primer número es el de las decenas y el segundo el de las unidades, y multiplica por 10, y esa es la cantidad que debe pagar al "BANCO". Ej: 9 y 2, entonces  $92 \times 10 = S/.920$ , es lo que debe pagar al "BANCO".

**David:** Debe dar la mitad de su dinero al "BANCO".

5. Cada vez que un jugador pasa por la partida, el "BANCO" le paga S/. 100.

### Cuento: "Warmi Puquio"

*"Un pastor vivía en una zona alto andina, cerca de un puquial. Cierta vez al llegar a su choza encontró en la cocina la comida lista, todo muy limpio y ordenado. El pastor tenía una hermana que trabajaba en el distrito de Palca, entonces pensó: ¿Será mi hermana?, luego decidió saber quién era y se escondió; a poco, vio salir del puquial una jovencita muy encantadora, tenía el cabello húmedo y trenzado con prolijidad. No era persona conocida ni el vestido propio del lugar; la muchacha después de limpiar la choza se puso a preparar la comida del pastor. Entonces salió éste del escondite, le preguntó quién era. Warmi Puquio -dijo ella. Que quiere decir, «soy la fuente», y luego se quedó a vivir con el pastor. Desde que llegó Warmi Puquio el ganado empezó a prosperar, hasta las hembras más viejas parían. Los pastos que daba justo a la choza del pastor crecían, la misma siempre estaba limpia y nada faltaba. El pastor se hizo arriero y viajaba de pueblo en pueblo vendiendo ganado; pero cada vez se demoraba más y más en los viajes.*

*Como consecuencia de esto el pastor y la joven se habían distanciado. Entonces Warmi Puquio se fue por el mismo camino por donde había venido, al llegar al borde del manantial dio un fuerte silbido y ante la sorpresa del hombre todos los animales la siguieron y se perdieron con ella en las aguas del puquial. Luego, el pastor quedó otra vez solo y pobre; como se sabe Warmi Puquio vive en los puquiales, pero también habita en las lagunas y ríos, de noche canta y su voz es fulgurante, son tonadas que recogen los músicos más populares de nuestro valle".*

**Rosalyn López Arias**

*(Recopiladora)*

**“SOMOS PARTE DEL PERÚ QUE AVANZA”**

SEMANA N° 10: Conocemos las culturas de otras regiones	
Capacidades	Indicadores
<b>C.:</b> Investiga acerca de las manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio e identidad regional y nacional, entrevistando a personas, consultando libros, Internet y otras fuentes.	Expone sus ideas y pensamientos con precisión y claridad.
<b>M.:</b> Resuelve problemas aditivos con números naturales y decimales.	Encuentra la solución a problemas aditivos con números decimales .
<b>P.S.:</b> Escribe y compara las principales características de la costa, sierra y selva del Perú y valora la importancia de la diversidad biológica para el desarrollo cultural de cada región.	Participa en la representación de expresiones culturales y artísticas de otras regiones.

**Propósito de la semana:** Caracteriza bailes y comidas típicas de diferentes regiones del Perú.

**Contenidos**

Comunicación	Matemática	Personal social
El debate. Pautas para exponer y fundamentar ideas y conclusiones.	Problemas con números decimales.	Danzas y comidas típicas regionales.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Jugamos a “Bruja, cazador y león. (Anexo 1).</li> <li>• Juegan a la bruja, el cazador y el león, para ello, ensayan la mímica y gruñido de un león, la risa y ademán de cocinar de una bruja y la posición de tiro y disparo de un cazador.</li> <li>• Preparan sus mímicas. Intercambian ideas sobre: ¿Cómo reacciona una bruja ante un cazador y viceversa?, ¿cómo reacciona un león ante una bruja, y viceversa?, etc.</li> <li>• Realizan el juego luego.</li> <li>• Presentan sus dramatizaciones. Reflexionan: ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? ¿Les gusta jugar? ¿Les gusta actuar?, ¿Les parece una actividad interesante o valiosa, por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anexo 1:</b> Juegos:</li> <li>• Bruja, Cazador y León</li> </ul>



**Día 2:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Participan de una dinámica para el desarrollo corporal: caminan a diferentes velocidades, rápida, media y lenta.
- Ensayan otras formas de desplazamiento: Deslizarse, saltar, reptar y trotar.
- Se desplazan, con las diferentes formas ensayadas, al compás de música con diferentes ritmos y melodías, que marcan diferentes velocidades para la actividad.
- Seleccionan o escogen un personaje con el que se han identificado en las experiencias creativas de formas de desplazarse. Este puede ser una persona, un animal o un objeto. Se desplazan con movimientos que resulten característicos del personaje.
- Conversan sobre las sensaciones corporales experimentadas.
- De manera simulada, crean y exploran espacios de diferentes dimensiones: simulan que ingresan a espacios estrechos, pequeños, escalan, ascienden muy alto, pasan debajo de un puente, suben y bajan montañas, nadan en el río, etc.
- Participan de la dinámica de: "El capitán manda". Se desplazan en campo abierto, de manera libre, al compás de la pandereta. Cuando cesa el sonido, "El tripulante" (uno de los niños) da consignas que los demás deberán representar con mímicas. Ej: "...el capitán manda: nadar por el río", "explorar una caverna imaginaria con pasadizos estrechos", "grutas extensas", "rocas escarpadas y túneles profundos". Incorporan efectos de sonido producidos con la voz o con instrumentos musicales.
- Comparten las sensaciones corporales experimentadas.
- Repiten la experiencia de exploración pero esta vez a través de otro escenario, como la montaña, el río, la superación de obstáculos y en libertad. Esta experiencia pueda realizarla al aire libre.
- Observan en video la danza de "Carnaval de Kulluchaka"<sup>1</sup>:
- Ensayan algunos desplazamientos y pasos básicos de la danza.

<sup>1</sup><http://www.youtube.com/watch?v=SbtrjLm9LM8>.

- Espacio para desplazarse y bailar

- Video en CD

**Día 3:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Realizan ejercicios de calentamiento combinando todos los movimientos del día anterior.
- Agrupados y al son de la música, se desplazan reproduciendo las formas de desplazamientos y pasos de la danza.
- Cada grupo representa la parte de la danza que más le ha agradado, con su respectiva coreografía.
- Comentan sobre las sensaciones corporales experimentadas.
- Ensayan la coreografía de la danza observada, para ser representada.

- Equipo de música o video del día anterior



**Día 4:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Reunidos en grupos, conversan sobre las comidas típicas o cotidianas de su región. Seleccionan la que más les guste.
- Cada miembro del grupo se asigna un ingrediente de la comida seleccionada.
- Al interior de sus grupos intercambian ideas sobre la importancia de cada ingrediente para constituirse en una comida deliciosa.
- Cada grupo se presenta ante los demás grupos, haciendo una descripción de la comida típica seleccionada, diciendo: Características de su sabor, fechas en las que se consumen con énfasis (si es que las hay). Seguidamente, cada "ingrediente" se presenta, manifestando su sabor característico, y su aporte a la comida seleccionada. Ej: "Soy el palillo, y soy la causa del color amarillo y el sabor característico del cau cau.
- Intercambian ideas, pegan en la pizarra, tarjetas con platos típicos o frecuentes de su región, que se puedan preparar con los ingredientes presentados. **(Anexo 2).**
- Escriben en una tarjeta el nombre del plato típico que han representado. Colocan todas las tarjetas, incluidas las de la pizarra, en una misma bolsa.
- Realizan la dinámica de "Los alimentos".
- Sacan una de las tarjetas, y leen en voz alta el plato típico que indica la tarjeta. De inmediato se acercan todos los "ingredientes" que consideran que están involucrados en el plato típico.
- Cada "ingrediente" se presenta, argumentando sus características e importancia en la preparación del delicioso plato típico.
- Ensayan la danza que se asignó el día anterior.

- Tarjetitas de 7 cm x 10 cm, con el nombre de platos típicos e ingredientes.

- **Anexo 2:** "Me venden"

**Día 5:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Reunidos en grupo, sacan al azar una tarjeta, que contiene el nombre de un plato típico de las regiones: selva, costa, sierra. También contiene la forma de preparación.
- A partir de la descripción del plato típico, deducen sus ingredientes.
- Dibujan o elaboran un collage (pegando imágenes de periódicos, revistas, etc), del plato típico asignado, con sus ingredientes.
- Colocan, en el dibujo o maqueta del plato típico, el costo de este y el de cada uno de los ingredientes cuya visualización es sencilla. Ej: papa S/.0,30; pierna de pollo S/.2,00; etc.
- Cada grupo presenta a sus compañeros el plato típico asignado, emitiendo una opinión: Es rico, picante, salado, etc.
- Juegan a "Se venden ricos platos típicos".
- Cada grupo, a su turno, lanza el dado 2 veces. El primer número corresponderá a las decenas y el segundo a las unidades. Esta será la cantidad total que tiene el grupo para que el grupo contiguo le prepare un menú para todos sus integrantes.
- El grupo que "prepara" el menú deberá proponer lo más cercano al costo dado por los dados.
- Gana el grupo que menos dinero le quedó en el cálculo.
- Presentan el baile típico preparado desde hace un par de días.

- Tarjetitas de 7cmx10cm, con el nombre de platos típicos e ingredientes
- 1 dado

- Un dado

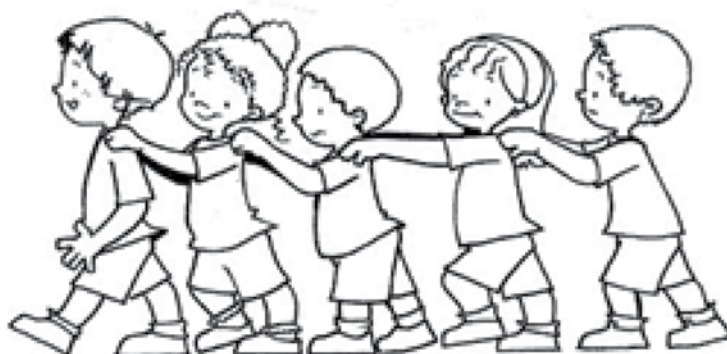
## Juego: " Bruja Cazador y León"

### Objetivo

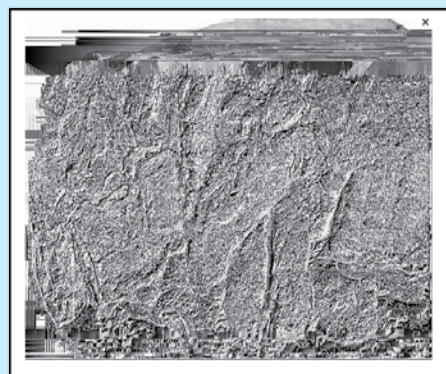
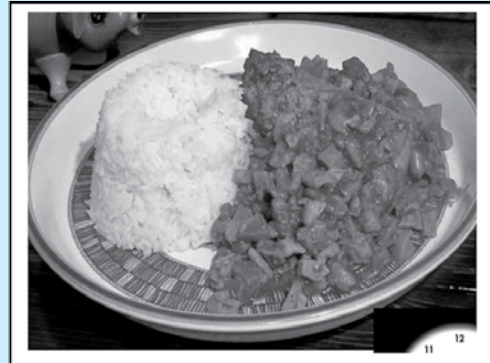
Participar en comunidad , integrándose todos los estudiantes.

### Procedimiento

1. Se divide a los participantes en tres grupos: unos representarán a los cazadores, otros de brujas y otros de leones.
2. Tomar en cuenta que la bruja gana al cazador, el cazador gana al león y el león gana a la bruja.
3. Cada grupo tendrá un líder o capitán de equipo.
4. Todos en el grupo debemos ponernos de acuerdo en una sola señal.
5. Se colocan en fila de espaldas frente al otro grupo, cada uno en un extremo.
6. Al sonar el pito, giran media vuelta, realizando la mímica del personaje acordado.
7. El grupo ganador persigue al perdedor por 4 segundos, termina el tiempo de persecución con el pito.
8. Todos los atrapados son contabilizados para establecer el grupo ganador.
9. Se reintegran los atrapados a su grupo y comenzamos el juego nuevamente.



**"Me venden"**  
**Platos típicos peruanos**



“SOMOS PARTE DEL PERÚ QUE AVANZA”

SEMANA 11: Festejamos al Perú	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Expresan sentimientos y emociones sobre su patria.	Expone sus ideas y pensamientos con precisión y claridad.
<b>M:</b> Resuelve problemas que implican la traslación y rotación de figuras.	Solucionan situaciones al establecer diseños con la rotación y traslación de una figura en espacios limitados.
<b>P.S:</b> Reflexiona y expresa su opinión sobre los instrumentos musicales típicos de nuestra región.	Elabora diversos instrumentos musicales.

**Propósito de la semana:** Elabora instrumentos musicales, reproduce y crea sus melodías.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Expresión de emociones y sentimientos.	Traslación y rotación de figuras geométricas.	Instrumentos musicales con material recuperable.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• “Y se llama Perú” (6,5min). <b>(Anexo 1)</b>.</li> <li>• Sentados, de la canción una manera cómoda y relajada, cierran sus ojos y escuchan la melodía del video observado. Se imaginan de los lugares del Perú, que han observado, sus costumbres, comidas, vestimentas, paisajes, incluidos los de su entorno. Reflexionan: ¿Se aplica lo observado a mi entorno?... ¿soy parte de esta “patria”?</li> <li>• Intercambian ideas, conversan sobre sus sentimientos. Colocan en el centro de un papelote la palabra PERÚ, y , cada integrante de grupo escribe una palabra, frase, signo o dibujo, es decir aquello que le significa esta palabra. Luego lo coloca alrededor de la palabra.</li> <li>• Reflexionan con acompañamiento del docente, sobre las características y riqueza cultural del Perú en su diversidad, a partir de la palabra que eligió.</li> <li>• Atienden a la presentación de otras canciones en videos.</li> <li>• Canciones a la vida – Chachaschay<sup>2</sup>. <b>(Anexo 1)</b>.</li> </ul> <p><sup>1</sup><a href="http://www.youtube.com/watch?v=x6CtbNXeEcE&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=x6CtbNXeEcE&amp;feature=related</a>  <sup>2</sup><a href="http://www.youtube.com/watch?v=enkQkLobKng">http://www.youtube.com/watch?v=enkQkLobKng</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canciones y videos en CD</li> <li>• <b>Anexo 1:</b> “Y se llama Perú”</li> <li>• 1 hoja bond A4 por niño</li> <li>• Papelógrafo</li> <li>• <b>Anexo 1:</b> Letra de la canción “Chachaschay”</li> </ul>



- Cada grupo elige la canción que más le ha gustado. Comunican a los demás grupos su elección, fundamentando el motivo por el cual lo seleccionaron.
- Escuchan por turnos la melodía. Reciben en hojas la letra de las canciones.
- Buscan un espacio abierto para ensayar la melodía y letra de la canción. **(Anexo 1).**
- Conversan sobre las sensaciones y sentimientos experimentados durante la jornada.
- Generan ideas y, con ayuda del tutor, elaboran una invitación a los padres de familia y vecindario próximo a la escuela, a la celebración del mes patrio.

**Día 2:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
  - Utilizan con cuidado herramientas y materiales para elaborar algunos instrumentos musicales: sonajas de chapitas, maracas de latas. **(Anexo 2 - 3).**
  - Elaboran instrumentos sencillos para acompañar en la melodía de la canción que han seleccionado en cada grupo.
  - Ensayan los diferentes sonidos que pueden generar los instrumentos: ¿qué deben hacer para que la botella con agua tenga un sonido “grave” o uno muy “agudo”, una “maraca de latas” que produzca sonido “grave”, debe ser ¿grande o pequeña?, ¿debe tener, muchas o pocas piedras?
  - Elaboran un “Palo de lluvia”, y comparan entre grupos ¿quién tiene el más agudo y quién el del sonido más grave? **(Anexo 4).**
  - Vierten diferentes cantidades de agua en las botellas de vidrio y golpean con una barra metálica (fierro, cuchara, tenedor, mango de un cuchillo de mesa, etc), la parte exterior, a fin de generar un sonido característico de “Botella vibrante”. **(Anexo 5).**
  - Vierten diferentes cantidades de agua en las botellas plásticas y soplan al interior para producir sonidos graves o agudos en la “Zampoña de botellas”.
  - Se organizan y reproducen la melodía seleccionada, luego, introducirán progresivamente la letra respectiva del canto.
  - Responden: ¿Te gustó elaborar los instrumentos?
  - ¿Qué instrumentos son típicos de nuestra región?
  - Llevan a sus casas la invitación para asistir a la celebración patria.
- **Anexo 2,** “Maraca de latas”
  - **Anexo 3,** “Sonajas de chapitas”
  - **Anexo 4,** “Palo de lluvia”
  - **Anexo 5,** “Botella vibrante” y “Zampoña de botellas”



**Día 3:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Observan video para elaborar una decoración patriótica para las puertas o paredes<sup>1</sup>.
- Reciben hojas de papel bond o bulky para que, con acompañamiento del docente, elaboren un decorativo para las puertas o paredes. Para tal fin deberán reproducir los pliegues indicados en el video.
- Observan el video sobre la elaboración de "Caja de regalos"<sup>2</sup>:
- Reciben 2 hojas de papel bond o bulky para que, con acompañamiento del docente, logren reproducir los pliegues indicados en el video, para la elaboración de Cajas de regalos.
- Verifican si el adorno elaborado entra en la caja. ¿Tendría que ser más o menos grande?, ¿cuánto más o menos papel tendremos que utilizar?
- De manera personal, hacen el cálculo del material necesario para agrandar la caja o reducir el adorno.
- Con las medidas más aproximadas, piden al docente la cantidad de papel rojo y blanco, así como cartulinas, para elaborar el adorno con su respectiva cajita.
- Elaboran los adornos con sus cajitas.
- Ensayan la pieza musical para la celebración.

<sup>1</sup><http://www.youtube.com/watch?v=4RIB5B2cFe0&feature=related>.

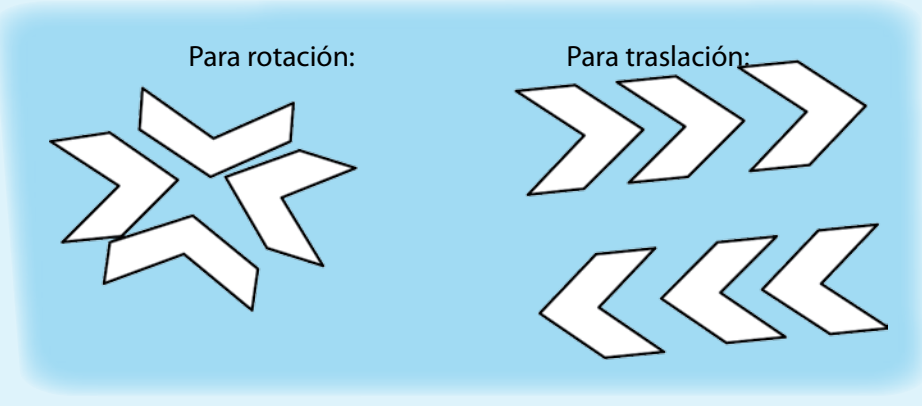
<sup>2</sup><http://www.youtube.com/watch?v=qEB4WP7b3os>

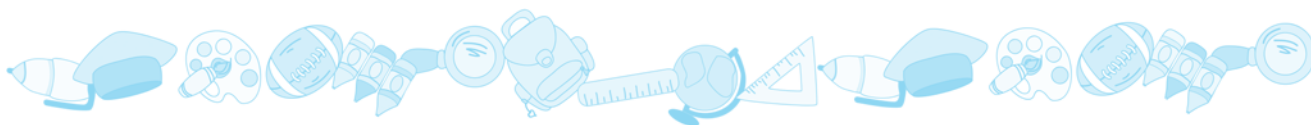
- Video
- 2 hojas de papel bond o bulky por niño
- ½ pliego de papel lustre rojo y ½ pliego de color blanco por cada niño

**Día 4:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Observan el video para la elaboración de escarapelas de papel. <http://www.youtube.com/watch?v=Xa1RWTRWH7k&feature=related>
- Reciben hojas de papel bond o bulky para que, con acompañamiento del docente, logren reproducir los pliegues indicados en el video, de esta manera elaborar rosetas o escarapelas para fiestas.
- Miden y hacen los cálculos de material necesario para elaborar una escarapela lo suficientemente grande para que cubra la tercera parte de las dimensiones de la puerta.
- Elaboran una gran escarapela con papel rojo y blanco.
- Ensayan el diseño de sus adornos para puerta o pared, en formas "rotación" o "traslación". Los ordenan y los pegan con maskin tape en un papelógrafo.
- Algunos de los diseños pueden ser:

- Video
- ½ pliego de papel lustre blanco y ½ pliego de rojo





<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integran los diseños de los otros grupos: escarapela grande y adornos de puertas y paredes, para formar un único mural general que armonice entre sus elementos. Una de las escarapelas las coloca en la puerta del aula.</li> <li>• Ensayan la pieza musical.</li> </ul>	
<p><b>Día 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Participan en la ambientación del aula para celebrar el día de la patria: seleccionan la música de fondo (folclore, instrumentales, canciones, etc.) Así también, cuidan el diseño en la ambientación, para que sea armoniosa y refleje festividad.</li> <li>• Ensayan y hacen los últimos ajustes a sus piezas musicales.</li> <li>• Siguen el protocolo elaborado por el docente, respecto a la presentación de los números para ese día.</li> <li>• Presentan los números preparados, ante docentes, padres de familia e invitados.</li> <li>• Por grupos, expresan sus sentimientos respecto de los valores culturales y diversidad del país. ¿Cómo se sienten de saber toda la diversidad que existe fuera de su entorno?, ¿les parece importante el desarrollo de su comunidad?, ¿qué potencialidades han conocido, de su comunidad, que pueda servir a los demás en su desarrollo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maracas, botellas vibrantes, zampoña, toc toc, sonaja</li> </ul>

## "Chachaschay"

Ñachu Mamayki yachañña Chachaschay  
 Quri anillu Qusqayta Chachaschay  
 ñachu mamayki yachañña chachaschay  
 Quri anillu Qusqayta chachaschay

Yachachun yachachun chachaschay  
 quri anillu qusqayta chachaschay  
 Yachachun yachachun chachaschay  
 quri anillu qusqayta chachaschay

Cielupi lucero kachkanchu chachaschay  
 Ñuqapi sunquyki kachkanchu chachaschay  
 Cielupi lucero kachkanchu chachaschay  
 Ñuqapi sunquyki kachkanchu chachaschay

Kachumpas amapas chachaschay  
 !s sñ g, ro

Ñuqa munaptiy atinin chachaschay  
 Kachumpas amapas chachaschay  
 !s sñ g, ro  
 Ñuqa munaptiy atinin chachaschay

Ñachu Mamayki Yachañña trebolchay  
 Quri anillu qusqayta trebolchay  
 Ñachu Mamayki Yachañña trebolchay  
 Quri anillu qusqayta trebolchay

Yachachun Yachachun Trebolchay  
 Quri anillu qusqayta trebolchay  
 Yachachun Yachachun Trebolchay  
 Quri anillu qusqayta trebolchay

Fuente: musica.com  
 Letra añadida por RHANDY

## Y se llama Perú

Cosechando mis mares,  
 sembrando mis tierras,  
 quiero más a mi patria.  
 Mi nación que luchando,  
 rompió las cadenas,  
 de la esclavitud.  
 Es la tierra del Inca,  
 que el sol ilumina  
 porque Dios lo manda.  
 Y es que Dios a la gloria  
 le cambio de nombre,  
 y le puso Perú.  
 Atesoran sus playas  
 las riquezas pesqueras  
 de mi mar soberano.  
 y en la sierra bravía,  
 la nieve perpetua  
 es bandera de paz.

La montaña en sus venas,  
 guardan el petróleo  
 de nuestro mañana.  
 Y la tierra serrana,  
 nos da a manos llenas  
 el acero y el pan.  
 Y se llama Perú,  
 con P de patria,  
 la E del ejemplo,  
 la R del rifle,  
 la U de la unión.  
 Yo me llamo Perú,  
 pues mi raza peruana,  
 con la sangre y el alma  
 pinto los colores de mi pabellón.  
 (bis)  
 yo también me llamo PERU  
 con P de patria...

## “Maracas de latas”

Anexo

2

### Objetivo

Elaborar maracas para discriminar sonidos.

### Materiales

- Latas vacías de: café instantáneo, leche en polvo, etc. Deben tener su tapa
- Piedritas de diferentes tamaños

### Procedimiento

1. Separar las piedritas según tamaño.
2. Introducir un puñado de piedritas pequeñas en una lata y taparla. Agitar para oír el sonido.
3. Introducir un puñado de piedritas grandes en otra lata, y con procedimiento similar, agitar y percibir el sonido. ¿Son iguales?, ¿es más agudo, o grave? ¿tiene más o menos vibración que el primero?
4. Prueba elaborar maracas con más o menos piedritas, en diferentes tamaños de latas, con diferentes tamaños, o con piedritas de tamaños mixtos, etc.

## “Sonaja de chapitas”

### Objetivo

Elaborar sonajas de chapitas para discriminar sonidos.

### Materiales

- 30 chapitas de botellas de gaseosas u otro similar
- Martillo, clavo, 60cm aprox. de alambre grueso

### Procedimiento

1. Quítale la goma interior a las chapitas metálicas.
2. Con un martillo y sobre una base metálica, aplastar las chapitas hasta conseguir una lámina de forma circular.
3. Golpear, con la cabeza redonda del martillo, en la parte central de la chapa para moldearla. Con un clavo, hacer un orificio en el centro de las chapitas chancadas.
4. Hacer pasar una a una las chapitas por el alambre grueso. Simular el “cierre” del alambre, en forma de aro, luego de insertar 10 o 15 chapitas. Agitar y percibir el sonido. Aumentar chapitas y volver a experimentar con el tipo de sonido.
5. Insertar las chapitas necesarias hasta lograr el sonido adecuado o a gusto de cada uno.

## Palo de lluvia

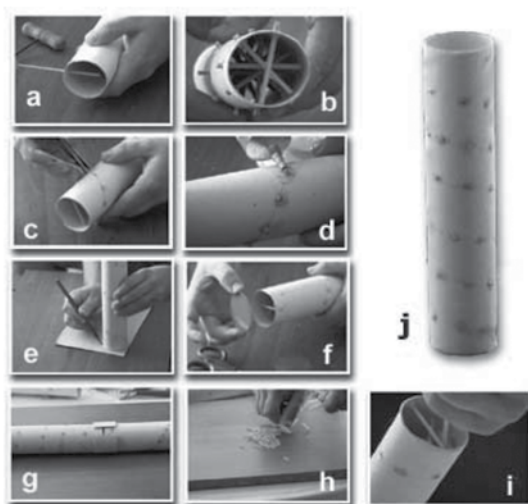
### Objetivo

Elaborar palo de lluvia para experimentar con sonidos.

### Materiales

- 3 tubos de cartón (de papel toalla) ó 6 tubos de papel higiénico
- Palillos finos de madera (mondadientes)
- Relleno: utilizar arroz, lentejas, fideos pequeños o cualquier tipo de semilla.
- Cartón para las tapaderas
- Pegamento universal

### Procedimiento



1. (a). Perfora con un clavito o aguja punta roma, el tubo de cartón e introduce los palillos. Éstos sólo atraviesan una de las paredes.
2. (b) y (c). En el punto de unión de la madera con el cartón poner una gota de pegamento para reforzar la estructura. En el interior del tubo, las varillas de madera estarán situadas de tal forma que obstaculicen el paso de las semillas.
3. (d). La disposición de los palillos es similar a una escalera de caracol. Cortar el sobrante exterior de los palillos hasta dejarlos al nivel del tubo.
4. (e) y (f). Dibujar sobre un cartón las tapaderas y córtalas. Pegar una de ellas en la boca del tubo.
5. (g) Pegar con masking tape, las uniones de los tubos. Si se quiere hacer un palo de la lluvia más largo, pueden unir otros tantos tubos.
6. (h) Introducir las semillas, arroz, fideos trozados u otro, al interior del tubo y ciérrala. Para probar el instrumento sólo tiene que volcar lentamente el tubo. Las semillas, arroz, etc, al chocar entre sí y contra los palillos, sonará con un efecto muy similar a las gotas de agua. Por último, para decorar el instrumento, puede cubrirlo con tiras de papel de periódico impregnadas de cola blanca. Dejar secar durante un día y pintarlo a gusto.

# Anexo 5

## “Botellas que suenan - zampoña de botellas”

### Objetivo

Experimentar con sonidos crecientes y decrecientes.

### Materiales

- 8 botellas de vidrio del mismo tamaño. Una varilla metálica: puede ser el mango del cuchillo de mesa, o del tenedor o cuchara.
- 8 botellas de plástico.
- Agua.

### Procedimiento

#### Botellas que suenan

1. Verter agua hasta la mitad en una de las botellas, tres cuartos en otra, un cuarto en otra.
2. Suspender la botella con ayuda de una soguilla o pabilo.
3. Golpear con la varilla metálica o mango de cuchillo, cuchara, etc.
4. Percibir los sonidos en cada caso. ¿Son iguales?, ¿En qué se diferencian?
5. Ensayar con todas las botellas para obtener diferentes sonidos ordenados de acuerdo a la gravedad de estas, vertiendo en cada caso, diferentes cantidades de agua. ¿Cómo se puede lograr?

#### ZAMPOÑA DE BOTELLAS

6. Verter agua a diferentes niveles en cada una de las botellas plásticas, y practicar el “soplar” hacia adentro de la botella. Oír el sonido de la vibración del aire.
7. De manera similar a la actividad anterior, probar los diferentes sonidos que causan los diferentes niveles de agua vertidos en las botellas plásticas.
8. Formar una “Zampoña de botellas”, ordenando las botellas con diferentes cantidades de agua a fin de que formen un sonido creciente o decreciente.



**“SOMOS PARTE DE UN PERÚ QUE AVANZA”**

SEMANA 12: Nos preparamos para las vacaciones	
Capacidades	Indicadores
<b>C.:</b> Fundamenta su punto de vista, desarrollando ideas y presentando conclusiones.	Desarrolla sus ideas con claridad y es capaz de sustentarlas.
<b>M.:</b> Interpreta y establece relaciones causales que argumenta a partir de información presentada en tablas y gráficos estadísticos.	Formula relaciones de causalidad a partir de información organizada en tablas de doble entrada.
<b>P.S.:</b> Reconoce su derecho al descanso y a compartirlo con su familia.	Dramatizan las actividades que realizará en sus vacaciones.

**Propósito de la semana:** Vivencia, con actividades lúdicas, diferentes juegos adaptados al contexto.

**Contenidos**

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
La actitud del hablante y oyente en un diálogo .	Tablas y gráficas estadísticas.	Tiempo libre. Actividades recreativas en familia.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Escuchan la melodía en el enlace<sup>1</sup>: (10 min, pueden bajar el volumen y apagar hacia los 6 minutos, pero, la melodía es excelente para relajarse)</li> <li>• En posición de relajamiento (sentados, extendidos, recostados en las carpetas), escuchan una música suave y que imite a los sonidos de la naturaleza. Si consiguen esteras, cojines o mantas , tenderse en la hierba, mucho mejor. Cierran sus ojos, guardan silencio y escuchan de inicio la música.</li> <li>• En silencio e inmovilidad, respiran profundamente llenando de aire el abdomen, los intercostales y el pecho, dejando escapar luego el aire lentamente a través de la nariz. Repiten este movimiento respiratorio de inspirar y expirar, al menos tres o cuatro veces.</li> </ul> <p><sup>1</sup> <a href="http://www.youtube.com/watch?v=Yfh6HDIvi6s">http://www.youtube.com/watch?v=Yfh6HDIvi6s</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video musical en CD</li> </ul>



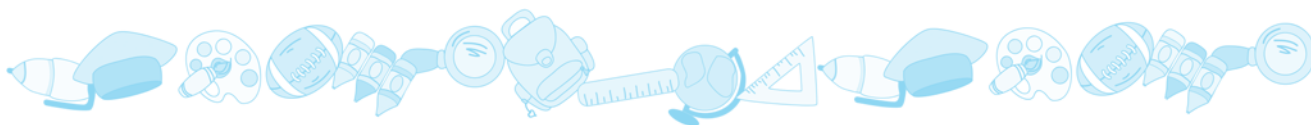
- Sienten el peso y la postura de su cuerpo, el contacto con la superficie. Imaginan (visualizan) una fantasía que guarda relación con escenarios que conocen o les son cercanos. El docente dice : “Imagina que sales caminando por la puerta del salón de clases y te diriges por el estrecho camino que baja hasta el río, caminar lentamente por entre las piedras y pastos, ver algunas flores, árboles, arbustos, olor a tierra húmeda, sonido del viento, sonidos de pájaros, el cabello que se despeina por el viento fresco, reconoces animales, te imaginas reposando, soñando, se encuentran en un lugar bello, con las personas que más quieres... ¿Quiénes son?... ¿Qué hacen?, ¿Qué conversan con ellas?, ríen mucho, juegan con la pelota, con el agua y la tierra,...recuerdan los momentos de mucha alegría, ¿Cuáles fueron?, ¿Cómo los podrían vivir nuevamente?, al término de la música, abrirán los ojos y “despertarán del maravilloso sueño”.
- De manera libre, 2 o 3 niños comentan su experiencia: ¿Qué se imaginaron?, ¿Que sensaciones sintieron?, A dónde se trasladaron?, etc.
- Reunidos en grupos, comentan de manera más amplia y libre, su experiencia de la actividad. Eligen la que más les gustó.
- Representan en un gráfico y si desean, con algunas frases o diálogos, el contenido del sueño elegido.
- Socializan la experiencia y sus productos con los demás grupos, argumentando el motivo por el cual lo eligieron.
- Evaluar la experiencia entre todos.

## Día 2:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Escuchan el enlace<sup>2</sup>: (8min)
- A partir del aprendizaje de relajación del día anterior, se ubican en posición cómoda y de relajación. Cierran sus ojos, se “desconectan” del mundo exterior y solo escuchan una música suave y relajante, que llevará su imaginación a las vacaciones . ¿Qué sueños tienen para sus vacaciones?, ¿qué es lo que más anhelan hacer?, ¿hay algo que no hacen hace mucho tiempo y desearían hacer?, ¿ver a alguien que hace mucho no ven? Abrirán los ojos y volverán al aula cuando cese la música.
- Escriben en un papel, lo que más anhelan hacer en sus vacaciones. Ej: “Jugar pelota”, “viajar”, “ver televisión”, “ir a visitar a...”
- Reciben cada uno un globo. Inflan el globo, y al medio inflar, introducen sus papelitos en forma de “cartuchitos”. Terminan de inflar los globos y les hacen el nudo final.
- A la indicación del docente, en un espacio abierto, tiran los globos, y no los dejan caer, todos tratan de salvar todos los globos, durante un tiempo, hasta que el docente indica que cada quien se quede con un globo, no importa a quien pertenezca.
- Revientan los globos con una agujita o aplastándola. Lo importante es que sacan el papelito y lo leen. Reflexionan con el docente ¿Ese papelito contiene lo que yo quisiera hacer? ¿Si no fuera así... es algo que también me parece agradable? ¿Por qué no debíamos dejar que los globos caigan?, ¿qué contenían los globos? El docente hace reflexionar sobre lo importante que es no perder de vista nuestros sueños(no dejar caer los globos), porque ellos ganarán nuestros esfuerzos y ganas de vivir.

<sup>2</sup>[http://www.youtube.com/watch?v=axUu8ol\\_C4E&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=axUu8ol_C4E&feature=related)

- Video
- 1 globo por niño
- 1 papelito de 5cm x10cm por cada niño
- Útiles de escritorio
- 2 pelotas de fútbol para el aula-clase
- 
- 
- 
- 
- Hoja (1/8 de A4)



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con orientaciones del docente, circulan, en un espacio fuera del aula, mostrando su cartel, y se van formando grupos de aquellos que han coincidido en actividades similares.</li> <li>• Reunidos en grupos, intercambian qué han imaginado y cómo desearían pasar sus vacaciones.</li> <li>• Socializan sus ideas y revelan a los demás aquello que les gustaría hacer, y por qué es que les gusta esta actividad.</li> <li>• Reunidos en grupos, se asignan un nombre que caracterice a sus “sueños”. Ej: “Viajeros”, “Campeones”, etc.</li> <li>• Juegan con la pelota a “Mata sueños”. (Anexo 1). Ganan de manera escalonada, los equipos cuyos “soñadores” logran permanecer más tiempo en la cancha sin que los toque la pelota y los elimine.</li> <li>• Juegan al “Gol a los sueños”. Durante cinco minutos, de manera rotativa y eliminatoria van jugando al “fútbol” (mixto). El equipo que gana juega con el siguiente equipo. Gana el equipo que más goles anotó, ese es el que más sueños logrará.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anexo 1:</b> “Mata sueños”</li> </ul>
<p><b>Día 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• En diálogo abierto, intercambian vivencias sobre: ¿qué hacen en sus vacaciones?</li> <li>• Cada niño recibe una tarjeta, en la que escribe su nombre, y algo que le gusta y algo que le disgusta de sus vacaciones. Ejemplo:</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px dashed blue; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 30%;"> <p style="text-align: center;">Carlos</p> <p>Me gusta: dormir un poco más.</p> <p>Me disgusta: ayudar en la chacra</p> </div> <div style="border: 1px dashed blue; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 30%;"> <p style="text-align: center;">Bea</p> <p>Me gusta: encontrarme con mis amigas.</p> <p>Me disgusta: cuidar a mis hermanos</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos pegan sus tarjetas en la pizarra, y mediante técnica de museo, observan las tarjetas de sus compañeros.</li> <li>• El tutor genera el diálogo para que los estudiantes fundamenten el porqué de sus respuestas.</li> <li>• Colocan todas las tarjetas en una bolsa/caja.</li> <li>• Atienden y ensayan con el tutor, respondiendo: ¿A quiénes les gusta jugar? ¿A quienes les disgusta cocinar? ¿A quiénes les gusta visitar a sus amigas o familiares (puede juntar proposiciones, para que los niños también lo hagan de esa manera).</li> <li>• Reunidos en grupos juegan a “Adivina, adivinador?” (Anexo 1).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 tarjetas de ½ hoja A4 por cada niño</li> <li>• <b>Anexo 1:</b> “Adivina adivinador”</li> </ul>
<p><b>Día 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Formados en un gran círculo, inician la dinámica de “El relato de un día en la escuela”. Para ello, el primer niño, o quien designe el docente, inicia el relato diciendo: “Hoy, como todos los lunes, iniciamos la semana con la formación general...” el segundo debe continuar el relato con algo coherente, puede ser gracioso, anecdótico o extraordinario... “la escolta no lograba izar la bandera..”, “el Director estaba molesto...” “...nosotros reíamos y nos burlamos de la escolta...”</li> </ul>	



<p>“... nos hicieron izar la bandera, y tampoco sabíamos cómo se hacía...” etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminan pasándolo divertido, por el final gracioso y extraordinario a un día común.</li> <li>• Con la misma orientación del relato vivenciado, elaboran un relato por grupos, sobre “Un divertido día en mis vacaciones”. Desarrollan en cada grupo, un relato creativo y ameno. Pueden pasar dos o tres vueltas hasta completar la secuencia del relato.</li> <li>• Preparan una presentación de su relato creativo. Pueden utilizar máscaras, hacer o utilizar prendas accesorias (chalinas, sombreros, bastón, etc), para caracterizar a los personajes y hechos que se suscitan.</li> <li>• Pedir a un voluntario/a o a un grupo de voluntarios/as que dirijan una fantasía o un “viaje” que lo hayan imaginado el día anterior o inventado ese mismo momento.</li> <li>• Ensayan la presentación para ser socializada al día siguiente. Pueden colocarle fondo musical, o coro de personas, grabadoras, etc.</li> </ul>	
<p><b>Día 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Escriben en un papel (1/2 hoja A4) alguna actividad que se ha propuesto realizar en vacaciones.</li> <li>• Con el papel escrito, arman un avión, el modelo será el que ellos deseen (de eso se trata el juego).</li> <li>• En espacio abierto, trazan una línea para la “Partida” de todos los concursantes, y una línea final, a 2 o 3 metros de distancia. Se ordenan para que cada vez solo haga el lanzamiento un participante por equipo.</li> <li>• A su turno, lanzan los aviones. Si no pasan la línea final establecida, se retira el avión. Los que pasan la línea serán los que logran el objetivo.</li> <li>• Al final el docente/jurado, guía el conteo de cuántos aviones pasaron la línea final por cada equipo.</li> <li>• Al interior de sus grupos, leen cuáles son los aviones que lograron sus objetivos. Reflexionan con el docente: ¿Cuáles fueron los deseos no logrados?, ¿creen que en realidad suceda de esta manera, que no lleguen al objetivo?, ¿qué situaciones impedirá que no alcancen este objetivo?</li> <li>• Ensayan y se preparan para la presentación de la tarea asignada el día anterior, sobre el divertido día de vacaciones.</li> <li>• Presentan ante los demás grupos y el docente, la dramatización preparada.</li> <li>• Intercambian ideas y reflexionan... ¿con qué expectativas reales inicio mis vacaciones?, ¿qué me han dicho mis padres al respecto?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 hojas por persona, útiles de escritorio</li> </ul>

## Jugamos: "Mata sueños" y "Adivina adivinador"

Anexo  
1

### Objetivo

- Incentivar la coordinación motora gruesa.
- Expresarse en forma libre y espontánea.

### Materiales

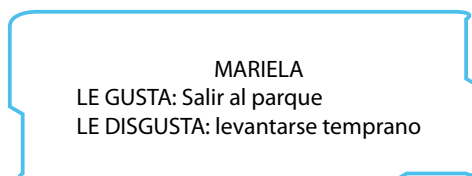
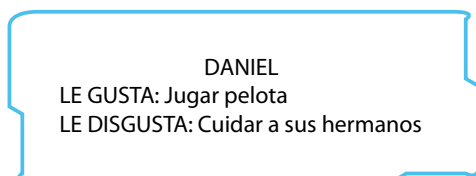
- Una pelota
- Tarjeta del tamaño  $\frac{1}{2}$  de A4

### Procedimiento

- Se dividen en dos grupos.
- Eligen un representante por cada grupo para que sea el "matador".
- Se colocan los "matadores", uno frente a otro, en una cancha o espacio abierto.
- Al interior se colocan los participantes de ambos equipos.
- A su turno, cada matador, lanzará la pelota procurando impactar en alguno de los participantes del equipo contrario.
- Los participantes que son impactados, son los que "salen" del juego.
- Cada dos o tres "bajas" de los equipos, el moderador o tutor, hace un alto para que lean cuáles son los "sueños que no se podrán realizar". Termina la ronda de juego cuando quedan 5 participantes. En ese momento se hace el "conteo" de los sueños que se han mantenido para cada equipo.
- Juegan varias rondas. Gana el equipo que más sueños acumuló.

### "ADIVINA ADIVINADOR"

- Cada niño escribe en tarjetas de tamaño  $\frac{1}{2}$  A4, algo que le gusta y algo que le disgusta hacer en sus vacaciones. Algunos ejemplos:



- A su turno, el integrante de uno de los grupos saca una tarjeta de la bolsa y se dirige a todos, con diferentes expresiones, de acuerdo a lo que observe en su tarjeta.
  - "Se trata de una persona que le gusta... y no le gusta..."
  - "Es una persona cuyo nombre se escribe con seis letras y no le gusta hacer limpieza"
  - "Es una persona cuyo nombre se escribe con las vocales A, I, E y no le gusta levantarse temprano"
- Si alguien sospecha la respuesta (incluso del mismo grupo), lo puede decir.
- Si nadie acierta, describirá algunos rasgos de la persona, hasta ser descubierta.
- Gana el punto, el grupo que acierta con la persona. Gana el juego el grupo que acumula más puntos durante el juego.

## Variantes y sugerencias:

1. Para conocer las culturas de otras regiones, se desarrollarán a lo largo de la semana, diversas actividades, artísticas, creativas y recreativas, relacionadas con juegos, danzas, representaciones y platos típicos.
2. La articulación de estas actividades radica en la secuencialidad del desarrollo de una actividad como pre requisito de otra. Por ejemplo, la danza que vieron en video, la ensayan al día siguiente, los "alimentos" a los que se hizo alusión en un día, se relacionan con los "platos típicos" a los que hace referencia en el siguiente día.
3. La dinámica de "El capitán manda", es más que nada para el desarrollo de la psicomotricidad, a la vez que prepara en la soltura de movimiento y espontaneidad, para el desarrollo de la danza que luego deberán presentar.
4. Si no cuentan con equipo de sonido, producen sus ritmos con instrumentos de percusión: latas con piedras, sonaja de chapitas, pandereta, cajón, etc.
5. Pueden variar entre dos o tres personajes elegidos. El profesor puede motivarles recordándoles algunas de las historias leídas e inventadas.
6. Para el caso que se considere que los niños no logren representar a los tres personajes de "La bruja, el zorro y el cazados", se puede iniciar con dos personajes.
7. A los niños de 3° grado, se les podría presentar primero los ingredientes, a partir de otra estrategia tal como la identificación de algunos típicos. Ej: que anoten los ingredientes que presenta un grupo "x" para su plato típico, y pueden salir con las tarjetitas, etc.
8. En el juego de "Me venden", se puede optar también por trabajar con solo números naturales.
9. "Festejamos al Perú", intenta recoger las evidencias de la riqueza cultural, geográfica, histórica del Perú, a partir del reconocimiento de su entorno. Oirán canciones y música propia de su región e intercambiarán ideas, opiniones y sentimientos respecto de lo que ello le suscita.
10. Desarrollarán sus capacidades creativas y artísticas, al expresarse a través de canciones y la elaboración de instrumentos, que el tutor debe acompañar en su proceso. Para ello, facilite las letras de canciones, y técnicas para la manipulación de instrumentos manuales: tijeras, reglas, compás, etc. A fin de que obtengan instrumentos y materiales que puedan ser utilizados en otras ocasiones.
11. Revise previamente los videos adjuntos, a fin de solucionar las diferentes dudas e inquietudes que surjan entre sus niños, para el caso de la elaboración de escarapelas u adornos, como también, si se presentara el caso de alguna parte de la melodía de las canciones que no estuviera nítida en el audio.
12. Nos preparamos para las vacaciones, contiene un actividad importante, de relajación, para el disfrute y la reflexión. Esta actividad pretende introducir al niño en el gozo de vivir y expresarse en medio de las dificultades personales, familiares, sociales, etc. Para esta actividad, es muy importante el papel del moderador (tutor), para que los niños tengan la confianza de sentirse a gusto y relajados. Acompañe en el proceso, procurando el ambiente de tranquilidad entre los niños. Ello es necesario para que "fluyan sus ideas y sentimientos", para el desarrollo de sus capacidades integrales y la mejora de las condiciones para la adquisición de diferentes aprendizajes.

- 13.** Elaborarán los globos con sus sueños, y luego jugarán al “Mata sueños”, del cual el objetivo es principalmente el desarrollo de su motricidad a la vez que la valoración de los deseos propios y de sus pares.
- 14.** Juegan a “Adivinador de Adivinadores” y anotan los puntos acumulados en una tabla, en la que tendrán oportunidad de comparar, y ordenar sus puntajes, para lo cual es necesaria la intervención del tutor, quien hizo el papel de arbitrario.
- 15.** Las actividades de los días 4 y 5, van orientadas a valorar el espacio de vacaciones, como espacio de renovación, de mejoría, así como también para el desarrollo de actividades diarias o tareas diarias.
- 16.** En el desarrollo de las actividades para la elaboración de Maracas, se pueden elegir otros instrumentos propios de la comunidad.
- 17.** Las canciones o música a interpretar por los niños, pueden ser diferenciadas según edad y grado en el que se encuentran.
- 18.** En esta actividad, se sugiere la identificación de las habilidades manuales, artístico, así como los intereses de los niños, a fin de separar grupos específicos para los instrumentos.
- 19.** Para el juego del fútbol, y el de los “Mata sueños”, deberán hacer algunos juegos de ensayos, para la demostración y comprensión del juego.




“ELABORAMOS NUESTROS JUGUETES ”

SEMANA Nº 13: Recolectamos y clasificamos materiales	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Escribe textos según sus intereses y necesidades de comunicación.	Elabora afiches considerando todos sus componentes.
<b>M:</b> Resuelve problemas que implican el cálculo del área lateral y total de un prisma recto y de poliedros.	Forman polígonos compuestos a partir de otros sencillos. Forman primas con diferentes formas.
<b>PS:</b> Expresa su voluntad en elaborar sus propios juguetes y compartirlos con los demás compañeros y familiares.	Elaborar sus juguetes con material recuperable.

**Propósito de la semana:** Vivencia con diferentes juegos y dinámicas para el desarrollo de las tres áreas integradas.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Los textos discontinuos: afiches.	Polígonos. Prismas.	Técnicas para elaborar juguetes.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> <li>Reunidos en grupos, revisan artículos de periódicos, revistas o afiches de su localidad.</li> <li>Seleccionan un artículo, afiche u otro de interés, a fin de comunicarlo al aula en general.</li> <li>Elaboran una presentación gráfica sobre cartón o cartulina, para lo cual pueden pegar elementos gráficos del artículo y añadirle personajes que a manera de diálogo informan sobre el contenido.</li> <li>También puede constar de un conjunto de imágenes con ideas sugerentes formadas con el recorte de palabras sueltas de otros periódicos, revistas, artículos, tipo “collage”. <b>(Anexo 1)</b> Lo importante es que se plasme sobre el “plano” de cartón o cartulina, la(s) imagen(es) necesarias y diálogos, o frases que comuniquen la noticia. Ejemplo:</li> </ul> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">  <p>¡Mira! El 30 de mayo vendrán muchos productores a presentar la papa nativa de sus regiones.</p> </div> <div style="margin-left: 20px;">  <p>¿Puedes imaginar? ¡600 variedades de papas nativas, entre ellas la acero suiteo, ccanchillo, puca ñata y mashuapampa!</p> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>Sí, vendrán de Ayacucho, Cajamarca, Junín, Huánuco... será un gran evento</p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Anexo 1:</b> Collage</li> <li>Tijeras, material de escritorio</li> </ul>



- Elaboran un "Rompecabezas" (**Anexo 2**) con el afiche reconstruido (pueden utilizar la base de un afiche, pero tendrían que añadirle elementos que explican, motivan o enriquecen el material).
- Socializan sus presentaciones: presentan el rompecabezas, explicando el proceso de elaboración, y el por qué les pareció interesante la temática.
- Desarmen las piezas del rompecabezas y lo introducen en un sobre. Se lo entregan al docente, para ser intercambiado con el rompecabezas de otro grupo.
- Arman el rompecabezas construido por otros grupos e intercambian ideas sobre el contenido del rompecabezas: ¿Les parece interesante?, ¿ya sabían del artículo o noticia?, ¿es importante para el entorno en el que viven?
- Reflexionan con el docente: ¿Cuál es su apreciación de la actividad?, ¿les parece útil este rompecabezas?, ¿podríamos considerarlo como un juego?

- **Anexo 2:** Rompecabezas

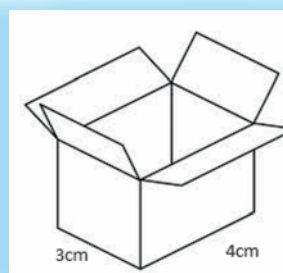
### Día 2:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

- Reciben un papel cuadrado con las orientaciones del docente y apoyo de la figura correspondiente, arman un vaso de papel.
- Conversan: ¿qué formas contiene el vaso? ¿cuántas caras tiene el vaso, y de qué formas son estas?
- Reciben un papel cuadrado y arman otro vaso. ¿Cómo son las caras del vaso, respecto del anterior? ¿más grandes, más pequeñas, cuánto más grandes: el doble? (**Anexo 3**)
- Verifican que el primer vaso elaborado se puede encajar en este.
- Cortan el tamaño de papel necesario para armar otro vaso que encaje en estos dos (puede ser más grande o más pequeño)
- Reciben otro papel cuadrado con las orientaciones del docente, y apoyo de la figura correspondiente, arman una caja de papel.
- Miden los lados y hallan el área de las caras laterales. Para ello, multiplican cada vez el largo y ancho de cada cara lateral. Por ejemplo, si es un rectángulo de 4 de base y 3 de ancho, el área será de  $4 \times 3 = 12 \text{ cm}^2$ .

- 3 papeles cuadrados de 20 cm x 20 cm , por cada niño
- Papel cuadriculado (10 cm x 10 cm)

- **Anexo 3:** Origami vasito y cajita



- Conversan, intercambian ideas sobre las medidas de los lados, áreas y el cómo armar otras cajas de diferentes dimensiones.
- Estiman el tamaño de papel para una caja encajable.
- Elaboran, por grupos, 3 cajas encajables.
- Reflexionan: ¿Es interesante la actividad?, ¿para qué nos puede servir una cajita?, ¿para qué servirían las tres cajitas?, ¿cuántas cajitas encajables más pequeñas podíamos elaborar?, ¿qué hemos aprendido?, ¿podría considerarse esta actividad como un juego ?



### Día 3:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

- Reciben un tablero de cartón de 40cmx40cm.
- Reciben la fotocopia del modelo de tablero de Damas Chinas, en tamaño doble al presentado en el **(Anexo 4)**.
- Pegan el tablero de Damas Chinas al tablero de cartón.
- Plastifican el tablero para protegerlo del deterioro.
- Reciben 60 fichas de 6 colores diferentes (10 de cada uno).
- Juegan a “Damas Chinas”, compitiendo entre equipos (1 representante, por equipo.), dirigidos por el docente. Todos los demás observan, rodeando al tablero, a fin de comprender las reglas y formas del juego.
- Juegan a “Damas Chinas” al interior de sus grupos, monitoreados por el docente, en el caso de las dudas respecto de las reglas del juego. **(Anexo 5)**

### Día 4:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

- Cada grupo recibe una brújula. La exploran y juegan mientras descubren sus propiedades.
- Con ayuda del profesor, salen del aula para realizar algunas verificaciones. **(Anexo 6)**.
- Exploran las propiedades de la brújula, y sus similitudes con las propiedades del imán.
- Observan el video del proceso de elaboración de una brújula casera. Con ayuda del profesor, elaboran sus brújulas caseras<sup>1</sup>.
- Juegan y se divierten probando las propiedades de sus brújulas.
- Intercambian y comparan la “potencia” de sus brújulas. Imantan las agujas, si creen necesario recuperar su fuerza magnética.
- Intercambian ideas y experiencias satisfactorias ¿qué les ha parecido?, ¿cómo se han sentido en la elaboración de este sencillo e interesante instrumento?

<sup>1</sup><http://www.youtube.com/watch?v=YCfNTiQRsA0&feature=related>

### Día 5:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

- Elaboran sencillos modelos formas de papel, a los que les colocan pabilo y los hacen suspender en vuelo. Primero trabajan modelos en papel de diferentes tipos, y formas según gustos y preferencias.
- Elaboran un modelo básico de cometa, empleando carrizo en sus estructuras, y pabilo para unir las puntas.
- Verifican las formas aeróbicas: deben tener terminales en forma de punta, vuelan mejor si tienen formas alargadas, deben ser de material liviano.
- Seleccionan uno de los modelos sencillos, de los que se les provee del molde (ver adjunto pdf). Elaboran el modelo seleccionado. La elaboración la realizan en grupos pequeños (3 o 4 niños).

- Tablero de Damas Chinas

- 60 fichas de 6 colores diferentes (10 de cada uno)

- **Anexo 4:** Tablero de Damas chinas

- **Anexo 5:** Damas chinas

- 1 brújula sencilla (de juegos o en ferreterías), por cada grupo

- 1 imán de barra por grupo, una cucharada de limaduras de hierro (se entresaca de la tierra, o hay en ferreterías)

- 1 corcho y una aguja punta roma, por grupo

- 1 cortador por grupo

- Vaso con agua

- **Anexo 6:** La brújula

- CD con vídeo de brújula casera.

- 2 pliegos de papel cometa

- Cola sintética

- Pabilo, carrizo, tijeras, útiles de escritorio

## “Collage”

Anexo

1

*El collage es una técnica artística que consiste en ensamblar elementos diversos en un todo unificado. En este caso, se trata de que los niños elaboren un “collage”, en el que impregnen su creatividad, vivencias y sentimientos, dado el contexto en el que se desarrolla la actividad en esta sesión.*

### Materiales

- Papel de periódicos, impresos, revistas, figuras, retazos de tela, lana, algodón, etc
- También pueden utilizar objetos pequeños: botones, semillas, cuentas, lentejuelas, etc
- Cola sintética
- Cartulina, papelógrafo , o similar

### Procedimiento

1. Lo importante, en esta actividad, es , dejar que opinen, reflexionen y logren producir un afiche sobre la noticia de su interés y elaborarlo con la técnica del “collage”.
2. Debatirán sobre los aspectos importantes y trascendentes, que deseen comunicar de la noticia o información que les ha interesado. Este puede ser el de alguna problemática, o acontecimiento de su comunidad.
3. De manera creativa, seleccionarán las imágenes, objetos, titulares, frases construidas o reconstruidas, entre otras, que podrán expresar las ideas recogidas de la noticia.
4. Al presentar el “collage”, expuesto en técnica de “museo, cada niño “pasea” por el museo y reflexiona sobre las temáticas, problemáticas y situaciones presentadas, y tienen oportunidad de expresar sus opiniones.

Anexo  
**2**

## “Rompecabezas”

### Objetivo

Afianzar las características de un polígono.

### Materiales

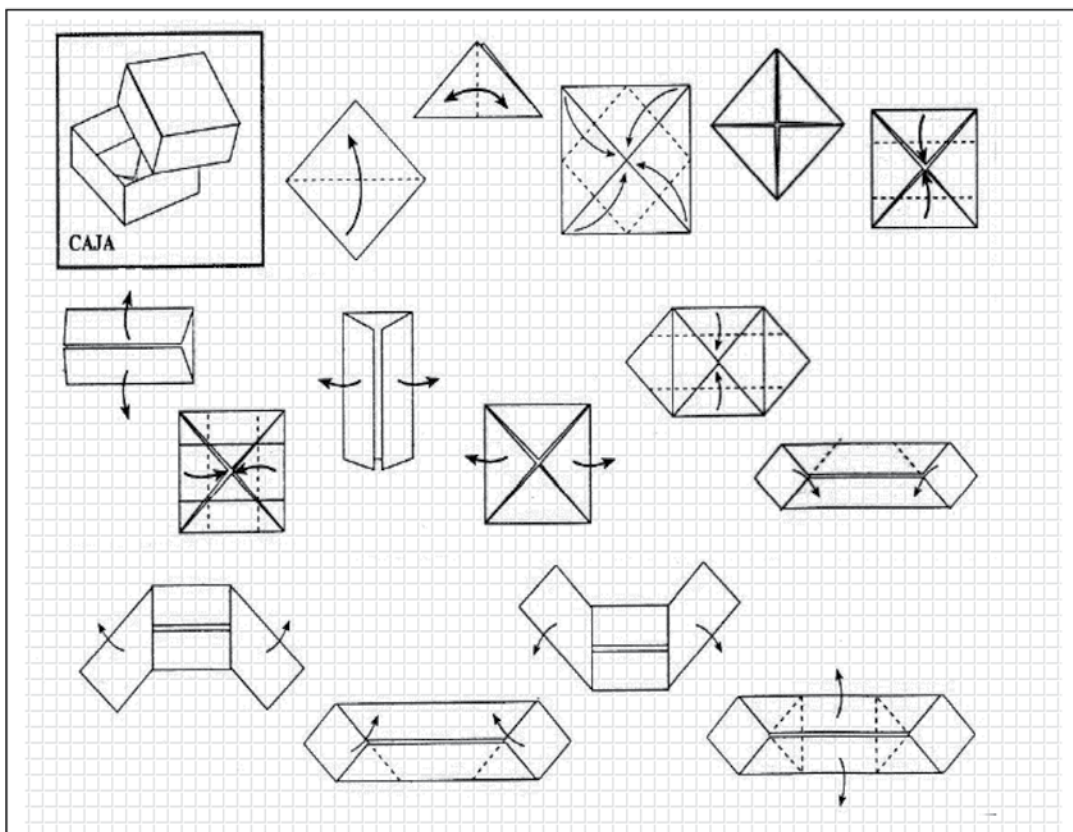
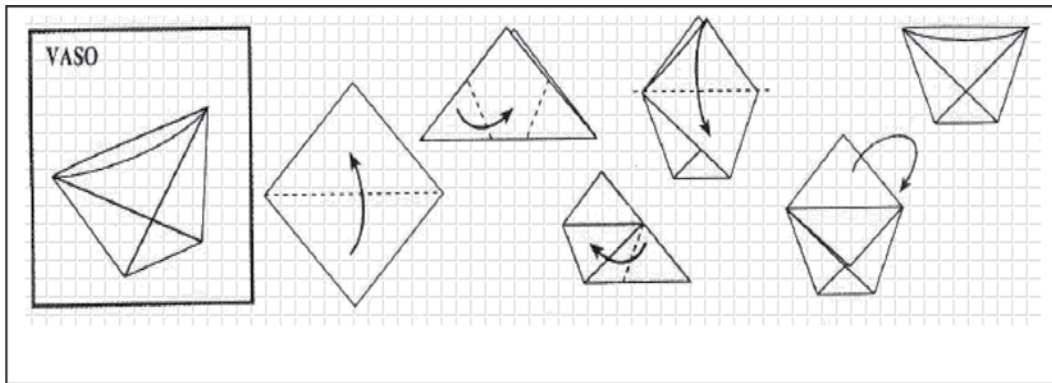
- Afiche de noticias de interés
- Cinta de embalaje
- Útiles de escritorio
- Tijeras

### Procedimiento

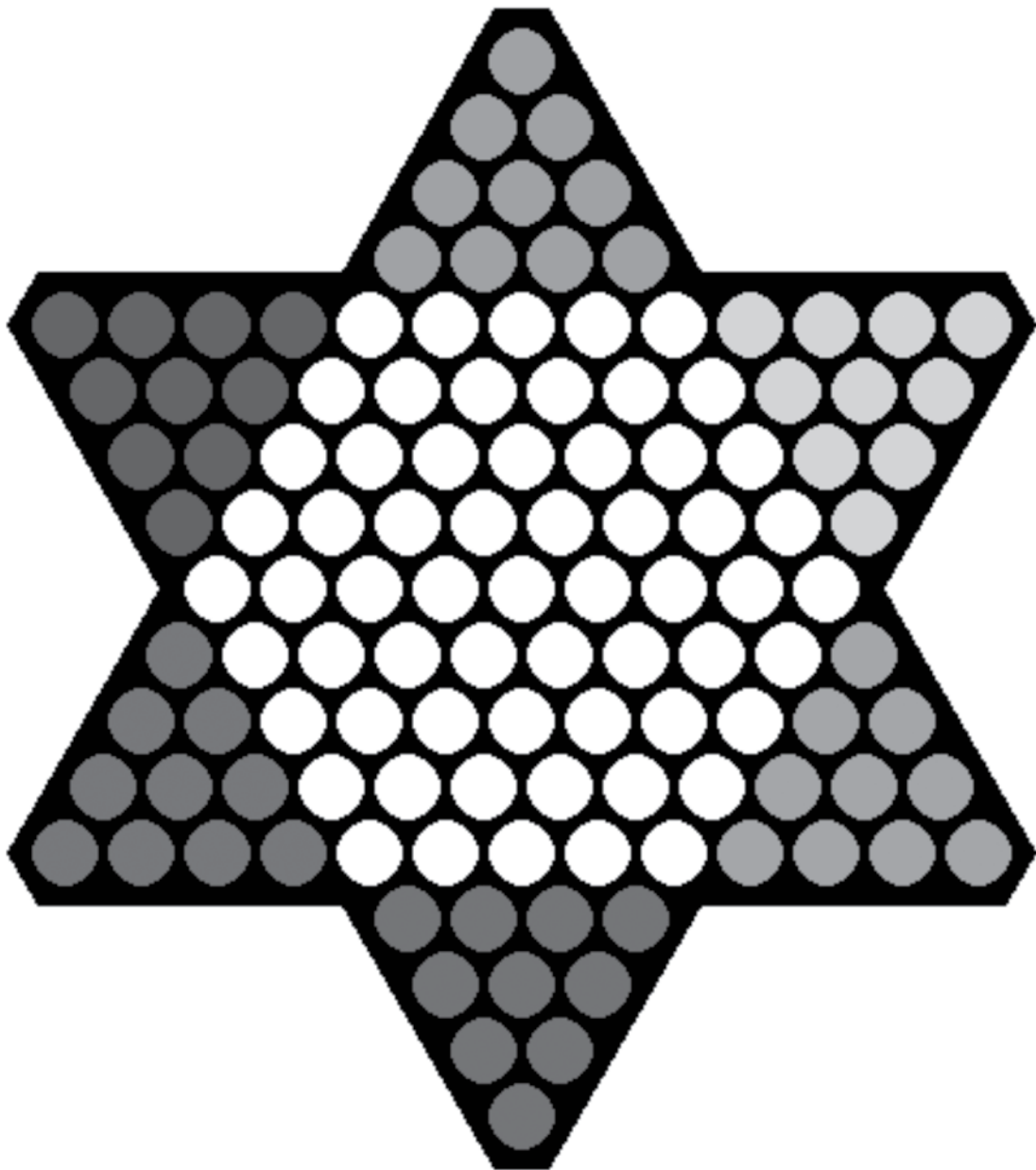
1. Forrar con la cinta de embalaje el afiche elaborado. Quedará a manera de pieza plastificada.
2. Con un lápiz, delinear polígonos sobre el material plastificado. Reforzar el conocimiento de los polígonos estudiados.
3. Cortar en piezas en tamaños más o menos proporcionales. Las piezas se procurarán curvadas, angulares, según las preferencias del docente y de acuerdo a las características de sus niños.
4. Al cortar, se debe tener especial cuidado y precisión de la línea que forma la pieza, pues el rompecabezas se caracteriza por la precisión en el ensamble de sus piezas.
5. Las piezas desarmadas se guardan en un sobre y se intercambian con otros grupos, a fin de que lo armen y descubran la imagen, motivo de la actividad.

Origami:  
"Vasito y cajita"

Anexo  
3



“Tablero de damas chinas”



## “Damas chinas”

Anexo  
5

### Objetivo

Incentivar agilidad mental.

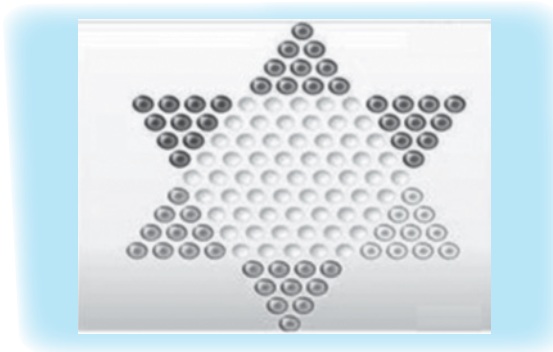
Damas chinas es un juego en donde pueden participar de dos a seis personas. El tablero tiene la forma de una estrella de seis puntos.

### Materiales

- Tablero de Damas Chinas
- 60 fichas encajables, 10 de cada color

### Procedimiento

1. Cada jugador tiene 10 piezas del mismo color. Las fichas son rojas, negras, verdes, azules, amarillas o blancas. Los jugadores comienzan con sus fichas en cada una de las puntas de la estrella.
2. El objetivo del juego es llevar todas las fichas propias, cruzando el tablero, y ocupar la punta que está directamente opuesta a la de inicio. El primero en lograrlo será el ganador.
3. Los jugadores pueden realizar múltiples saltos en un mismo turno. Las fichas no se retiran del tablero en ningún momento del juego.
4. Gana el primero que logra pasar todas sus fichas a la punta opuesta.



### Movimientos permitidos

- Como en el clásico juego de las damas, cada jugador sólo mueve una ficha por turno.
- Un movimiento válido es:
  - a una casilla adyacente libre.
  - saltando una casilla adyacente ocupada por otra ficha (sea propia o sea de un contrario), y posándola en la casilla siguiente (en la misma dirección), si está libre.
- Si el movimiento es de este segundo tipo (un salto), y conduce la ficha a una casilla contigua a otra ocupada, puede seguir moviendo la pieza con la que empezó. Así, en un solo turno, una ficha puede avanzar de una punta del tablero a otra si la situación es propicia.
- A diferencia de las damas, no se comen piezas (las fichas sobre las que se ha saltado no se retiran del juego).

## **Variantes según número de jugadores**

Las estrategias que conviene emplear dependen de la distribución inicial de las fichas, y ésta depende del número de jugadores.

### **Con seis jugadores**

Cada participante empieza con sus diez fichas en una de las puntas y su meta -la punta opuesta- está ocupada al principio por su oponente. Mientras uno decida mantener una pieza en este triángulo inicial, impide al oponente finalizar el juego.

### **Con cinco jugadores**

Una de las esquinas está libre desde el principio, lo que da ventaja al que empieza en la opuesta. Se suele dejar esta posición para el jugador más débil (un principiante o un niño pequeño).

### **Con cuatro jugadores**

Se dejan libres dos esquinas opuestas, para que los cuatro compitan en igualdad de condiciones.

### **Con tres jugadores**

Cada participante puede manejar uno o dos juegos de fichas:

Con uno, debe mover sus fichas hasta una esquina vacía.

Con dos, debe mover cada uno de sus colores hacia la esquina donde tiene su otro juego.

### **Con dos jugadores**

Cada participante puede manejar uno, dos o tres juegos de fichas:

Con uno, generalmente se ponen los dos adversarios frente a frente (cada uno debe mover sus fichas hasta la esquina donde ha empezado su competidor).

Con dos, se pueden situar los dos colores del mismo jugador en esquinas opuestas, u obligarle a llevarlas a la esquina ocupada por su oponente.

Con tres, generalmente debe mover sus fichas hasta la esquina donde ha empezado su contrario.

## “La brújula”

Anexo  
**6**

### Objetivo

Experimentar los fenómenos físicos de atracción de los cuerpos.

### Materiales

- 1 Brújula
- 1 Imán
- Un trozo de hilo (1m aprox)

### Procedimiento

1. Observarla brújula apoyada en una superficie plana.
2. Dar giros a la brújula y observar la dirección que finalmente apunta.

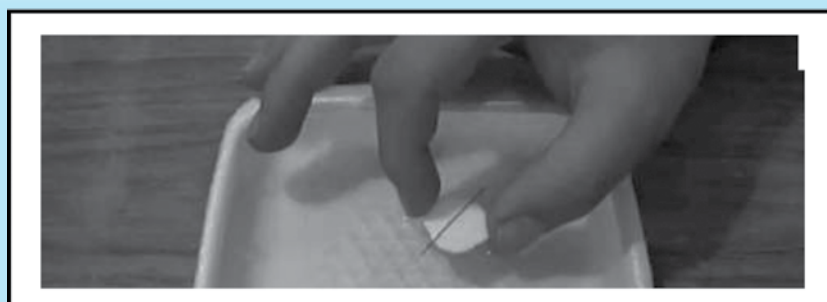


3. Acercar dos o más brújulas, sin ponerlas en contacto. Observar la dirección de cada una de ellas ¿es la misma?, ¿es diferente?
4. Explorar el comportamiento de los imanes: acercar los imanes a limaduras de hierro, agujas, alfileres, granos de arroz, tierra, hojas de papel, etc. Enunciar las propiedades básicas de los materiales atraídos por el hierro.



5. Jugar con el imán, acercando los polos opuestos y soltándolos. De igual manera, los polos iguales y soltarlos.
6. Jugar a “empujar” un imán con otro, cuando se intenta “pegar” los polos iguales (automáticamente se desplazarán como en una carrera de autos).

1. Acercar el imán a la brújula, y verificar que este, afecta la estabilidad de la dirección de la brújula.
2. Suspender el imán, con ayuda del hilo y alejarlo de la brújula. Esperar hasta que se detenga su movimiento.
3. Verificar que el imán y la brújula se detienen en la misma dirección. Entonces: ¡¡El imán, es también una brújula!!



**“ELABORAMOS NUESTROS JUGUETES”**

SEMANA Nº 14: Elaboramos y exponemos nuestros juguetes	
Capacidades	Indicadores
<b>C.:</b> Escribe textos estableciendo relación entre las ideas, de acuerdo con una secuencia lógica y temporal.	Elabora proposiciones ordenadas para explicar el proceso de construcción y funcionamiento de un modelo creado por él.
<b>M.:</b> Resuelve problemas que implican el cálculo con operaciones combinadas.	Aplica estrategias para el cálculo de operaciones combinadas.
<b>P.S.:</b> Ubica en el espacio personas, lugares, objetos y sucesos, utilizando puntos de referencia espacial y nociones temporales.	Realizan juegos en maquetas/croquis

**Propósito de la semana:** Elabora diferentes juguetes con recursos de bajo costo

**Contenidos**

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Textos narrativos. Tiempos verbales para expresar acciones.	Estrategias de cálculo mental.	Técnicas de representación gráfica del espacio: maquetas y croquis.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor</i></li> <li>• Juegan a “La frase escondida”. <b>(Anexo 1).</b></li> <li>• Reunidos en grupos, reciben tarjetas con sencillas operaciones matemáticas. Resuelven el cálculo y descubren palabras.</li> <li>• Leen la frase escondida formada.</li> <li>• Comparten las ideas que la frase suscita en el grupo ¿qué significa jugar y aprender?, ¿Les divierte jugar?, ¿creen que aprenden mientras juegan?</li> <li>• Pegan en la pizarra las tarjetas que tengan diferentes números.</li> <li>• En una hoja de papel, trazan una cuadrícula de 4x2 y escriben en cada casillero uno de los 8 números que deseen, de los que están expuestos en la pizarra.</li> <li>• Despegan las tarjetas, se elaboran papelitos de 5cmx5cm con cada uno de los números de las tarjetas con operaciones.</li> <li>• Colocan los papelitos en una bolsa.</li> <li>• Juegan al Bingo de los números. <b>(Anexo 2).</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anexo 1:</b> “La frase escondida”</li> <li>• <b>Anexo 2:</b> Juego de Bingo</li> <li>• 1/2 hoja bond A4 por niño</li> </ul>
<p><b>Día 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Cada grupo, con su tablero y fichas de ajedrez, atiende a las indicaciones del profesor, que explica la forma de movimiento de las fichas del ajedrez. <b>(Anexo 3).</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anexo 3:</b> Ajedrez</li> <li>• Pizarra plumón / tiza, 1 papelógrafo por grupo, Regla, útiles de escritorio</li> <li>• 1 hoja bond por niño</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con apoyo del docente, juegan en dos grandes grupos, en un único tablero expuesto en la pizarra, en la que se pegan las figuras de fichas para su movimiento en cada jugada.</li> <li>• Aprenden el movimiento de las fichas y juegan aplicando las reglas: movimientos posibles de cada ficha, formas de “comer” fichas para el caso particular de cada figura (rey, reina, torre, alfil, caballo, peón).</li> <li>• Reunidos en sus grupos, se dividen en dos subgrupos y se organizan para jugar de manera colaborativa (todos aportan y uno de ellos es designado a mover las fichas, según acuerdos) .</li> <li>• Juegan en dúos o tríos al interior de sus grupos, a fin de formar un “triangular” (juegan cada dos y el ganador juega con el tercero).</li> <li>• Intercambian ideas y experiencias, sobre, ¿qué les ha parecido el juego?, ¿por qué creen que es importante este tipo de juegos? ¿qué del juego les ha interesado más?</li> </ul>	
<p><b>Día 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Reciben una pelota por grupo. Ensayan, con indicaciones del docente, el voleo libre al interior de sus grupos. Lanzan la pelota y uno a uno, deben ingresar al círculo y responder con voleo, alcanzado a cualquiera del grupo.</li> <li>• Pasan por turno para ensayar prácticas de voleo y recepción con el docente. Él lanza la pelota de manera dirigida para que los niños respondan con voleo o recepción baja.</li> <li>• Juegan al voleo por parejas (se turnan en grupos, para pasar por la net en parejas).</li> <li>• Juegan en dos grandes círculos para la práctica de voleo alto, largo, recepción baja, ataque.</li> <li>• Se dividen en tres grandes equipos y juegan un “triangular de vóleybol”. (juegan dos en cada vez, y el ganador se enfrenta al tercer equipo)(Anexo 4).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 pelota por grupo</li> <li>• Red e implementos para equipo de vóley</li> <li>• <b>Anexo 4:</b> Voleybol</li> </ul>
<p><b>Día 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Juegan al “Tesoro Escondido”. (Anexo 5).</li> <li>• Luego de recolectar todos los “tesoros” de sus pistas, diseñan y elaboran un objeto creativo al cual le confieren utilidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anexo 5:</b> Juego</li> <li>• “El tesoro escondido”</li> </ul>
<p><b>Día 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Ensayan el uso del objeto creado por ellos el día anterior.</li> <li>• Reunidos en grupos, proponen ideas para mostrar las bondades del objeto de “invento” creado por ellos.</li> <li>• Preparan una presentación del producto: diseñan en papelógrafo una descripción del invento, utilidad, funcionalidad, creatividad.</li> <li>• Ensayan de diferentes formas, los abordajes y publicidad a brindar a su producto.</li> <li>• Socializan los productos en una feria interna, para lo cual cada grupo pasa por el lugar de los demás grupos y tienen la oportunidad de vivenciar y manipular el invento de los demás grupos.</li> <li>• De acuerdo a la vivencia directa con otras propuesta cada grupo asigna puntos 1, 2 o 3 para evaluar y decidir cuál o cuales son los inventos ganadores de la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Botellas, latas, cartón, papel, revistas, cola sintética</li> </ul>

## “La frase escondida”

Anexo

1

### Objetivo

Reforzar el cálculo de operaciones combinadas

### Materiales

- Tarjetas con operaciones
- Clave de respuestas: Letra que corresponde a cada número

### Procedimiento

1. Cada grupo recibe un grupo de tarjetas de colores con las consignas que se muestran.

Multiplicado por 6 y  
disminuido en 2 es 16

Multiplicado por 3 y  
disminuido en 2 es 10

Dividido por 6 resulta 4

Aumentado en 8 es 30

Aumentado en 20 es 36

Disminuido en 15 es 20

Aumentado en 10 es 28

Aumentado en 15 es 30

Multiplicado por 2 y  
disminuido en 4 es 10

Aumentado en 20 es 36

Aumentado en 10 es 24

Aumentado en 8 es 30

Dividido por 3 resulta 9

Multiplicado por 3 y  
aumentado en 2 es 20

Multiplicado por 3 y  
disminuido en 2 es 10

Disminuido en 10 es 30

Disminuido en 15 es 20

Disminuido en 10 es 30

Disminuido en 15 es 20

Multiplicado por 5 y  
disminuido en 20 es 20

Disminuido en 20 es 16

Multiplicado por 3 y  
disminuido en 2 es 10

Disminuido en 15 es 5

Disminuido en 15 es 20

Aumentado en 20 es 36	Multiplicado por 5 y disminuido en 20 es 20	Multiplicado por 4 y disminuido en 5 es 15
Multiplicado por 3 y aumentado en 2 es 20	Disminuido en 10 es 30	Dividido por 3 resulta 9
Multiplicado por 3 y aumentado en 2 es 20	Aumentado en 10 es 24	Disminuido en 15 es 20
Dividido por 4 resulta 3	Multiplicado por 3 y disminuido en 2 es 10	Multiplicado por 3 y aumentado en 2 es 20
Multiplicado por 4 y disminuido en 5 es 15	Multiplicado por 5 y disminuido en 20 es 20	Dividido por 5 resulta 7

2. Hallan el número, resultado del cálculo en cada tarjeta. De acuerdo a la tabla de claves, colocan en la parte de atrás de la tarjeta, la letra que le corresponde al número resultado.

J = 3	N=27	I=5	T=36	N=20
U= 22	D=40	V=12	M=4	U
G=18	O=35	E=8	Y=35	C=7
A=16	S=6	R=14	P=15	H=24

3. Cada grupo observa las letras que se han obtenido en cada tarjeta. Ensayan, ordenando de diferentes maneras, la palabra escondida en el grupo de tarjetas.  
 4. Forman cada una de las palabras de la Frase Escondida:

**“Jugando nos divertimos y aprendemos mucho más”**

5. Se organizan para exponer sus palabras en algún lugar para ser visto por todos los grupos.  
 6. Forman de manera conjunta la Frase escondida, presentada.

## Juego: "Bingo"

Anexo  
2

### Objetivo

Identificar los numerales

### Materiales

- Tarjetas para Bingo, de 4x2 cuadrículas
- Papelitos de sorteo, con los números de "La Frase Escondida"

### Procedimiento

1. Se introducen los papelitos con los números de "La Frase Escondida" en una caja o bolsa, que permita "mezclarlos" para sortearlos.
2. Cada niño escribe en cada casilla de la cuadrícula de 4x2, con uno de los números de "La Frase Escondida", expuestos en la pizarra.
3. El profesor o algún otro niño, sacará uno a uno un papelito y "cantará" el número que contiene. Todos los niños que tengan en sus tarjetas ese nombre marcarán esa casilla con alguna señal, en lápiz, color, etc.
4. Gana el niño que primero logra completar todos los números de la cartilla del Bingo.

## “Ajedrez”

### Objetivo

Desarrollar la agilidad mental.

### Materiales

- Tarjetas con operaciones
- Clave de respuestas: Letra que corresponde a cada número

### Procedimiento

El ajedrez es un juego entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas móviles que se colocan sobre un tablero dividido en 64 escaques. Puede ser jugada por dos personas, o por una persona contra un grupo o entre grupos de personas.

Se juega sobre un tablero cuadrado de 8x8 casillas, alternadas en colores blanco y negro, que constituyen las 64 posibles posiciones para el desarrollo del juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones. Se trata de un juego de inteligencia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando lo que trae como resultado el jaque mate y el fin de la partida.

Cada jugador, posee al inicio, 16 piezas, siendo las de un jugador de color claro, llamadas blancas, y las de su oponente de color oscuro, llamadas negras. Las piezas se mueven sobre un tablero de ajedrez cuadrado de  $8 \times 8 = 64$  casillas, con los mismos colores que las piezas colocadas alternativamente, 32 claras y 32 oscuras. Las piezas de cada jugador al principio de la partida son:

- Un rey
- Una dama, también conocida popularmente como reina.
- Dos alfiles
- Dos caballos
- Dos torres
- Ocho peones

Cada tipo de pieza se puede mover de una forma diferente, lo que determinará su potencia y su importancia en el desarrollo del juego.

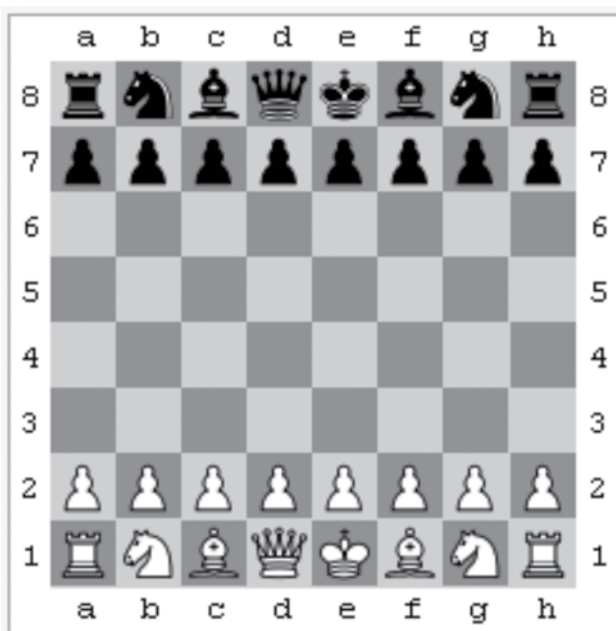
El ajedrez no es un juego de azar, sino un juego racional, ya que cada jugador decidirá el movimiento de sus piezas en cada turno. El desarrollo del juego es tan complejo que ni siquiera los mejores jugadores (o los más potentes ordenadores existentes) pueden llegar a considerar todas las posibles combinaciones: aunque el juego sólo pueda desarrollarse en un tablero con sólo 64 casillas y 32 trebejos al inicio, el número de diferentes partidas que pueden jugarse excede el número de átomos en el universo.

Comienza a jugar quien lleve las blancas, lo que le concede una ventaja pequeña, pero esencial en los niveles altos de competición, por lo que esta posición suele sortearse. A partir de entonces ambos jugadores se turnan para mover alguna de sus piezas. Cada jugador intentará obtener ciertas ventajas en la posición en el tablero, y capturando trebejos contrarios (ganar material), aunque el objetivo final es atacar al rey y dejarlo sin escapatoria, jaque mate.

La victoria puede obtenerse además, si el rival abandona o se le agota el tiempo. En los campeonatos oficiales incluso si rechaza la mano del rival derrotado o le suena el teléfono móvil durante la partida.<sup>11</sup>

Otro resultado posible es el empate, o tablas; se produce en cualquiera de los siguientes casos:

- Por acuerdo común.
- Cuando a ninguno le quedan trebejos suficientes para infligir jaque mate.
- Si se repite tres veces la misma posición de todas las piezas en el tablero.
- Cuando un jugador no puede realizar en su turno ningún movimiento reglamentario, pero el rey no se encuentre en jaque, *tablas por ahogado*.



Posición inicial de los trebejos

Posición inicial de las piezas



## "Voleybol"

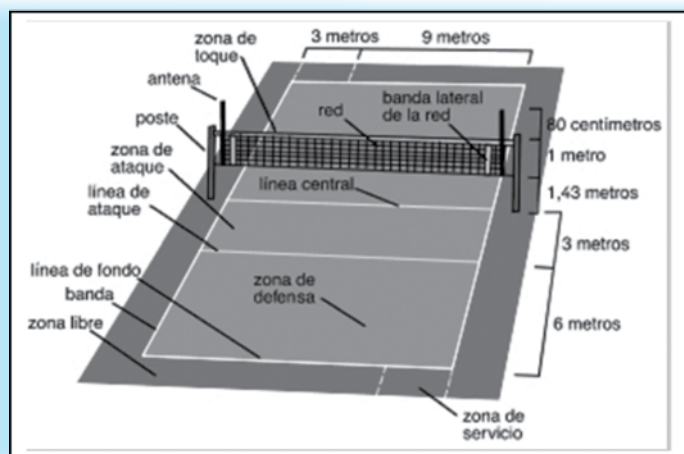
## Objetivo

Ganar tres sets antes que el rival.

El voleibol es un deporte de equipo de participación simultánea y espacio dividido (cada equipo juega sólo en su propio campo).

**Puntuación básica:** Lograr que la pelota toque el suelo del equipo contrario o que éste no logre devolverla a uestro campo.

**Terreno de juego:** El campo de voleibol mide 18×9 metros, separado en dos campos iguales (9×9 metros) mediante una red sujeta por dos postes (uno a cada lado). Cada medio campo se divide en dos zonas (ataque y defensa) por una línea trazada a 3 metros de la línea de medio campo.



## Materiales

- Un balón de voleibol.
- **Duración del partido:** no tiene un tiempo fijo o determinado. El partido finaliza cuando uno de los dos equipos gana tres sets.

## Procedimiento

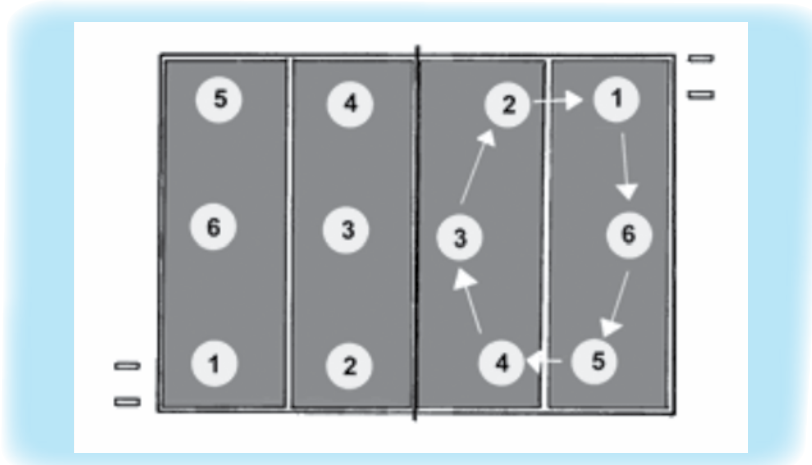
Los partidos se juegan entre dos equipos al mejor de 5 sets a 25 puntos con una ventaja de 2 o más puntos, salvo el quinto que en caso de disputarse se haría a 15 (también con una ventaja mínima de 2 puntos).

Las consecuencias de una falta son la pérdida de la jugada (punto para el equipo contrario) y:

- a) Si la falta la realiza el equipo que tenía el servicio, el otro equipo se anota un punto y el derecho a servir.
- b) Si la falta la realiza el equipo que defendía, el equipo que al servicio anota un punto y realiza otro saque.

Las principales faltas que se comenten en voleibol son:

- Realizar un mismo equipo más de tres toques en la misma jugada (sin contar el bloqueo).
- Realizar dos toques consecutivos el mismo jugador (salvo que el primero fuese el bloqueo).
- Tocar la red.
- Invadir el espacio contrario (salvo con los antebrazos para realizar el bloqueo y sin tocar la red).
- Falta de rotación: mala ubicación de los jugadores de un equipo en el momento de saque. Cada vez que un equipo recupera el servicio sus jugadores deben rotar una posición entre ellos en la dirección de las manecillas del reloj.



**Jugadores:** cada equipo estará compuesto por 12 jugadores (6 en campo y 6 en el banquillo). Las funciones de los jugadores son:

- Defensas o zagueros: ocupan las posiciones 5, 6, y 1. Deben recibir el saque y los remates, pasándole la pelota al colocador.
- Colocadores: suele jugar en la posición 3. Su labor consiste en dar un buen pase para que un compañero/a pueda efectuar el remate.
- Rematadores: suelen jugar en las zonas 2 y 4.

**Sistemas para recibir la pelota:** empleados para recibir el servicio realizado por el equipo contrario. Tipos:

- 3:3. Las dos líneas del equipo (delanteros y zagueros) se mantienen paralelas.
- 1:3:2 ó en W: el jugador en zona 3 (delantero medio) se sitúa muy cerca de la red, mientras que el situado en zona 6 se adelanta para cubrir el centro del campo.

**Sistemas de ataque:** empleados cuando se posee la pelota y se pretende rematar. Destacamos:

- Colocador los turnos:** el colocador siempre será el jugador que en ese momento esté en la zona 3 (el delantero medio).
- 4 rematadores y 2 colocadores:** existen dos colocadores distribuidos en posiciones opuestas (ambos en el medio de sus respectivas líneas de delanteros y zagueros). Tras la realización del saque buscarán las posiciones 3 y 6.

**Sistemas de defensa:** empleados para evitar el ataque del equipo contrario. Destacamos:

- 3:1:2 ó M: los tres delanteros se sitúan cerca de la red con la intención de bloquear el remate, mientras que el zaguero en zona 6 se adelanta para realizar la cobertura en el centro del campo.

# Anexo 5

## “El tesoro escondido”

### Objetivo

Crear juegos con material reusable.

### Materiales

- Tarjetas con mensajes para la búsqueda del tesoro
- Botellas de diferentes formas, cajas de diferentes tamaños, periódicos, revistas, vela, latas, útiles de escritorio
- Entregar un objeto de cada clase a los grupos. Ej: 1 botella, 1 caja, etc

### Procedimiento

1. Se tratará de que los participantes escriban distintas pistas para llegar a un destino final. Ejemplo:

Busca el siguiente mensaje debajo del pupitre del 5° grado

Tu siguiente mensaje se encuentra pegado en el mural de la entrada del colegio

Busca una puerta con candado, en una pared blanca

2. Una primera pista los conduce al primer paradero, donde encontraremos una nueva indicación y así sucesivamente hasta llegar al final.
3. En cada paradero, encontrarán un objeto: una botella, papel de periódicos, revistas, una vela, una lata, una caja.
4. El docente y un grupo de estudiantes colocan las pistas y los objetos en los lugares indicados.
5. Luego de encontrar todas las piezas, recibirán útiles de escritorio : plumones, tijeras, lapicero, regla, lápiz, colores, cola sintética, entre otros.
6. Deberán crear un objeto con alguna utilidad: sonaja, pisa papel, cometa, botella decorativa, un cohete, etc.

“ JUGAMOS Y DISFRUTAMOS JUNTOS”

SEMANA Nº 15: Nos informamos sobre los juegos de nuestra comunidad y los practicamos	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Relaciona el contenido de los textos que lee con su experiencia personal y otras realidades.	Comprende estrategias de juego a partir de la lectura de imágenes, formas, colores y otros atributos.
<b>M:</b> Mide y construye ángulos utilizando instrumentos de dibujo geométrico.	Aplica las nociones de ángulos y los relaciona con la medición, el lanzamiento y el alcance.
<b>P.S:</b> Conoce y valora los juegos de su comunidad como expresiones culturales locales.	Participa en juegos propios de su comunidad.

**Propósito de la semana:** Elabora, con diferentes recursos, juegos de su comunidad, los adecúa y practica.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
El lenguaje de la imagen: formas, colores, distancias.	Ángulos. Traslación y rotación de figuras geométricas.	Cultura local: arte, costumbres, tradiciones, idiomas.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Observan las características de las diferentes latas y las fichas. ¿De qué maneras pueden jugar con latas y fichas?</li> <li>• Exploran sus propias propuestas entre ellas, juegan a “embocar” las fichas en las latas...¿en cuál de ellas es más sencillo embocar?</li> <li>• Con 10 latas y una base de cartón o triplay fuerte de 50 cm x 50 cm hacen el juego del sapo y practican su puntería.</li> <li>• Acompañan al juego complejizando el proceso: lanzan el dado y multiplicado por 10, tendrán que acercarse lo más posible al puntaje asignado. Si se pasan, pierden. (<b>Anexo 1</b>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 latas.</li> <li>• 10 fichas (monedas o similar)</li> <li>• Base de triplay o de cartón de 50 cm x 50 cm</li> <li>• <b>Anexo 1:</b> Tiro al sapo</li> </ul>



**Día 2:**

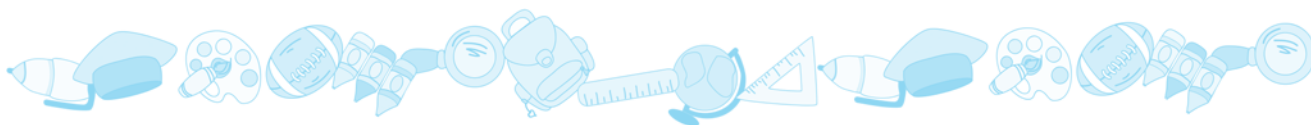
- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
  - Observan el diseño del juego de “Mundo” y comentan sobre las formas y reglas de juego. **(Anexo 2).**
  - Diseñan el juego sobre el piso en un espacio libre. Colocan los puntos en cada casilla, según decisiones y criterios del grupo.
  - Elaboran sus reglas de juego, los pasos y puntos para su complejidad. Por ejemplo:
    - Luego de terminar la primera “vuelta”, deberán lanzar “hacia atrás”, tratando de embocar en la 1, 2, 3... Casilla según corresponda. Otra forma puede ser lanzar el objeto y saltar con los ojos vendados, etc.
  - Juegan entre grupos. Participando a su vez un solo representante. Juegan con todas las variantes surgidas desde los grupos, y algunas que sugiera el docente.

- **Anexo 2:** “Mundo”
- Ficha (moneda o similar) “Mundo”

**Día 3:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
  - Reunidos en sus grupos, exploran y juegan en forma libre con una pelotita de trapo. Imaginan: ¿qué haríamos si se pierde la pelotita?, ¿la buscaríamos?, ¿cambiaríamos de juego?, ¿compramos otra?, etc.
  - Juegan a: “Busca Dinamita”.
  - Esconden una pelota de trapo.
  - Un niño se desplaza para buscar la pelotita. Los demás lo orientan con las palabras “frío”, “tibio”, “caliente”, pueden también agregar, según la situación “más caliente”, “más frío”, o dar el énfasis con el tono de voz.
  - Al encontrar la pelota, el niño lanzará la “dinamita” a cualquiera del grupo de juego. A su vez, los demás deberán correr para esquivarla.
  - El niño a quien le alcanzó la “dinamita”, será el próximo en buscar la pelotita que los otros jugadores ocultarán.
  - Reunidos en grupos, sugieren otras formas de jugar. Ej:
    - Quien busca la pelotita tiene los ojos vendados.
    - Hay un tiempo límite para la búsqueda.
    - Quien busca es todo el grupo.
    - Si lo encuentran ganan punto, etc.
  - Prueban el juego con las sugerencias de los niños.
  - Reflexionan e intercambian ideas sobre, ¿cuál fue el nivel de juego que más les ha agradado?

- 1 pelota de trapo



#### Día 4:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
  - Elaboran los dardos para el tiro al blanco. **(Anexo 3).**
  - Elaboran sus "Bull" para el tiro al blanco. Utilizan el compás para formar círculos concéntricos. **(Anexo 4).**
  - Ensayan tiros libres para el bull y luego juegan una primera vuelta de tres tiros simples cada jugador. Suman el puntaje obtenido.
  - Crean sus reglas y proponen variantes para complejizar el juego. Ejemplo: tiran al dado y multiplicado por 10 debe dar el puntaje a acumular. Quien más se acerca al puntaje, gana el juego.

- **Anexo 3:** Elaboración de dardos para el tiro al blanco
- **Anexo 4:** Elaboran el tablero
- 1 placa de 50cm x 50cm, de tecnopor. **(Anexo 3)**
- Dardos: Tiro al blanco

#### Día 5:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
  - Observan y describen las semejanzas y diferencias de las diferentes botellas.
  - Llenan las botellas con arena, y luego las vacían para comparar una a una, las diferentes capacidades volumétricas.
  - Llenan 10 botellas descartables con la mitad, cuarto u octavo de la capacidad total, con arena. Esos serán las botellas que deberán tumbar con los "boliches" o pelotas. **(Anexo 5).**



- 10 Botellas descartables.
- 1 pelota
- **Anexo 5:** Boliches

- Elaboran sus botellas y juegan, en un primer momento, de forma "libre" al "Boliche", luego lo hacen con las indicaciones del tutor.

Responden:

¿Qué juego te gustó más?

¿Qué aprendiste a través del juego?

¿Cuáles son los juegos más practicados por ti?

## Juego : "Tiro al sapo"

### Objetivo

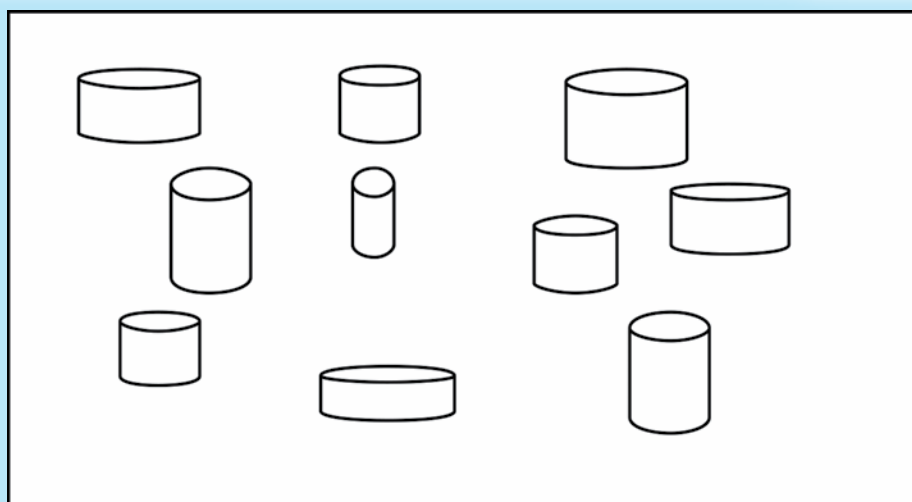
Afinar el equilibrio motriz.

### Materiales

- 10 latas de diferentes formas y tamaños
- Una base de cartón de 50 cm x 50 cm
- Pegamento: cola de carpintero, terocal o uhu
- 10 Fichas, monedas u otro, del mismo tipo

### Procedimiento

1. Quitar la tapa de las latas.
2. Distribuir las latas sobre la base de madera . Colocar la lata más pequeña en el centro.
3. Pegar las latas a la base.
4. Colocar al lado de cada lata, los puntos que se ganarían de embocar en estas.
5. La lata del centro tiene el valor mayor. Este será el "sapo" del juego.



6. El juego consiste en colocarse a unos 5 metros del tablero, colocado horizontalmente, y lanzar las fichas, e ir acumulando los puntos que indica cada uno de los aciertos. El "sapo", es el de mayor valor.
7. Al final del juego se contabilizan los puntos que ganó cada jugador.
8. Colocar la figura del sapo en la lata más pequeña.

### Objetivo

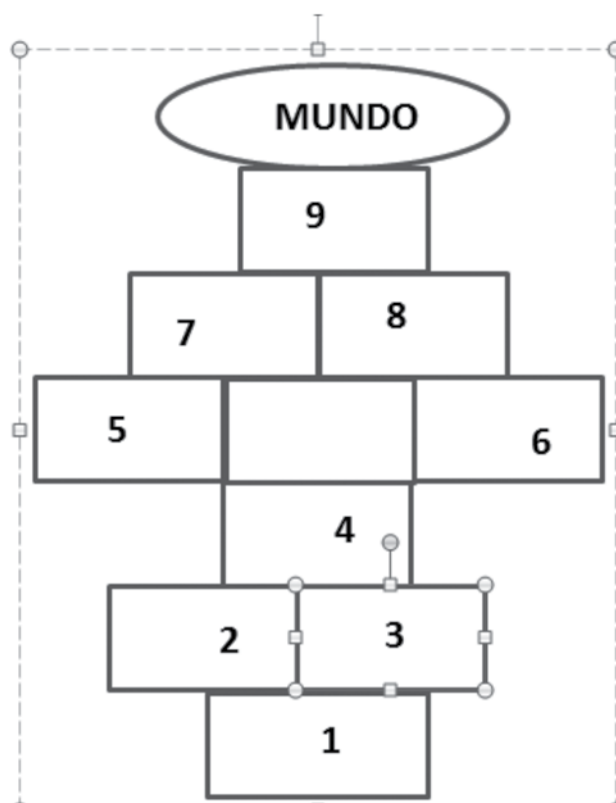
Valorar un juego tradicional.

### Materiales

- Plano de juego en el espacio del patio
- Ficha por cada participante

### Procedimiento

1. Cada jugador a su turno, lanza su ficha hacia los casilleros del juego. Para el primer juego lo lanza hacia “1”, en el segundo juego “2”, “3”, etc. Y así sucesivamente.
2. Luego deberá saltar con un solo pie y pasar por todos los casilleros, sin pisar por el casillero en el que se encuentra su ficha. Solo en el caso de los casilleros 5 y 6 se apoyará con los dos pies, uno en cada casillero.
3. Al llegar a la última casilla del juego, deberá dar media vuelta y regresar, también saltando con un pie.
4. De regreso debe saltar con cuidado, pues deberá recoger, apoyándose en un solo pie, el objeto que dejó en la casilla (1°, 2°, 3°... según caso). Luego “saltará” ese casillero, pues no puede pisar en él, de lo contrario, pierde.



## “Elaboración de dardos para el tiro al blanco”

### Objetivo

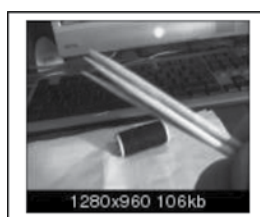
Elaborar dardos y tableros del “Tiro al blanco”.

### Materiales

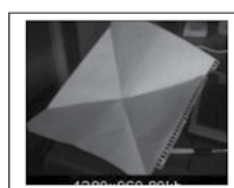
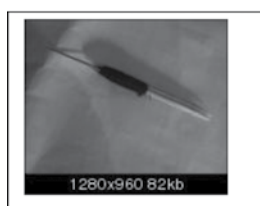
- Una aguja punta roma
- Mondadientes ,palillos de madera de esos para limpiar los dientes
- Hilo
- Una hoja de papel cuadrado

### Procedimiento

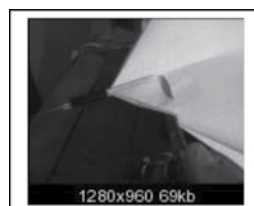
1. Tomar 5 palillos de mondadientes. y apretarlos para enrollar el hilo. Luego de dar una vuelta completa para enrollarlos, colocar la aguja punta roma, de manera que esta sobre salga al nivel de los palillos.



2. Una vez atado, seguir enrollando el hilo y apretar fuerte, para ello, poner bastante hilo casi hasta cubrir la mitad del mondadientes:



3. Doblar la hoja de papel, uniendo cada una de sus puntas , abrirlo y verificar que hayan dos líneas diagonales que se cruzan.
4. Dar a la hoja de papel, forma de pirámide para hacer el estabilizador de vuelo, meter la hoja entre las 5 puntas de los mondadientes y después recortarle el papel sobrante. Queda algo así:



## “Tablero de tiro al blanco”

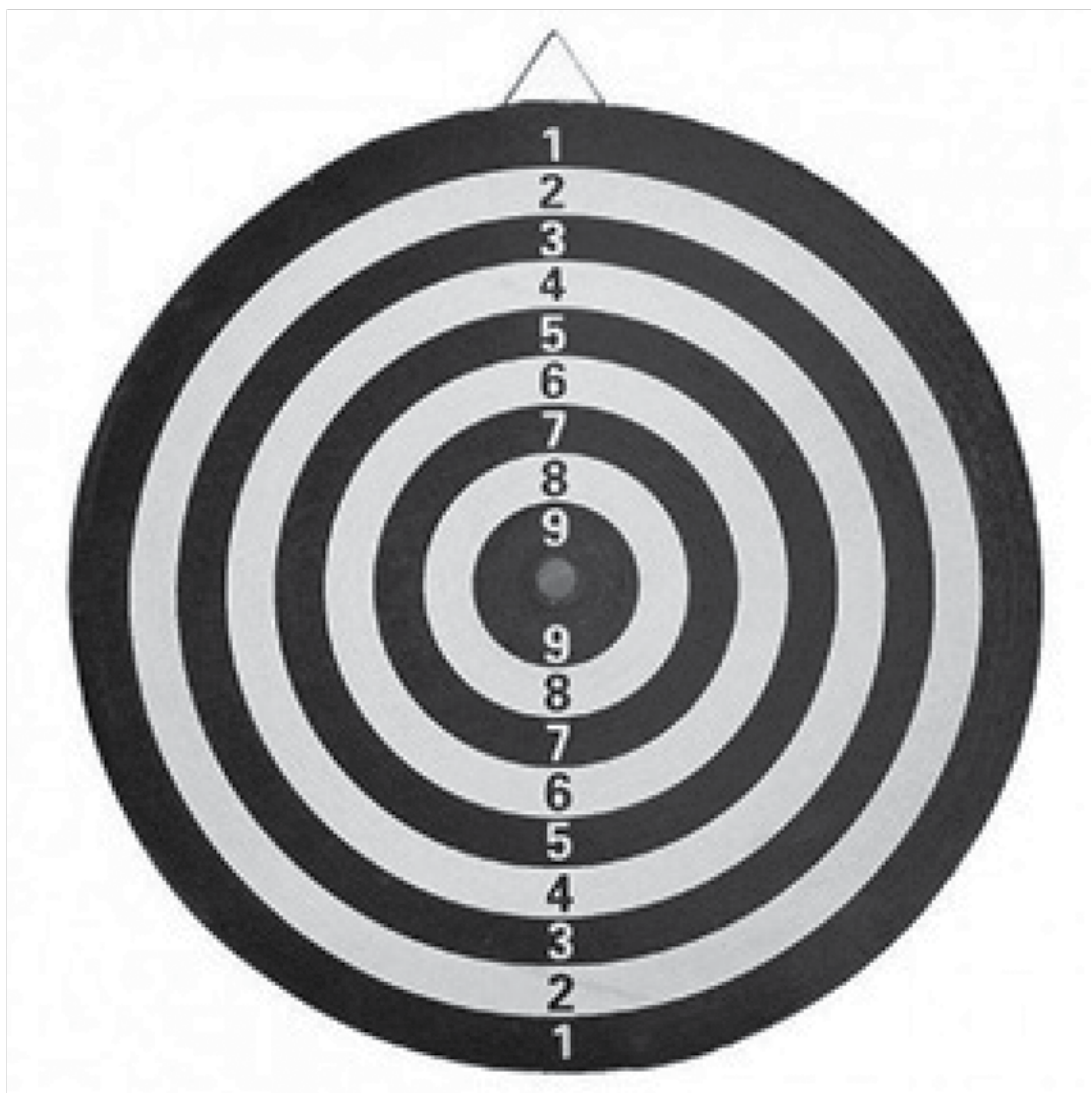
Anexo  
4

### Materiales

- Base de Tecnopor de 50 cm x 50 cm
- Útiles de escritorio
- Cuchilla

### Procedimiento

1. Forrar la base de tecnopor con franela o con papel de color, a fin de que se distinga con el bull de tiro.
2. Trazar un tablero de tiro al blanco, en papel ó cartulina, según el molde.
3. Trazar, en papel o cartulina, varios de los moldes de bull.
4. Ensayar las distancias para el tiro al “bull”.



Anexo  
**5**

## “Boliche”

### Objetivo

Elaborar boliches con botellas reciclables.

### Materiales

- 10 botellas de plástico vacías, del mismo tipo, con su tapa
- Arena, embudo
- Papel de color o de revistas
- Cola sintética
- Pelota de plástico de preferencia, que sean pesadas

### Procedimiento

1. Con ayuda del embudo, verter hasta  $\frac{1}{4}$  parte de cada una de las botellas, con arena.
2. Cerrar con la tapa, y ensayar con algunos “tiros” libres, para verificar la estabilidad de las botellas.
3. Decorar las botellas, forrándolas total o parcialmente con papeles de color.
4. Para jugar, se deberán ordenar las botellas en forma de pirámide y lanzar con una pelota.
5. El área de tiro será un camino recto de unos 10m de distancia.
6. Cada botella derribada equivale a un punto a favor para el equipo que lanzó.
7. Gana el equipo que acumuló más puntaje.

“ JUGAMOS Y DISFRUTAMOS JUNTOS”

SEMANA Nº 16: Organizamos un festival de juegos con nuestros padres	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Muestra motivación por producir textos referidos a vivencias, experiencias, sentimientos o su realidad local.	Escribe diferentes textos de manera organizada empleando lenguaje formal e informa.
<b>M:</b> Mide y construye ángulos utilizando instrumentos de dibujo geométrico.	Estima la medida de ángulos en el plano. Señala y argumenta la traslación o rotación que corresponde a una figura.
<b>P.S:</b> 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:** Participan en la organización de un festival de juegos con sus familiares.

Contenidos

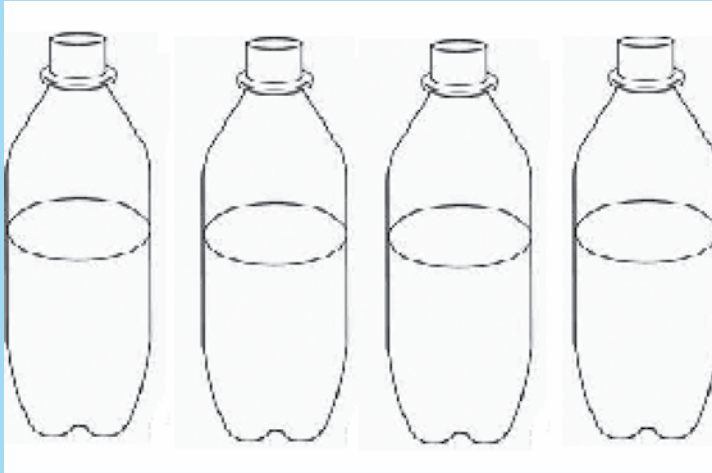
COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Los planes de escritura. Propósito comunicativo, destinatarios, mensaje y formato a utilizar.	Ángulos. Traslación y rotación de figuras geométricas.	Sentimiento de pertenencia a un grupo familiar.

Procedimiento	Materiales y recursos								
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> <li>Escriben en tarjetas, una lluvia de ideas sobre las actividades a desarrollar en el festival.</li> <li>Elaboran un listado de juegos y concursos propuestos para el festival.</li> <li>Presentan sus planes de actividades y sustentan el interés por cada una de las actividades.</li> <li>Intercambian ideas y deciden las actividades a desarrollar en el festival. Entre ellas, se sugieren algunos de los juegos: “Tiro al sapo”, “Los Boliches”, Ajedrez o Damas Chinas, concurso de cometas.</li> <li>Elaboran una carta de invitación al festival, dirigido a sus padres y familiares. Para tal fin completan el siguiente cuadro:</li> </ul> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>¿A quien escribiré?</th> <th>¿Para qué escribiré?</th> <th>¿Qué escribiré?</th> <th>¿Qué lenguaje usaré?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	¿A quien escribiré?	¿Para qué escribiré?	¿Qué escribiré?	¿Qué lenguaje usaré?					<ul style="list-style-type: none"> <li>½ hoja A4 por cada niño</li> </ul>
¿A quien escribiré?	¿Para qué escribiré?	¿Qué escribiré?	¿Qué lenguaje usaré?						



### Día 2:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Ensayan el juego del boliche, introduciendo diferentes niveles de arena en las botellas, pero, para un mismo juego, todos deben tener el mismo nivel de arena. La cantidad de arena la decidirán en función del mejor funcionamiento del juego (estabilidad de la botella frente al impacto del boliche.) Ej: todos con  $\frac{1}{2}$  botella de arena o todos con  $\frac{1}{4}$  de botella de arena, etc. Lo importante es que entre las botellas no existan diferentes niveles de arena al interior.



- Tres de los grupos seleccionan, pintan/decoran 10 botellas por grupo, para el juego del boliche. Ensayan con diferentes formas y tamaños de botellas (descartables de bebidas gaseosas, agua, refrescos, en envase plástico).
- Dos de los grupos, elaboran el diseño para el juego del Tiro al Sapo. Prueban con latas, recipientes u otro que optimice el juego. La idea es que experimenten y diseñen el mejor material, dado que ya conocen el juego, pues lo practicaron la semana anterior.
- Para el caso del Ajedrez o Damas Chinas, los juegos ya vienen elaborados de fábrica (tablero y fichas), por tanto, no será necesario su elaboración.

- 30 botellas plásticas descartables iguales

### Día 3:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Se organizan para hacer la distribución del espacio físico asignado por el tutor, para el desarrollo de las actividades del festival.
- Ensayan los juegos en el espacio, a fin de delimitar y dar las dimensiones aproximadas de espacio, necesarias para el desarrollo del juego.
- Miden, estiman y organizan espacios delineando los espacios que serán utilizados en los diferentes juegos.
- Con una wincha o cinta métrica, miden y delimitan los espacios, considerando: formas de la figura plana que forma el área de tiro o desarrollo del juego, sectores angulares que se requieren, según naturaleza del juego.
- Elaboran carteles: con los nombres de los juegos.

**Día 4:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Se organizan en grupos para elaborar carteles con nombres de los juegos, y dispositivos para la ambientación de la escuela para el día del festival: cadenas, mensajes alusivos a la participación, instrucciones para los juegos a participar, entre otros.
- Con orientaciones del tutor, se organizan por comisiones para la actividad del día siguiente.

**Día 5:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Revisan la ubicación y distribución de los espacios para los juegos.
- Repasan sus roles, se ubican en sus comisiones.
- Recepcionan a los padres de familia, atienden al programa para el día.
- Participan con sus padres y familias en la actividad organizada.

## Variantes y sugerencias

1. Durante la presente semana se abordará el desarrollo de diferentes juegos, que favorecerán el desarrollo de sus capacidades manipulativas, científicas, matemáticas, comunicativas, físicas y motrices, entre otras.
2. Oriéntese la actividad de "Collage" y "Rompecabezas", para la sensibilización de los niños con la problemática y realidad de su medio, para el desarrollo de las capacidades de la ciudadanía, pensamiento crítico y reflexivo. Propicie situaciones de diálogo y expresión de ideas, opiniones, sentimientos.
3. Aprenderán, en algunos casos, y en otros, practicarán las estrategias de juego, y de pensamiento lógico, en actividades lúdicas tales como las "Damas Chinas", para lo que se recomiendan estrategias de trabajo por etapas: primero, juegos demostrativos en dos grandes grupo-clase, que servirá de alerta respecto de la comprensión y dificultades para con el juego. Posteriormente, podrán desarrollar el juego a nivel de grupos pequeños.
4. La elaboración de los cometas, y origami, están orientados al desarrollo de las capacidades matemáticas de medición, estimación, relación de medidas, lados, ángulos, así como también, la optimización del ensamblaje de cada una de las piezas, que también es una habilidad motriz y matemática a la vez. En definitiva, es el espacio para dejar que la creatividad "fluya" en las propuestas de elaboración de los cometas.
5. En la realización del origami procurar que los estudiantes realicen los pasos consecutivos, pues si obvian algunos, el producto será deficiente.
6. Para la presente semana, en "Elaboramos y exponemos nuestros juguetes", en la que, al igual que la semana anterior, se desarrollarán diferentes actividades, en la que vivenciarán actividades lúdicas que coadyuvarán al desarrollo de sus capacidades de áreas focalizadas en matemática, comunicación y personal social. Los niños producirán diferentes materiales que darán sinergia a la "producción de conocimientos", que en este caso adquieren un valor agregado que es: la "demanda" de la producción de tal o cual material que contiene conocimientos específicos. Estos materiales serán conservados como parte de los materiales educativos para el aula, el cual podrán utilizarlos en diferentes ocasiones futuras.
7. Vivenciarán actividades para el desarrollo de estrategias de cálculo, que se les animará a resolver a fin de que se descubra la "Frase escondida", y con estos mismos números, elaborarán sus tarjetas de "Bingo".
8. Se valora y reconoce la importancia del "Ajedrez", que, sustentado en evidencias, es una estrategia muy potente, para el desarrollo del pensamiento lógico, que, de acuerdo a las oportunidades que se le brinde, puede lograr niveles altos de abstracción mental, y de generalización de conocimientos, visto como proceso cognitivo. Es por ello que se recomienda, la puesta en práctica de su aprendizaje, en un primer momento, a nivel de grupo-clase, divididos en dos grandes equipos, en los cuales participarán de manera ordenada todos los participantes, a fin de tener una lectura clara de su nivel de comprensión del juego, reglas, y estrategias de juego que van adquiriendo cada vez. Posteriormente a este ensayo, debe orientar y acompañar el juego entre pares al interior de sus grupos, en los que también, podrían jugar en dos subgrupos, dependiendo de los recursos materiales con que se cuente.
9. Practicarán el vóley como actividad deportiva, y para el desarrollo físico y motor, así como también, el desarrollo de sus capacidades creativas y artísticas al elaborar un objeto creativo y darle utilidad.

10. En el caso de la elaboración del "Collage", se puede desarrollar la técnica de formación de palabras y frases a partir de otras ya elaboradas, al margen de la tipografía o proporción entre las letras. Lo importante es que impacte y comunique una idea clara de la información.
11. La "Frase escondida", puede contener entre las consignas, actividades de resolución de problemas sencillos, secuencias numéricas, formación de figuras, de acuerdo al nivel de los niños (3° - 4° grado).
12. De acuerdo a la inquietud, curiosidad e interés de los niños, brinde las oportunidades para que exploren las propiedades y características de los imanes, pues los fenómenos magnéticos son muy evidenciables, aunque algo abstractos en la argumentación científica de estos. Déjelos que ensayen el acercar imanes con polos opuestos, o iguales, así como también la inducción magnética: que prueben la fuerza del imán a través de una hoja de papel, la carpeta, una caja, el agua, etc.
13. Si la diferencia de estaturas y contexturas es muy grande entre sus niños, será recomendable que jueguen entre equipos homogéneos, pues la diferencia física es un factor que influye en este juego.
14. La importancia del juego. El juego es una actividad motivadora que facilita la práctica del ejercicio físico, debiéndose ajustar a los intereses de los niños, así como al desarrollo motriz, afectivo y social e intelectual.

Los juegos populares que se desarrollan en esta semana, permitirán que los niños adquieran conciencia de las grandes posibilidades que les puede brindar el juego como medio de relación y disfrute, además de despertar el interés por conocer y realizar estos juegos como vínculo y parte del patrimonio de nuestro país.

15. En el contexto curricular. Para el pleno aprovechamiento de las actividades, es preciso que los niños, previamente, haya trabajado aspectos motrices tan importantes para su desarrollo como:
  - Estructuración del esquema corporal.
  - Desarrollo de habilidades básicas.
  - Control de los diferentes segmentos corporales.
  - Utilización de reglas sencillas en situaciones de juego.
16. Relaciones de interdisciplinariedad con otras áreas. La relación de interdisciplinariedad con otras áreas es un aspecto clave en la Educación Física.

En este caso, en concreto, podemos hacer referencia a aspectos tales como:

Desarrollo de la comunicación: mensajes que utilizan sistemas de comunicación no verbal. Sistemas y elementos de comunicación no verbal.

Habilidades matemáticas: descripción de la situación y posición en el espacio con relación a uno mismo y a otros puntos de referencia.

Habilidades artísticas: elementos básicos del juego dramático. Observación y análisis de acciones corporales. Interpretación de signos y símbolos convencionales sencillos.

Conocimiento del Medio: actividades de tiempo libre. Recogida e interpretación de formaciones de diversas fuentes.

Sensibilidad y respeto a las costumbres, así como a la conservación del medio.

#### 17. **Relación con los objetivos del nivel de Primaria**

- Valorar el juego como un medio para realizar actividad física, como medio de disfrute, de relación y como recurso para aprovechar el tiempo libre.

- Utilizar en la resolución de problemas motrices, las capacidades físicas básicas y las destrezas motrices, teniendo en cuenta las posibilidades y limitaciones. Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.
- Conocer y valorar los efectos beneficiosos y perjudiciales que la realización de actividades físicas tiene sobre la salud, así como la adquisición de hábitos de higiene, alimentación y ejercicio físico.
- Colaborar en juegos y actividades deportivas, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto a las posibilidades y limitaciones de los demás, actitudes que favorecen la convivencia y que contribuyen a la resolución de situaciones con estrategias lúdicas y creativas.

**18. Aproximación de la medida.** El acento que la enseñanza ha puesto en el cálculo exacto obliga a nuestros alumnos a realizar, en muchas ocasiones, cálculos innecesarios e imposibilita el desarrollo de estrategias de estimación y confianza al emitir juicios de valor estimados.

Cuando una magnitud es continua, la medida expresa “el número de veces que una cantidad contiene a la unidad discreta. Es así que la medida designa el número de objetos de esa cantidad. Ej. 8 cm, 10 kilogramos, etc.

Si bien, el modelo numérico que se aplica a la medida de las cantidades continuas es el conjunto de los números reales, este modelo permite caracterizar a las cantidades de nuestro entorno físico con unidades arbitrarias de medida.

Se hace referencia a “medir”, y “estimar”. En el lenguaje cotidiano se relaciona con la realización de una valoración que, en matemática, tiene que ser de tipo cuantitativa. En numerosas ocasiones necesitamos hacer una valoración global respecto de una cantidad o de una operación.

La actividad de la semana, hace recursivo, las diferentes estrategias para la medición y estimación, en acciones de: estimar la cantidad de arena en las botellas, distribución espacial de las latas para “Tiro al sapo”, áreas y perímetros de carteles, medición de largos y ancho para la distribución del espacio físico para los diferentes juegos, entre otros. En tal sentido, se sugiere:

Medir los campos de juego. Por ejemplo: 2 lugares de juegos en la escuela.

Discutir sobre las posibles diferencias entre uno y otro, la necesidad de establecer unidades comunes.

Estimar distancias y comprobarlas con pies y pasos.

En función de las alturas de los/as estudiantes, determinar aproximadamente alturas de paredes, de muebles, tapias.

Medir diferentes objetos usando medidas antropomórficas (dedos, pies, pasos, palmos), arbitrarias (cuerdas, palos) o establecidas (metro, centímetros). Este ejercicio favorecerá las capacidades para la aproximación de las medidas espaciales.

Ensayar diferentes medidas para las botellas de arena y decidir por aquella que más estabilidad tiene, pero también la posibilidad de ser tumbada.

**19.** A lo largo de las dos semanas, han vivenciado diferentes situaciones de juegos, algunos nuevos, y otros ya conocidos. Lo ideal es que desarrollen capacidades para “recrear” los juegos, con otras reglas o estrategias, y las validen, a la vez que se divierten.

**20.** Los materiales para la elaboración de los implementos para los juego son sugeridos, por tanto, vale la posibilidad de adaptarlos al contexto. Por ejemplo: las botellas pueden ser también pomos de plástico, dibujar los personajes del ajedrez y pegarlas en chapitas, tapitas u otro.

**21.** En cuanto al juego de ajedrez, se sugiere ensayar sencillos juegos que favorezcan el aprendizaje del movimiento particular de cada una de las fichas. Dejar que en el proceso se estructuren las diferentes estrategias de juego, que las lograrán en la medida en que practiquen, exploren y conozcan el juego.

**“ORGANIZAMOS NUESTRA BIBLIOTECA DE AULA”**

SEMANA Nº 17: Recolectamos y clasificamos libros	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Escribe textos originales, haciendo uso de técnicas de creación literaria.	Comunica sus mensajes escritos con originalidad.
<b>M:</b> Interpreta y establece relaciones causales que argumenta a partir de información presentada en tablas y gráficos estadísticos.	Señala la media aritmética de un conjunto de datos.
<b>P.S:</b> 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:** Participa activamente en la organización de la biblioteca de aula expresando sus preferencias al clasificar los libros que contiene.

**Contenidos**

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Técnicas de escritura creativa.	Frecuencia absoluta. Media aritmética.	Biblioteca. Libros. Clasificación.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> </ul> <p>“Cada oveja con su pareja”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cada alumno recibe una tarjeta con parte del título de una obra literaria. A la orden ¡Cada oveja con su pareja! Deben buscar la otra parte del título que completaría el texto de su tarjeta. <b>(Anexo 1)</b>.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">EL GATO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">EL CABALLERO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">MI PLANTA</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">DE NARANJA LIMA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">CON BOTAS</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">CARMELO</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se da unos minutos para que en parejas dialoguen sobre la obra que les ha tocado.</li> <li>Todos se sientan en círculo y expresan sus sentimientos y preferencias en relación al nombre de su título. En caso no conocieran el título pueden expresar lo que se imaginan sobre el contenido de la obra a partir del título.</li> <li>Comentan si alguno de estas obras lo han visto en la biblioteca de aula. Responden: ¿Qué otras obras quisieran tener en la biblioteca? ¿Cómo podemos conseguirlas?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Anexo 1:</b> “Cada oveja con su pareja”</li> <li>Tarjetas de cartulina del tamaño de 1/2 hoja A-4</li> </ul>



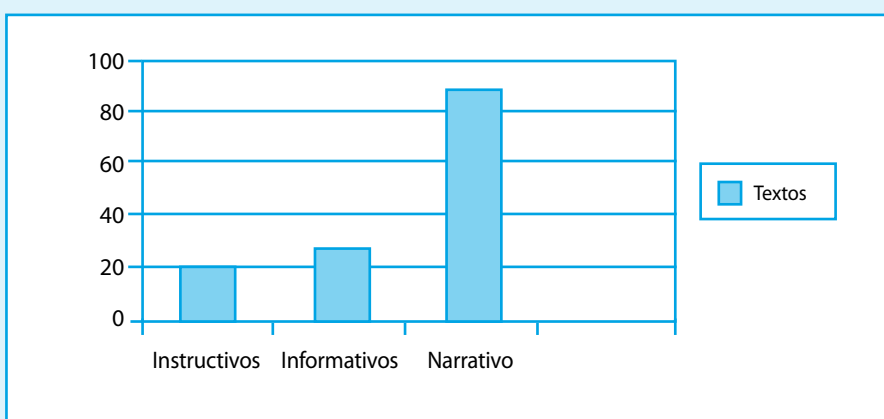
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresan ideas para poder conseguir otros libros para la biblioteca.</li> <li>• Se organizan en grupos para recolectar libros durante el mes.</li> <li>• Crean un eslogan por grupos para su campaña por grupos y eligen uno de ellos.</li> <li>• Redactan textos en hojas rayadas animando a la comunidad para donar libros para la biblioteca y los reparten como volantes.</li> <li>• Por parejas o pequeños grupos se comprometen a visitar las aulas del colegio para hablarles brevemente a los alumnos sobre su campaña y animarlos a participar. También pueden hablar de su campaña en la formación general.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas Rayadas</li> </ul>
<p><b>Día 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> </ul> <p>“Historia colaborativa”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocan las sillas del aula formando un círculo. Una silla debe estar detrás de la otra como si fuera un tren. (grupos de 6 aproximadamente) Cada alumno del grupo debe tener un plumón de distinto color.</li> <li>• Producen textos en forma colaborativa redactando en una misma hoja según las indicaciones dada a los grupos. <b>(Anexo 2).</b></li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><b>Ayer me dormí muy tarde porque escuchaba unos ruidos y me parecía que alguien</b></p> <p>.....</p> <p><b>caminaba muy cerca</b></p> <p>de la pista y una persona me gritó que tuviera cuidado con los carros, es que estaba conversando con mi amiga</p> <p>.....</p> <p>y no me di cuenta</p> <p>que había olvidado mi cartuchera en la mesa de mi sala, ahora espero que alguien me pueda prestar lo que necesito.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comentan sobre la capacidad que tenemos para redactar y crear una historia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Hoja A-4 rayada o en blanco por grupo</li> <li>• 1 Plumón de color por estudiante</li> <li>• <b>Anexo 2:</b> “Quebrantahuesos o cadáver exquisito”</li> </ul>
<p><b>Día 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> </ul> <p>“Clasificamos textos”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se preparan tres cajas o estantes por equipos con carteles que nombren diferentes tipos de textos: Ver <b>(Anexo 3):</b> “Clasificamos textos”.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>TEXTOS NARRATIVOS</b></p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>TEXTOS INSTRUCTIVOS</b></p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>TEXTOS INSTRUCTIVOS</b></p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 cajas (01 por grupo con libros diversos)</li> <li>• 9 cajas ( 03 por grupo con carteles que indiquen el tipo de texto que se colocará dentro de ella)</li> <li>• Textos diversos ( 4 ó 5 de cada tipo para ser colocados dentro de las cajas)</li> <li>• 1 Papelote por grupo</li> <li>• 3 Plumones gruesos por grupo</li> <li>• <b>Anexo 3:</b> “Clasificamos textos”</li> </ul>



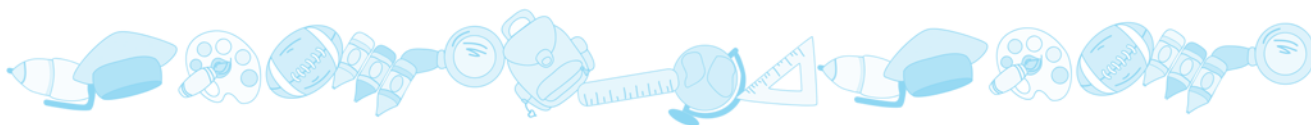
- La totalidad de los estudiantes se dividen en tres equipos. Cada equipo recibe una caja con diversos textos procurando que sean de diferentes tipos: narrativo (cuentos, leyendas, novelas, etc.) instructivos (recetas, instrucciones de un juego, del uso de un electrodoméstico, etc.), informativos (libros, revistas sobre plantas, animales, educación sexual, etc.).
- Clasifican los textos que les han tocado colocándolos en la caja que les corresponde.
- Se sientan en círculo y se realiza la puntuación de la actividad por equipo, permitiendo la participación de los alumnos de los otros equipos para fundamentar el acierto o desacierto al clasificar los textos.
- Después de hacer las correcciones los tres equipos se encargan de contabilizar cada tipo de textos de sus cajas. (Anexo 3).
- Anotan en una tabla la cantidad de textos que tienen de cada clase.
- Elaboran un gráfico de barras considerando los datos de la tabla.

- Un papelógrafo

Tipos de textos	Equipos			Total
	1	2	3	
INFORMATIVOS	4	3	8	
INSTRUCTIVOS				
NARRATIVOS				
OTROS				
Total				



- Reúnen la información de los tres equipos en una tabla.
- Interpretan el gráfico tabla a partir de las preguntas: ¿Qué tipo de texto existe en mayor cantidad en la biblioteca del aula? ¿Cuál es el texto que se contabilizó en menor cantidad? ¿Qué equipo contó más textos instructivos? ¿Cuántos textos se contabilizaron en total.



#### Día 4

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

¿Qué promedio de libros leemos?

- Observan la tabla elaborada el día anterior.
- Escuchan que una tabla de frecuencia nos permite observar la cantidad de veces que aparece un mismo dato; es decir, la Frecuencia absoluta ( $f_i$ ). En este caso la cantidad de veces que aparece el texto informativo, instructivo etc.
- Colocan el cartel con la palabra Frecuencia sobre la palabra total.

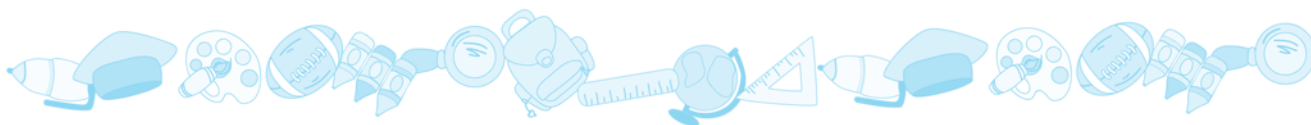
Tipos de textos	Equipos			Total
	1	2	3	
INFORMATIVOS	4	3	8	15
INSTRUCTIVOS				
NARRATIVOS				
OTROS				
Total				

Frecuencia  
 $f_i$

- Escuchan que ahora nos convertiremos por un momento en encuestadores y encuestados para eso vamos a elaborar una pequeña encuesta que se realizará entre parejas.
- Deberán responder entre las siguientes alternativas:
- ¿Cuántos libros has leído en estos tres últimos años?
- Entre 2 y 4 libros b) Entre 5 a 10 libros c) Más de 10 libros.
- Participan todos dictando las respuestas, que completan en una tabla de frecuencia.
- Cuentan el número de libros que han leído entre todos, durante estos tres últimos años. Dividen el número de libros leídos, entre el número de alumnos... ello les dará la "media aritmética", o número aproximado de libros que lee cada niño en esta aula.
- Completan el cuadro.

Número de libros leídos	ESTUDIANTES		
	conteo	$f_i$	Media Aritmética — X
Entre 2 a 4 libros			
Entre 5 y 10 libros			
Más de 10 libros			

- Tabla elaborada el día anterior
- Un pedazo de 1/8 de cartulina (cartel)
- ½ Hojas cuadriculadas por estudiante para anotar la respuesta de la encuesta
- 1 Papelote por grupo
- 1 papelote por aula
- 1 Papelote por grupo
- 5 juegos de Casinos



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretan el cuadro a partir de las siguientes preguntas:</li> <li>• ¿Cuántos niños han leído entre 2 a 4 libros en estos tres últimos años?</li> <li>• ¿Cuántos niños han leído entre 5 a 10 libros en estos tres últimos años?</li> <li>• ¿Cuántos niños han leído más de 10 libros en estos tres últimos años?</li> <li>• Para afianzar la noción de frecuencia y media aritmética compiten entre equipos:             <p><b>Juego 1:</b> Por grupos reciben casinos y eligen 20 cartas al azar Practican el cálculo mental agrupando los números que se repiten para obtener la frecuencia y hallar la media aritmética. Deben elaborar el cuadro y representarlo con gráficos estadísticos.</p> </li> </ul>	
<p><b>Día 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• “Cuéntame un cuento”</li> <li>• Observan algunos accesorios que les recuerde algún cuento conocido: una capa roja, unas botas, una manzana, un huevo dorado, un espejo con una cara, una corona, una varita de hada, etc.</li> <li>• Describen al personaje que creen ha utilizado uno de esos accesorios y nombran el título del cuento.</li> <li>• Expresan los sentimientos o emociones que sintieron cuando se los leyeron o pudieron leerlos solos.</li> <li>• Forman equipos y se organizan para leerle un cuento a los niños de primer o segundo grado.</li> <li>• Eligen la forma en que narrarán el cuento elegido: con títeres, con accesorios como los que observaron, con una secuencia de imágenes, dramatización, etc.</li> <li>• Realizan el ensayo presentando la narración a sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accesorios:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1 espejo</li> <li>– 1 manzana</li> <li>– 1 botas</li> <li>– 1 capa roja</li> <li>– 1 corona</li> <li>– 1 varita de hada</li> <li>– 4 títeres por grupo</li> <li>– 1 pliego de cartulina por grupo para secuencia de imágenes</li> </ul> </li> </ul>

## Dinámica: "Cada oveja con su pareja"

### Objetivo

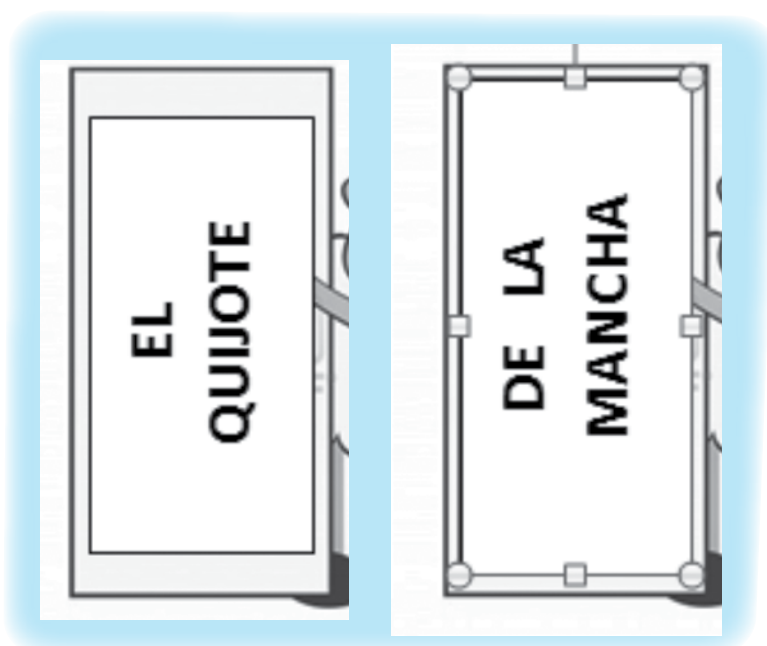
Esta dinámica es apropiada para cualquier edad puesto que sirve para fomentar la relación entre nuestros alumnos y nos ayuda a romper grupos. Favorece la expresión y comprensión oral.

### Materiales

- Tarjetas de tamaño de la mitad de una hoja A-4
- Sillas

### Procedimiento

1. Elaborar tarjetas escribiendo por separado en dos de ellas el título de un cuento u obra conocida por los alumnos. Ver ejemplo.
2. Repartir una tarjeta a cada alumno. Ellos deben de extraerlas de bolsas diferentes, también pueden colocarlas debajo de sus sillas para que ellos la encuentren.
3. A la voz de ¡Cada oveja con su pareja! Los alumnos deben encontrar la palabra que complete el título del cuento u obra literaria, preguntando a sus compañeros por la palabra que contiene su tarjeta.
4. Dialogan con su pareja sobre la obra o cuento que les ha tocado.



## “Quebrantahuesos o cadáver exquisito”

Anexo  
2

### Objetivo

Estimular en los alumnos el pensamiento original y el humor.

Los quebrantahuesos permiten “quebrar” los lugares comunes y expresar nuevas formas de creatividad invitando a los estudiantes a utilizar el lenguaje con un sentido lúdico.

Esta técnica también se utiliza con dibujos siguiendo el mismo procedimiento.  
Es una técnica literaria de creación divergente.

### Materiales

- Una hoja A-4 rayada o en blanco
- Plumones de colores

### Procedimiento

1. Coloque al grupo en círculo ubicando una silla detrás de otra.
2. El último alumno recibe una hoja A-4 blanca y escribe en ella lo que en ese momento se le ocurra, puede escribir un verso que conoce o si desea iniciar una historia.
3. El maestro controla el tiempo para cada estudiante y asegura que todos pasen la hoja a la vez.
4. Antes de pasar la hoja al compañero que está delante de él debe doblar la hoja y dejar a la vista la última línea que escribió.
5. El compañero que recibe la hoja debe leer la última línea y tratar de continuar según lo que él se imagina, nuevamente pasa la hoja dejando a la vista la última línea y así sucesivamente.
6. Al terminar se sientan juntos y leen todo el texto completo a sus demás compañeros y expresan sus sentimientos o emociones durante la realización del trabajo.
7. Una variante puede ser:
  - Preguntar: ¿Qué es? El niño debe responder en la hoja, la dobla y pasa a su compañero de adelante.
  - Luego, preguntar: ¿Cómo es? Los niños hacen lo mismo. Así se incrementan preguntas como: ¿Dónde? ¿Quién? ¿Por qué?
  - Al final el docente desdobra la hoja y aparece la composición. La comparte.

**“Clasificando textos”****Objetivo**

Recabar los saberes previos sobre los diversos tipos de textos.

**Materiales**

- 3 cajas o bolsas
- Textos de diversos tipos
- Carteles para las cajas

**Procedimiento**

1. Forman 3 equipos.
2. Cada equipo recibe tres cajas o bolsas.
3. Las cajas o bolsas pueden estar etiquetadas o el equipo deberá colocarlas.
4. Se le asigna un tiempo indicado para clasificar los libros en las cajas o bolsas, se les da tiempo libre hasta que los tres equipos concluyan.
5. Se le asigna un punto por cada libro correctamente clasificado.
6. Gana el equipo que acumula más puntos.



TEXTOS  
NARRATIVOS

TEXTOS  
INFORMATIVOS

TEXTOS  
INSTRUCTIVOS

“ORGANIZAMOS NUESTRA BIBLIOTECA DE AULA ”

SEMANA Nº 18: Organizamos la biblioteca de nuestra aula	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Respeta las opiniones de los demás aunque sean diferentes a las suyas. Escribe textos instructivos (fichas técnicas) según sus intereses y necesidades de comunicación.	Demuestra respeto a las opiniones ajenas. Escribe fichas técnicas teniendo en cuenta su estructura.
<b>M:</b> Resuelve problemas que implican el cálculo del área lateral y total de un prisma recto y de poliedros.	Encuentra la solución a problemas relacionados con el área lateral y total de un prisma dado.
<b>P.S:</b> Expresa sus intereses, preferencias, sentimientos y emociones para organizar la biblioteca de su aula.	Elabora fichas bibliográficas para la biblioteca de aula.

**Propósito de la semana:** Participa activamente en la organización de la biblioteca de aula, trabajando en equipo y respetando las opiniones de los demás.

Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
La tolerancia y el respeto en la comunicación. Fichas técnicas: estructura y proceso de escritura.	Área lateral y total de poliedros regulares.	Libros de diferentes temáticas.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> </ul> <p>“Comunicándonos”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Forman grupos con igual cantidad de integrantes, reciben un pedazo de papel del mismo tamaño y se le da la siguiente consigna: “Hagan la mayor cantidad de avioncitos de papel en cuatro minutos”. <b>(Anexo 1)</b>.</li> <li>Concluido el tiempo se elige un estudiante de cada grupo para contar los avioncitos de los diferentes grupos anotando en la pizarra la cantidad contada.</li> <li>Voluntariamente un integrante de cada grupo comenta la razón por la que cree que hicieron más o menos avioncitos. Se puede guiar las respuestas a partir de las siguientes preguntas: ¿Cómo se organizaron? ¿Cómo supieron quién tenía más o menos habilidad para hacer avioncitos? ¿Qué hacía el integrante que no tenía facilidad para hacer los avioncitos? ¿Se les presentó alguna dificultad? ¿Cómo lo resolvieron?</li> <li>Se resalta el papel de la comunicación efectiva entre los integrantes del equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Papel periódico o Reciclable (la misma cantidad para cada grupo. Ejem: 01 hoja )</li> <li>Anexo 1:</li> <li>“Comunicándonos”</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>Forman nuevos grupos y recibe tarjetas con letras que pueden formar la palabra "Respeto" o "Tolerancia" después de ordenarlas y descubrir la palabra que les ha tocado la expresan en voz alta.</li> <li>Definen cada palabra a partir de una lluvia de ideas.</li> <li>Dramatizan un caso donde se aprecie la falta de respeto o tolerancia en la comunicación.</li> <li>Después de la dramatización los otros grupos identifican el problema de comunicación que se ha observado. El grupo debe aportar la solución al caso.</li> <li>Pegan la palabra que les ha tocado en una cartulina completándola con palabras relacionadas a la comunicación y la decoran para colocarla en el aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un juego de tarjetas por grupo con letras (10 tarjetas si la palabra es tolerancia y 7 tarjetas si la palabra es respeto)</li> <li>01 tira de cartulina para pegar la palabra formada. Se puede recortar 4 tiras de un pliego de cartulina)</li> <li>1 juego de plumones</li> <li>1 frasco de goma por grupo</li> </ul>
<p><b>Día 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> </ul> <p>"Tengo una cita"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hoy para conocernos un poco más, tenemos una cita con un compañero del aula. <b>(Anexo 2).</b></li> <li>Reciben una ficha de cartulina o papel con un reloj donde anotarán la hora de la cita con algunos compañeros. <b>(Anexo 3).</b></li> <li>Después de unos minutos de tiempo, cada uno comenta libremente alguna información que recibieron de sus compañeros.</li> <li>Resaltar la importancia de conocer a las personas que nos rodean.</li> <li>Preguntar ¿Creen ustedes que podemos conocer también algunas características de un libro? ¿Cuáles serían estas características?</li> <li>Se anota en la pizarra los aportes de los estudiantes y se subraya los datos principales.</li> <li>Comentan si han visto en algún lugar una ficha de un libro. ¿Para qué puede ser útil la ficha?</li> <li>Se muestra un modelo de ficha técnica. <b>(Anexo 4).</b></li> <li>Se elabora una ficha técnica de un libro de la biblioteca con la participación de todos, reconociendo su estructura.</li> <li>Escuchan que hoy no formaremos grupos, pero sí, equipos de trabajo y para ello es fundamental la comunicación que tengan con los miembros de sus equipos donde se observe el respeto y la tolerancia para que se organicen, trabajen con un mismo objetivo, se apoyen mutuamente y obtengan resultados de equipo y no resultados individuales.</li> <li>Se organizan en equipos para producir fichas técnicas que le permitirán organizar los libros de la biblioteca. Dependiendo de la cantidad de libros se puede iniciar con un grupo de ellos.</li> <li>Intercambian algunos textos con las fichas elaboradas para que los otros equipos opinen sobre ellas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Anexo 2:</b></li> <li>"Tengo una cita"</li> <li>01 ficha de cartulina o de papel por estudiante</li> <li><b>Anexo 3:</b> "tengo una cita"</li> <li>01 papelote para hacer el modelo de la ficha.</li> <li>01 Fichas rayada por estudiante</li> <li>Textos de la biblioteca para elaborar sus fichas técnicas. (Pueden ser 4 o 5 por grupos)</li> <li><b>Anexo 4:</b> "Ficha técnica"</li> </ul>



### Día 3:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Interferencias en la comunicación”.

- Forman dos equipos y participan de la dinámica “Interferencias” tratando de transmitir mensajes, pero les costará hacerlo porque se presentan interferencia al momento de realizarlo. **(Anexo 5)**.
- Identifican las “Interferencias” que se presentan en el grupo y la manera en que pueden superarlas, resaltando la importancia de la comunicación asertiva.
- En los mismos equipos realizan un dibujo colectivo en el cual se exprese las interferencias que han experimentado en la comunicación.
- Cada equipo expone sus trabajos, fundamentando el por qué de sus respuestas.
- Redactan en papeles o tarjetas compromisos personales para superar las “interferencias” en el aula.
- Colocan las tarjetas a modo de camino en un dibujo donde se observan a dos personas comunicándose.

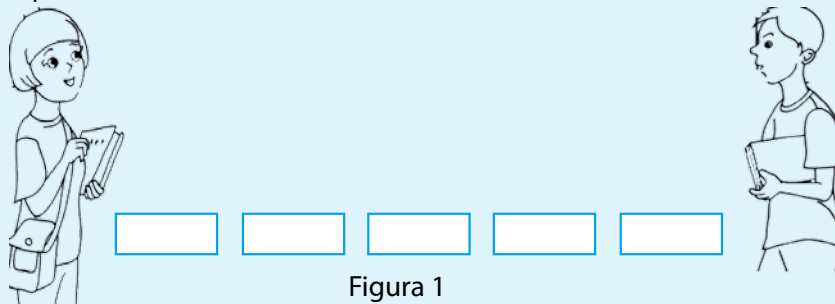


Figura 1

- Dos sillas
- ¼ de cartulina para cada viñeta del comics ( 3 por grupo)
- 1 estuche por grupo
- Colores
- Tarjeta o ½ de papel rayado o bond para redactar compromisos
- **Anexo 5:** Intolerancias
- Figuras de niño y niña

### Día 4:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor*

“Hallando áreas”

- Observan varias cajas las cuales servirán para colocar los textos donados para la biblioteca.
- Las cajas serán poliedros: cubos, prismas regulares rectos
- Reciben cajas de diferentes productos como cajas de jugos o de leche, de medicinas o de té y también en forma de cubo e identifican los que tienen la misma forma que las cajas que se utilizarán para recolectar libros.
- Observan una caja en forma de cubo y la abren
- Participan comentando ¿cómo son las figuras geométricas que forman su base y sus caras laterales?
- Identifican las caras, los vértices y aristas que lo forman.
- Miden las cajas en forma de cubo y hallan el área de las bases y luego el de las caras laterales.
- Calculan la medida del área total. Ver ejemplos en orientaciones generales.
- Por grupos hallan el área total de un prisma regular recto utilizando cajas más pequeñas.
- Abren las cajas que tengan forma de prisma regular recto.
- Identifican las caras, los vértices y aristas que lo forman. Hallan el área de las bases y luego de las caras laterales.

- 3 Cajas de diferentes tamaños
- 3 cajas de productos por grupos (caja de te, de zapato y uno con forma de cubo)
- 1 Regla por estudiante o 2 centímetros por grupo para hacer mediciones
- 1 estuche de plumones por grupo
- Papeles de colores
- Goma
- Tijeras
- Material decorativo diverso



- Calculan el área total del prisma al sumar el área de sus bases (basal) y el área lateral.
- Construyen otros poliedros con diversos moldes. **(Anexo 6-7)**. Usan cartulina para obtener un producto más compacto.
- Identifican sus caras, vértices y aristas.
- Decoran los poliedros libremente con paisajes de su contexto o en forma creativa y los exponen.



- **Anexo 6 - 7:** (Modelos de poliedros)

#### Día 5:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Registramos los libros que hasta la fecha se han donado a la biblioteca de aula. **(Anexo 8)**.
- Otro grupo ordena las fichas técnicas de los libros en cajas donde entren las fichas técnicas elaboradas.
- Realizan en grupo carteles motivadores para el área de la biblioteca.
- Colocan sobres pegados al final de los libros para colocar la ficha de préstamos.
- Elaboran un modelo de carnet para realizar el préstamo de libros.
- Ordenan los libros en los estantes o lugar elegido para colocarlos.
- Dialogan sobre la experiencia de organizar su biblioteca y se comprometen a continuar con el trabajo.
- Participan en una actividad simbólica para inaugurar su biblioteca.
- Comentan en la formación del día lunes la experiencia que han tenido al organizar su biblioteca de aula y motivan a los demás estudiantes para que se animen a hacerlo, resaltando la importancia de la lectura.

- **Anexo 8:** "Un ambiente lector"
- ¼ de cartulina A4 para elaborar carnets o fichas rayadas. (por grupo pueden elaborar 8 carnets) Entregar por grupo 2 cartulinas A4 u 8 fichas rayadas
- 2 pliegos de cartulina para los mensajes motivadores
- (para un grupo )
- 1 Vinifan tamaño oficio para forrar los mensajes y 1 cinta adhesiva
- Micas para los carnets (según la cantidad de carnet elaborados aprox. 16)
- 1 caja de zapato y papel para forrarlo (para colocar las fichas técnicas o un taper rectangular para decorarlo)
- Cajas o estantes para colocar los libros
- 20 Sobres pequeños para colocarlos en la contratapa de los textos
- Bocaditos o bebidas para la inauguración

## Dinámica: "Comunicándonos"

Anexo  
1

### Objetivo

Incentivar la comunicación efectiva en el grupo.

### Materiales

- Papel periódico o reciclable

### Procedimiento

1. Formar grupos con igual cantidad de integrantes.
2. Repartir a cada grupo un pedazo de papel periódico o reciclable de igual tamaño.
3. Indicarles que cuentan con cuatro minutos para realizar la actividad.
4. Cuando estén todos atentos expresar en voz alta la consigna: "Hagan la mayor cantidad de avioncitos de papel" No se debe repetir la consigna ni dar mayores detalles dejando que los integrantes se organicen.
5. Dar por finalizada la actividad en el tiempo indicado.
6. Elegir un representante de cada grupo para contar los avioncitos de otros grupos. Se enumeran los grupos.
7. Los representantes anotan en la pizarra la cantidad que han contado debajo del número del grupo.
8. Pedir un voluntario de cada grupo para que relate la manera en que trabajaron y explique las razones que a su parecer influyeron para que su grupo haga la mayor o menor cantidad de avioncitos.

*Tolerancia y respeto en la comunicación*

## Dinámica: "Tengo una cita"

### Objetivo

Integrar a los estudiantes y propiciar una comunicación asertiva entre ellos, de manera que se evidencie su capacidad de expresarse, así como la capacidad de escuchar.

### Materiales

- Ficha con un dibujo de un reloj en una tarjeta y con espacio para anotar sus citas (**Anexo 3**).

### Procedimiento

1. Cada estudiante recibe una ficha en papel o en cartulina.
2. Los estudiantes, cuando se da la indicación, deben ir donde sus compañeros para concretar citas por horas y anotar los nombres en su tarjeta.
3. El docente animador, cada cierto tiempo, debe expresar en voz alta una hora determinada y todos deben buscar al compañero con el cual concretaron una cita a esa hora.
4. Se les da unos minutos para que puedan compartir algunas preguntas que les permita saber algo más sobre sus compañeros como: ¿Qué momento te gustaría volver a vivir? ¿Qué es lo que más te molesta de las personas? etc.
5. Comparten alguna información obtenida en las citas con sus compañeros.
6. Expresan si les fue fácil escuchar y si se sintieron escuchados.
7. Expresan cómo se sintieron durante la dinámica.
8. Concluyen sobre la importancia de la buena comunicación que no se trata solamente de expresarse, sino también saber escuchar con atención.

"Tengo una cita"

Anexo  
3



7:00 a.m. \_\_\_\_\_

8:00 a.m. \_\_\_\_\_

9:00 a.m. \_\_\_\_\_

10:00 a.m. \_\_\_\_\_

11:00 a.m. \_\_\_\_\_

12:00 m. \_\_\_\_\_

1:00 p.m. \_\_\_\_\_

2:00 p.m. \_\_\_\_\_

3:00 p.m. \_\_\_\_\_

7:00 a.m. \_\_\_\_\_

8:00 a.m. \_\_\_\_\_

9:00 a.m. \_\_\_\_\_

10:00 a.m. \_\_\_\_\_

11:00 a.m. \_\_\_\_\_

12:00 m. \_\_\_\_\_

1:00 p.m. \_\_\_\_\_

2:00 p.m. \_\_\_\_\_

3:00 p.m. \_\_\_\_\_



## “Ficha técnica”

### Objetivo

Identificar y organizar datos relevantes de un libro.

### Materiales

- Tarjetas de cartulina, fichas o la mitad de un papel rayado u hoja bond A4
- Lapicero azul, rojo u otro color para resaltar el título
- regla

### Procedimiento

1. Coger un grupo de libros por equipo de trabajo.
2. Colocar los datos según se pide en el modelo.

TÍTULO
AUTOR
TIPO DE TEXTO
EDITORIAL, LUGAR, AÑO DE PUBLICACIÓN
Nº de páginas
RESUMEN

## "Interferencias"



### Objetivo

Reconocer las interferencias que impiden una comunicación efectiva.

### Materiales

- Dos sillas
- Dos equipos

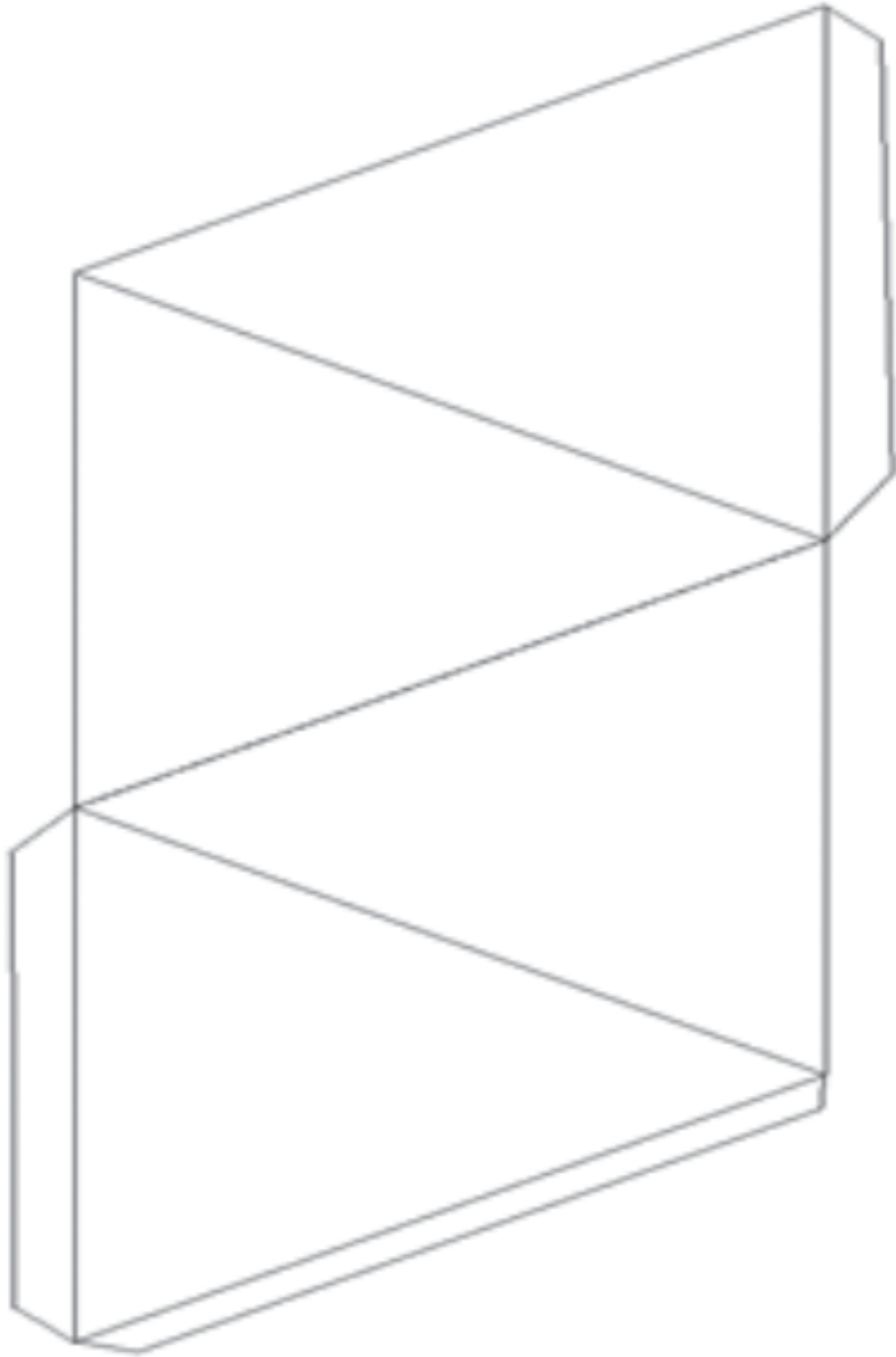
### Procedimiento

1. Se forman dos equipos.
2. Dos representantes de un mismo equipo se colocarán encima de una silla de tal manera que se muestren separados.
3. Uno de ellos EL EMISOR tratará de enviar un mensaje a su otro compañero EL RECEPTOR expresándolo en voz alta.
4. Los integrantes del otro equipo se colocaran en fila entre el emisor y el receptor haciendo toda clase de ruido para evitar que el mensaje llegue a la otra persona.
5. Se procederá igual con dos representantes del otro equipo, siendo esta vez todos los integrantes del primer equipo quienes causen la interferencia entre el emisor y el receptor para que no llegue el mensaje.
6. Los mensajes que se han de transmitir se los facilitará el docente animador cuando estén colocados en sus puestos respectivos.
7. Se dará un tiempo determinado para que transmitan el mensaje y luego el receptor deberá expresar el mensaje transmitido.
8. Se sientan en círculo y dialogan sobre las interferencias que se presentaron durante la dinámica.
9. Reflexionan sobre las interferencias que se presentan entre ellos al comunicarse.



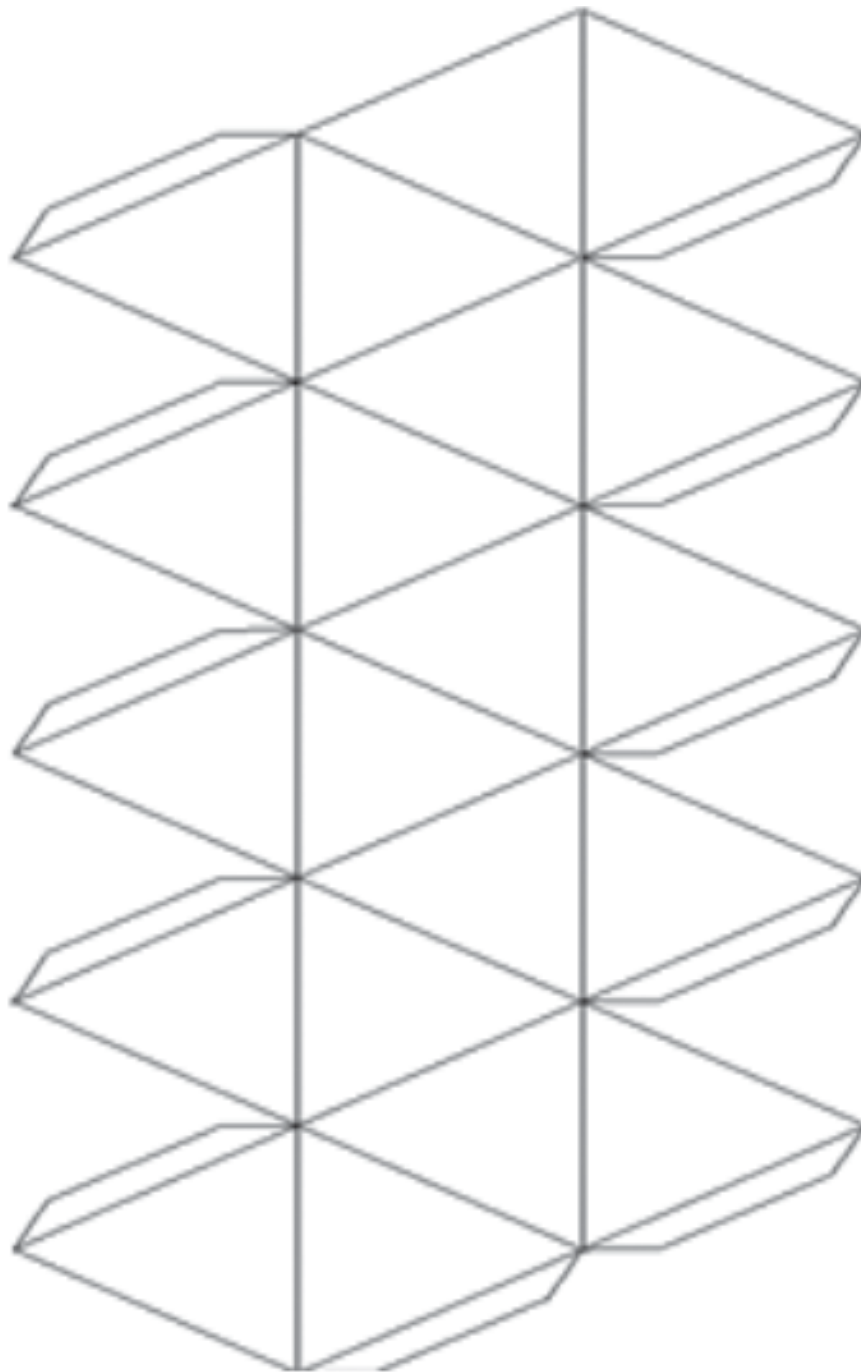
Anexo  
**6**

**“Modelos de Poliedros”**



**"Modelos de Poliedros"**

Anexo  
**7**



Anexo  
**8**

**“Un ambiente lector”**

**Cuaderno de registro**

Entrada		Textos			Observaciones
Número	Fecha	Tipo de texto	Título	Autor	

**Modelo de carnet**

**Biblioteca de aula**

Foto

Alumno (a) \_\_\_\_\_

Grado-Sección: \_\_\_\_\_

Fecha de entrega \_\_\_\_\_

Fecha de caducidad: \_\_\_\_\_

Firma del Docente

Firma del Titular

**Modelo de ficha de préstamo**

Título \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_

Alumno	Fecha de préstamo	Fecha de entrega	Observaciones


## “SOMOS ESCRITORES”

SEMANA 19: Compartimos nuestras lecturas	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Reconocen su preferencia de lectura para incrementar su gusto por leer.	Resuelven una encuesta para expresar su lectura preferida.
<b>M:</b> Formulan y resuelven problemas relacionados con operaciones con números. Formulan y resuelven problemas relacionados con longitudes o áreas.	Crea y resuelven situaciones numéricas o geométricas, a partir de una lectura.
<b>P.S:</b> Expresan su interés por diferentes tipos de lecturas.	Participa en sesiones de lectura en voz alta.

**Propósito de la semana:** Compartir el placer de la lectura realizando actividades de animación lectora.

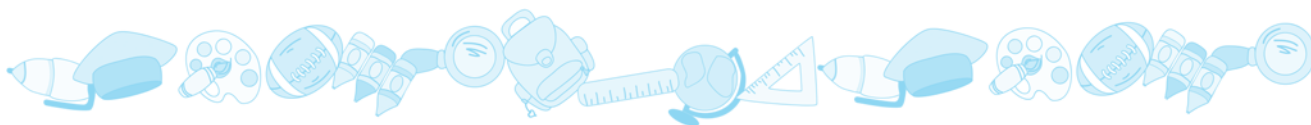
### Contenidos

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Los textos instructivos. Reglas de juego. Estructura y proceso de escritura.	Operaciones con números naturales Medición de longitudes o superficies.	Importancia de la lectura.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> </ul> <p>¿Qué tipo de lectura prefieres?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Forman equipos y reciben un libro. Juegan a “Charadas” y tratan de representar el título del libro.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Comentan sobre el contenido del libro si es de misterio, de terror, fantástico, una leyenda, tiene una enseñanza como las fábulas, cuentan historias verdaderas, etc.</li> <li>Expresan si sus gustos han ido cambiando con los años, si antes preferían otros tipos de lectura. Fundamentan sus respuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 Papelote o la pizarra para anotar las respuestas de la encuesta</li> <li>2 plumones gruesos para anotar en el papelote</li> <li>3 Textos instructivos diversos por grupo</li> <li>1 pliego de cartulina o papelote por grupo para crear el juego</li> <li>2 papeles rayados o bond A4 por grupo para redactar las reglas del juego</li> <li>6 chapitas de gaseosas por grupo para que sean las fichas</li> <li>2 dados por grupo</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participan en una encuesta respondiendo qué tipo de lectura prefieres, las opciones se colocarán en la pizarra o en un papelote:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Misterio</li> <li>– Fantástico</li> <li>– Real y fantástico</li> <li>– Que tengan una enseñanza</li> <li>– De terror</li> <li>– Cómicos</li> <li>– Otros: _____</li> </ul> </li> <li>• Interpretan los resultados en forma oral y en forma escrita</li> <li>• Se reúnen con los compañeros que comparten su tipo de lectura y dialogan sobre los libros que han leído o les gustaría leer.</li> <li>• Juegan a “¿Quién es el personaje?” (<b>Anexo 1</b>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anexo 1:</b> “¿Quién es el personaje?”</li> </ul>
<p><b>Día 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Se colocan en grupos y se les indica que deben presentarse a los demás expresándose según la indicación de la tarjeta que les toque por sorteo.</li> <li>• Después de la presentación se anota en la pizarra las formas en que se expresaron: alegres, nerviosos, asustados, tristes.</li> <li>• Comentan ¿cómo sus padres o algún familiar les contaba los cuentos, o quizás ¿cómo han escuchado contar cuentos a alguna persona?</li> <li>• Escuchan que vamos a participar en la “Hora del cuentacuentos” y nos vamos a imaginar que se transmitirá por radio.</li> <li>• Eligen el nombre de la radio, haciendo propuestas y siendo elegida por votación.</li> <li>• Escuchan fragmentos de un cuento narrado en un “CD” para tener más claro la actividad que van a realizar.</li> <li>• Comentan sobre los tonos de voz según lo que se va narrando así como la claridad al pronunciar y la fluidez en la lectura.</li> <li>• Se organizan eligiendo el cuento que van a leer, el personaje que asumirá cada integrante, pudiendo asumir dos personajes si faltaran estudiantes. Pueden acompañar la narración con sonidos utilizando la voz o accesorios.</li> <li>• Colocan mesas y sillas, si es posible un micrófono para simular una estación de radio.</li> <li>• Los otros grupos escuchan y evalúan la participación del grupo que ha narrado el cuento.</li> <li>• Recogen información sobre remedios caseros más usados en sus casas o comunidad para el día siguiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 tarjetas</li> <li>• Cd de cuentos</li> <li>• 2 mesas</li> <li>• 4 sillas</li> <li>• Grabadora de “cd”</li> <li>• Accesorios para hacer sonidos: bolsas, piedras, etc</li> </ul>



### Día 3

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

#### “Secretos en recetas”

- Se les proporciona por grupo unos papelotes y se les pide que delinee la silueta de uno de sus compañeros.
- Luego se les pide que escriban al lado de cada parte del cuerpo un remedio casero para curarlo en caso de dolencia. Por ejemplo agua de anís para el estómago, etc.
- Se exponen todas las siluetas y se observan las similitudes y diferencias encontradas.
- Comentan sobre los remedios caseros cuya información han recogido el día anterior.
- Redactan en papelotes una receta de un remedio casero considerando un título sugestivo, los ingredientes y la preparación.

#### Por grupo:

- 3 papelotes (2 para la silueta y 1 para la receta)
- 3 plumones gruesos

### Día 4

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor*

#### “Lecturas matemáticas”

- Reciben varios periódicos o revistas, en 5 minutos deben resaltar algún dato matemático presente en una de las noticias. Gana el equipo que encuentra la mayor cantidad de datos matemáticos.
- Reciben una ficha con una lectura matemática y comentan si son diferentes a las otras lecturas que han leído y señalan las diferencias o semejanzas.
- En voz alta van leyendo la lectura sobre los Iceberg. En grupos pequeños resuelven el problema completando la tabla. **(Anexo N° 2)**
- Antes se recuerda que deben identificar los datos en la lectura, distinguir los datos secundarios de los necesarios para la resolución del problema (expresarlo con sus propias palabras), deben plantear la manera de resolverlo, explicar a sus compañeros la razón por la cual han elegido una operación específica, realizar las operaciones necesarias y verificar sus respuestas.
- Colocan los papelotes en los que han resuelto las preguntas del problema para compararlos con sus compañeros.
- Una variante puede ser que salgan a la pizarra para resolver los problemas en lugar de escribirlos en el papelote.
- Se comparan las respuestas diferentes eligiendo a un integrante del grupo para que explique la forma en que resolvieron el ejercicio y al final se indica la respuesta correcta.
- Se procede igual con la segunda lectura sobre el sistema solar. **(Anexo N° 3)**

- 2 resaltadores por grupo
- 1 periódico
- Revista
- 1 ficha de lectura por alumno
- **Anexo 2:** Lecturas Matemáticas – Los icebergs
- **Anexo 3:** Lecturas Matemáticas – El sistema solar
- 1 papelote por grupo



## Día 5

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

### “Midiendo superficies y perímetros”

- Forman parejas y cada uno recibe un juego de pentaminós y un tablero de 10X 10. Compiten colocando en el tablero los pentaminós por turno gana el jugador que evita que su oponente coloque la mayor cantidad de piezas.
- Trabajan con su colección de pentaminós en forma individual para resolver ejercicios. **(Anexo 4).**
- ¿Cuál será el área del tablero si se cubriera con todos los pentaminós? Y si quedaran 4 espacios libres ¿Cuál sería el área del tablero?
- Forma un rectángulo con las piezas del pentaminós que tenga de área  $15\text{m}^2$  y  $45\text{m}^2$ .
- ¿Cuál será la superficie de un rectángulo que mida 12 X 5?
- En muchos lugares no crecen con facilidad el pasto y deben colocar pasto artificial. Si se colocan 10 bloques que miden 5 X 2 ¿Cuánto mide la cancha deportiva? Grafica en los papelotes cuadriculados y colorea para visualizar tu respuesta.
- Calcula el área de la figura del camello. Traza rectángulos o cuadrados para hacer el cálculo más rápido. **(Anexo 4).**
- ¿Es mayor el perímetro o el área de la figura?
- ¿Cómo me ayudaría a calcular el área de la figura el rectángulo que se encuentra detrás de la figura? Explica la respuesta.
- Calcular la superficie y el perímetro de un lugar específico de la escuela.
- Reproducir en papelotes cuadriculados la figura del camello.
- Utilizando los pentaminós cubrir la figura del camello a manera de concurso por equipos.

- 1 juego de pentaminós por parejas elaborado en papelotes cuadriculados y pegados en cartulinas
- **Anexo N° 4:** Pentaminós
- 1 papelotes cuadriculados por grupo para graficar los rectángulos y calcular el área
- 1 estuche Plumones de colores
- 1tijeras
- 1 tablero en papelotes por parejas
- 1 centímetro o wincha por grupo
- 1 regla a cada estudiant

## “¿Quién es el personaje?”

Anexo  
1

### Objetivo

Desarrollar la capacidad de inferencia y asociación de ideas.

### Procedimiento

1. Pida un voluntario (a) para salir al frente. Este debe pensar en un personaje conocido de la literatura infantil, relacionado a cualquiera de los títulos que mencionaron.
2. Los demás, formularán preguntas abiertas para adivinar el personaje que pensó el estudiante voluntario.  
Ejemplo:
  - ¿Es varón?
  - ¿Es hija de un rey?
  - ¿Vive en el campo?
3. El estudiante solo dirá SÍ o NO según se acerque al personaje elegido.
4. Asigne tres minutos para llegar a la respuesta, caso contrario, el estudiante deberá decir en quién pensó.
5. Realiza de cinco a siete ruedas de tal manera que participen activamente.
6. Finalmente , responden:
  - ¿Qué habilidades desarrollaste?
  - ¿Qué aprendiste con la actividad?
  - Socializan sus respuestas.

**Objetivo**

Extraer y resolver problemas con datos numéricos.

**Los icebergs**

Los icebergs son grandes masas de hielo que se desprenden de las zonas polares.

Debido a que el hielo flota en el agua, se desplazan por los océanos empujados por las corrientes marinas.

Por su enorme tamaño constituyen un gran peligro para los barcos.

Los icebergs son especialmente peligrosos porque de cada 100 partes de su tamaño total solo 10 sobresalen de la superficie del mar.

Por ejemplo, si el iceberg fuese como un edificio de 20 metros de altura, solo apreciaría sobre el agua una altura de 2 metros.

Esa relación entre su parte visible y su parte oculta es siempre la misma para todo iceberg, sea cual sea su tamaño o forma. Como ves, la Matemática también está presente en el mundo natural.

**Lee y contesta**

- ¿Qué parte de un iceberg se ve por encima de la superficie del mar?  
\_\_\_\_\_
- Si un iceberg fuera como un edificio de 300 metros de altura, ¿cuántos metros estarían por encima del agua? \_\_\_\_\_
- Completa la siguiente tabla:

Icebergs	
Medida total	Medida visible
800 m	
	50 m
400 m	
	20 m
370m	
	93 m
439 m	
608 m	
	35,5 m

**Objetivo**

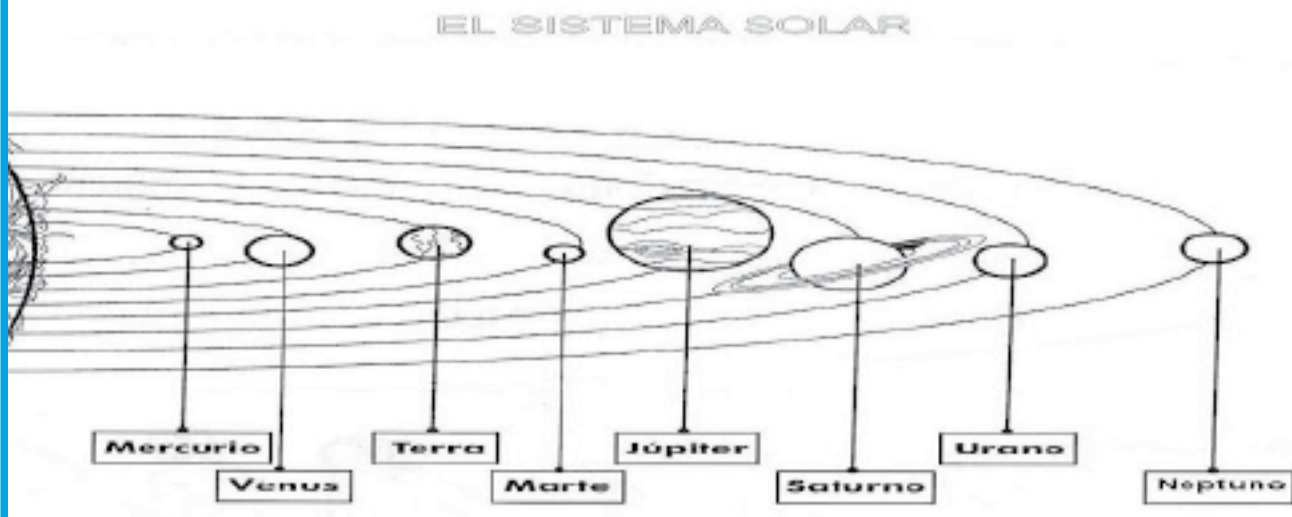
Extraer y resolver problemas con datos numéricos.

**El sistema solar**

Un sistema solar lo forman planetas y otros cuerpos que giran alrededor de una estrella o sol. Nuestro sistema solar tiene 8 planetas incluyendo la tierra.

El recorrido de un planeta alrededor del sol forma su órbita. El tiempo que tarda un planeta en recorrer la órbita alrededor del sol es la duración de su año. La Tierra tarda 365 días. Cuanto más lejos del sol está un planeta, más largo es su año.

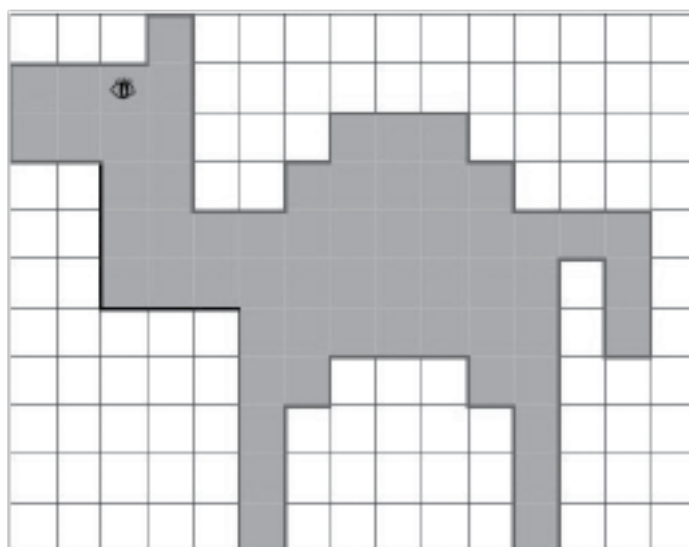
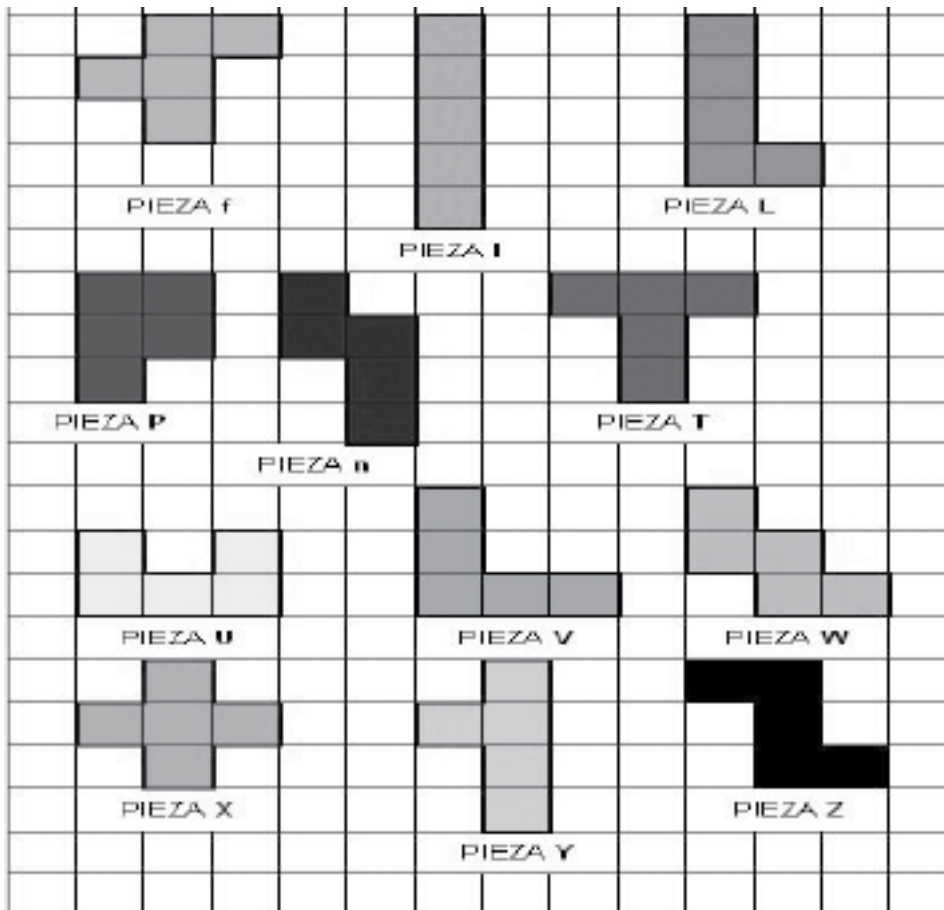
La duración de años en días terrestres de los diferentes planetas son los siguientes:



Planetas	Duración del año (en días terrestres)	
Mercurio	88	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Aproximadamente cuál sería tu edad en Mercurio, Venus y Marte?</li> <li>2. ¿A cuántos años terrestres equivalen un año de Júpiter?</li> <li>3. ¿Cuántos días terrestres le faltan a Marte para ser igual a 3 años de nuestro planeta Tierra?</li> </ol>
Venus	225	
Tierra	365	
Marte	687	
Júpiter	4 333	
Saturno	10 759	
Urano	30 685	
Neptuno	60 188	

Anexo  
**4**

**"Pentaminos"**



## “SOMOS ESCRITORES”

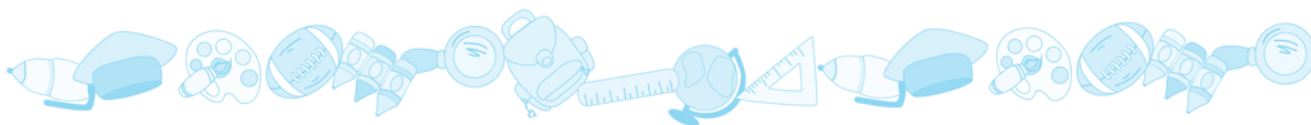
SEMANA Nº 20: Escribimos diferentes textos	
Capacidades	Indicadores
<p><b>C:</b> Argumenta con claridad y fluidez teniendo en cuenta el tema y el contexto. Diseña y crea una presentación transmitiendo el valor o significado de las manifestaciones lúdicas propias de su localidad.</p>	<p>Se expresa con claridad y precisión empleando convenciones de participación. Propicia la camaradería y fraternidad en el festival lúdico.</p>
<p><b>M:</b> Formulan y resuelven problemas relacionados con operaciones con números. Formulan y resuelven problemas relacionados con longitudes o áreas.</p>	<p>Calculan áreas cubriendo espacios.</p>
<p><b>P.S:</b> Expresa su interés por redactar sus propios textos y compartirlos con sus compañeros y profesores.</p>	<p>Comparte con sus compañeros textos de su creación.</p>

**Propósito de la semana:** Participar activamente en las actividades planteadas. Expresándose en forma oral y escrita.

## CONTENIDOS

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
<p>La argumentación, precisión del mensaje. Diferentes tipos de textos. Redacción de pequeños textos. Textos con gráficos.</p>	<p>Operaciones con números naturales o fraccionarios. Medición de longitudes o superficies.</p>	<p>Manifestaciones lúdicas de la comunidad.</p>

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> </ul> <p>“Producimos textos narrativos”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Forman 6 grupos a cada uno de ellos le tocará un nombre de un animal extraído de la narración. Se les indica que durante la lectura de un cuento ellos deberán hacer un ruido cuando nombren al animal que les ha tocado. Por ejemplo al decir papagayo, el grupo que tiene este nombre expresará ajuuuuu! . <b>(Anexo 1)</b></li> <li>El docente lee muy expresivamente el cuento “El ciempiés que demoraba”</li> <li>Completan un esquema sobre el cuento leído identificando: el título, los personajes, el inicio de la historia, el problema o nudo y el desenlace. <b>(Anexo 2).</b></li> <li>Planifican su cuento siguiendo el esquema. <b>(Anexo 3)</b></li> <li>El docente acompaña este proceso verificando que fluyan las ideas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Anexo 1:</b> “El ciempiés que demoraba”</li> <li>1 ficha de trabajo con el esquema impreso para completar</li> <li><b>Anexo 2:</b> “Esquema de cuento”</li> <li><b>Anexo 3:</b> “Para la planificación del texto”</li> </ul>



### Día 2:

• *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Argumentando”

- Forman un círculo sentados en el piso o sentados en sillas.
- La primera persona a la que se le indica debe decir una palabra (por ejemplo anís) y luego la siguiente persona debe decir a qué le recuerda esa palabra (por ejemplo el anís me recuerda a dolor de estómago) y así sucesivamente.
- Reciben una ficha de lectura sobre los remedios caseros o naturales, comentan en grupo sobre este tema. **(Anexo 4).**
- Responden luego de leer:
- Explica el significado de las palabras subrayadas según el texto. Compara tus respuesta con las que dice tu profesor.
- Responde: ¿Cuál es la diferencia entre la medicina convencional y la medicina tradicional?
- Se indica que cada uno sacará un papel donde diga SI o NO según esta palabra formarán grupos a favor del uso de remedios caseros o naturales y los otros deben debatir en contra de su uso.
- Se mencionan las norma para participar.
- Los estudiantes participan por turnos opinando al respecto, y en cada intervención debe argumentar su respuesta. El otro equipo puede refutar la intervención, pero siempre debe argumentar su punto de vista.
- La docente anota en la pizarra algunas palabras claves para completar el cuadro donde se mencionen los aspectos a favor o en contra.
- Se lee al final el cuadro terminado.

- Silla para cada estudiante
- Fichas de lectura
- **Anexo 4:** “Ventajas y desventajas de la medicina natural”
- 1 tarjeta por estudiante para formar los grupos

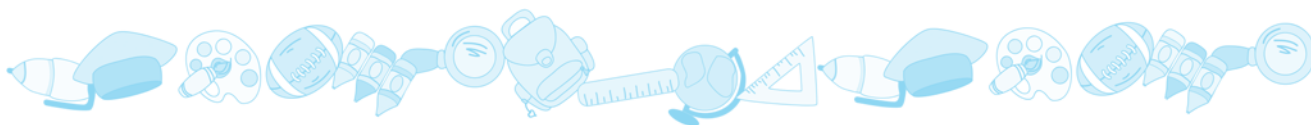
### Día 3:

• *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Tapizando ambientes”

- Participan de una dinámica utilizando papel periódico. **(Anexo 5).**
  - Al concluir la dinámica vuelven a coger el papel periódico y lo desdoblan como estaba al principio.
  - Se les señala por grupo un espacio para que puedan cubrirlo con el papel periódico.
  - Se les indica que deben cubrir con el papel periódico (y se les entrega más papeles) el espacio indicado.
  - Calculan el área tomando como unidad el papel periódico.
  - Pegan los papeles y utilizando la cinta métrica construyen un metro cuadrado y lo recortan.
  - Cubren los espacios que elijan calculando áreas con el metro cuadrado. Utilizan lana o cintas para marcar el m<sup>2</sup> o construyen más metros cuadrados.
  - Calculan el perímetro de los espacios donde han establecido las áreas.
  - Estiman el área de un determinado lugar cuando les falten metros cuadrados de periódicos.
  - Recortan varios cuadrado de papel periódico cuya medida sea 20 x 20 y miden el área de murales del aula, de las carpetas y otros objetos del aula.

- **Anexo 5:** “El Naufrago”
- Por grupo entregarle de 10 a 15 hojas de papel periódico
- 2 cintas métricas por grupo o winchas
- 1 frasco de goma por grupo
- 1 tijera por estudiante



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forman por grupos figuras sobre el piso cuyas áreas sean de: 15 cm<sup>2</sup>; 25 cm<sup>2</sup>; 30 cm<sup>2</sup>; 50 cm<sup>2</sup>. Se pueden mencionar otras cantidades según las unidades de medidas de papel periódico de 20 X 20 que han recortado por grupo.</li> <li>• Se les indica a los grupos que pueden unirse si requieren más unidades de medida para formar las figuras.</li> <li>• Se unen grupos. Si fueran 6 equipos se unen dos de tres integrantes, si fueran 4 grupos en total, se forman dos grupos de dos y se les pide que ganará el grupo que forme la figura de mayor área y perímetro.</li> <li>• Forman la figura, calculan el área y perímetro.</li> <li>• Se elige al grupo ganador.</li> </ul>	
<p><b>Día 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> </ul> <p>“Manifestaciones lúdicas de mi Comunidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para iniciar entonan una canción propia de su comunidad acompañándola con palmas o bailando.</li> <li>• Comentan sobre la letra de la canción: ¿Quién se las enseñó? Quiénes la cantan? Nombran otras manifestaciones de su comunidad como rondas, canciones de niños, folklore, juegos etc.</li> <li>• Dos días antes se les debe solicitar que recojan información sobre las manifestaciones lúdicas de su comunidad. Estas son canciones, juegos, historias, costumbres, dichos y refranes, etc.</li> <li>• Se colocan en círculo y comparten la información que han traído, permitiendo participar a otros estudiantes que hayan traído la misma información.</li> <li>• Se colocan varios papelotes con diferentes nombres de categorías que agrupen las manifestaciones lúdicas. Cada estudiante anota donde corresponde la información que ha traído, también pueden anotarlo en un papel y pegarlo en el papelote.</li> <li>• Considerando toda la información que han pegado o escrito en los papelotes, forman tres grupos y realizan una presentación sobre las manifestaciones lúdicas de su comunidad.</li> <li>• Acompañan la presentación con una demostración de una de las manifestaciones incluidas en su presentación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Láminas o paisajes de la comunidad.</li> <li>• 03 Papelotes donde coloquen la información que han traído.</li> <li>• 1 frasco de goma</li> <li>• Plumones</li> </ul>
<p><b>Día 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> </ul> <p>“Escribimos textos narrativos”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En base al cuadro de planificación del Día 1, realizan la redacción de su cuento.</li> <li>• Luego de hacer un primer escrito, lo evalúan completando un cuadro. <b>(Anexo 6).</b></li> <li>• Pueden intercambiar su texto con sus compañeros para incluir sus aportes.</li> <li>• Redactan nuevamente el cuento con las autocorrecciones y aportes de otros. Lo hacen en hojas en limpio.</li> <li>• Ilustran su cuento, la parte que ellos elijan.</li> <li>• Intercambian cuentos con sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de planificación resuelta</li> <li>• <b>Anexo 6:</b> Cuadro: “Evalúo mi cuento”</li> <li>• Hojas rayadas para redactar el cuento.</li> </ul>

## “El ciempiés que demoraba”

“Los animales más fiesteros estaban reunidos en la cueva del **oso**. Todos hablaban al mismo tiempo, aunque se podía entender que discutían la celebración de los próximos carnavales.

– ¡Ay! O habla uno solo o yo me voy de aquí –dijo el impaciente gallo.

–Tiene razón. No hagan alboroto –dijo el **papagayo**.

Hablemos del gran baile. Yo acepto que sea aquí, en la cueva del oso. En esta sala se puede bailar. ¡Claro!, hay que hacerle algunos arreglos: unos cuantos globos por aquí, serpentinas por allá... Ojalá se ofrezcan ir al pueblo y comprar esas cosas. ¿Quién podría ser?

Nuevamente empezaron a hablar todos al mismo tiempo.

–¡Último año que me reúno con ustedes! –amenazó el **gallo**.

Entonces volvieron a hablar ordenadamente.

–Yo no puedo ir –se disculpó la **vaca**. Ustedes saben... mi pesadez.

–Yo voy –se ofreció la **cuy**, corro bastante bien.

Nadie aceptó porque el **cuy** era muy distraído.

El **búho** dijo que no podía ir porque era un animal nocturno. ¡Uf qué calor! Repetía.

–Tal vez yo podría ir... Ustedes dirán –dijo tímidamente el ciempiés.

Todos estuvieron de acuerdo. El **ciempiés** no era distraído, caminaba rápidamente y viajaba de día.

Lo despidieron con recomendaciones de puntualidad. Todos quedaron esperándolo.

Transcurrió el segundo día sin que el ciempiés regresara. Nadie vio ninguno de sus cien rastros.

Al anochecer, el **papagayo**, que estaba en lo alto de un árbol, gritó:

–¡Ahí llega el **ciempiés**!

Todos corrieron a recibirlo. Traía las serpentinas, los globos, las máscaras. No faltaba ningún encargo.

–¿Por qué te demoraste tanto?

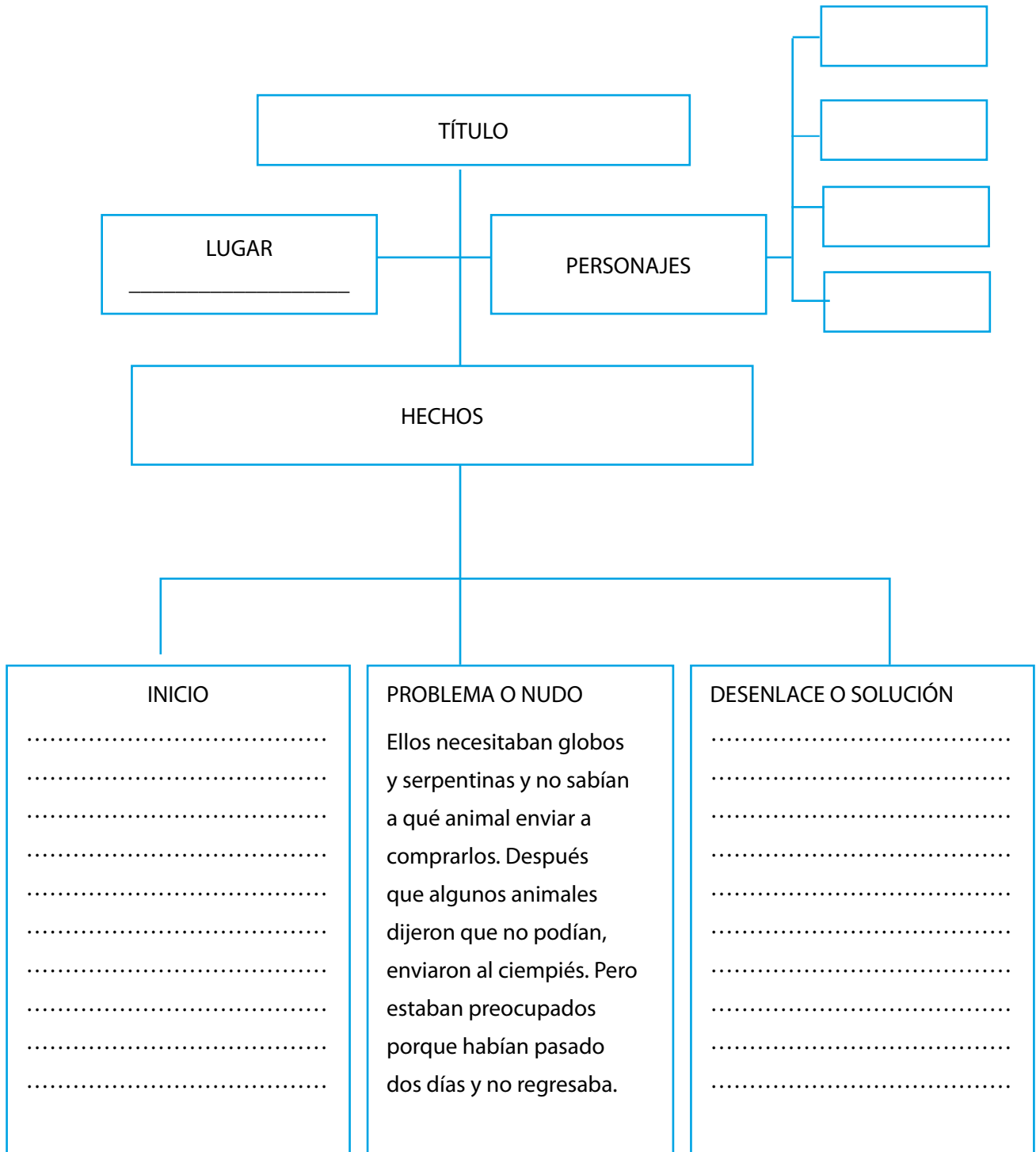
El ciempiés, avergonzado, explicó:

–Hace tiempo que no iba al pueblo. Ya que estaba allí, aproveché para que me dieran una lustradita a los zapatos.”

**José Watanabe**

(Adaptación)

“Esquema para cuentos”



Anexo  
**3**

**“Esquema para la planificación de mi cuento”**

¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?	¿PARA QUÉ LO ESCRIBIRÉ?	¿QUÉ LENGUAJE USARÉ?
-------------------------	-------------------------	----------------------

TÍTULO

LUGAR _____	PERSONAJES
----------------	------------

HECHOS

<p style="text-align: center; margin-bottom: 5px;">INICIO</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p style="text-align: center; margin-bottom: 5px;">PROBLEMA O NUDO</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p style="text-align: center; margin-bottom: 5px;">DESENLACE O SOLUCIÓN</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
---	--	---

## “Ventajas y desventajas de la medicina natural”

- La medicina natural y la llamada medicina convencional —u occidental— suelen entrar en conflicto. Muchos defensores de la curación a través de plantas y tratamientos naturales reniegan de los doctores y sus tratamientos *invasivos*. Los médicos, por su parte, suelen decir que la medicina natural es *ineficaz*, insegura y *aficionada*. Así terminamos preguntándonos cuál es mejor.
- Son pocos los que proponen tratamientos colectivos, no enfrentar la medicina natural versus la medicina convencional, sino entender que el desarrollo clínico ha producido grandes avances, mientras que los tratamientos naturales pueden complementarlos o ayudarnos a *prescindir* del medicamento.
- Lo que no se puede hacer es generalizar. Hay medicinas *invaluables* y otras que sería mejor no tomarlas. Hay tratamientos naturales que son *insuficientes* y otros que nos pueden salvar la vida. Muchas de las técnicas se han perfeccionado por siglos y la investigación médica aún no las alcanza. Lo mejor que pueden hacer es trabajar en conjunto.
- A continuación, una lista de algunas de las ventajas y desventajas de la medicina natural. Sin embargo, hay que entender que la medicina natural también abarca un amplísimo espectro y no se pueden generalizar sus beneficios, como tampoco las desventajas pueden aplicar a todas.

### Énfasis en la salud, no en la enfermedad

- La principal diferencia entre la llamada *medicina alopática* y la mayoría de las terapias alternativas es el *énfasis en la enfermedad*. La medicina occidental desarrolla sistemas de medición y combate a síntomas, que representan la enfermedad. Remedios contra dolor de cabeza, urticaria, cáncer o esquizofrenia, todos desde la perspectiva de que algo que puede ser un síntoma, también puede ser un mal.
- Las terapias alternativas tienden a no mirar la enfermedad, sino a buscar la salud a través del equilibrio en el cuerpo.
- El cuerpo revela una relación entre los síntomas y la enfermedad, la cual es medida y tratada por la medicina occidental. En cambio, la relación sutil entre las energías del cuerpo, el origen de la enfermedad, es mucho más difícil de medir por aparatos tecnológicos y por lo tanto su efectividad queda comprometida.
- Los avances tecnológicos de las últimas décadas parecen avanzar hacia un rompimiento con el *paradigma cartesiano*, en el que la medicina (occidental) debe ocuparse del cuerpo, mientras la religión de los sentimientos y del alma. Las tecnologías recientes concuerdan con muchos de los principios de la medicina alternativa, en que el individuo debe ser comprendido como un todo, no como una colección de órganos, ni mucho menos como un síntoma que deba ser remediado.

Por José Valadés, Guía de About.com

Anexo  
**5**

## “El naufrago”

### Objetivo

resolver una situación problemática usando estrategias.

### Materiales

- Papel periódico

### Procedimiento

1. Formar grupos de dos o tres integrantes.
2. Repartirles papel periódico con dos hojas unidas. Todos los grupos deben tener el papel del mismo tamaño. Usarán el papel periódico como botes salvavidas en donde ninguna persona debe quedar fuera.
3. Se cuenta la historia: “Iba una vez un barco que cruzó con una tempestad y se formaron botes salvavidas”. El tutor les da unos segundos para subirse al bote, el cual les permitirá sobrevivir.
4. Se dice el número de los que hicieron bien el bote, se continúa la dinámica doblando el papel por la mitad y descartando a los que no hayan alcanzado el bote. Se va haciendo el papel más pequeño hasta encontrar el bote que más personas haya salvado.

## “Evalúo mi cuento”

Anexo  
**6**

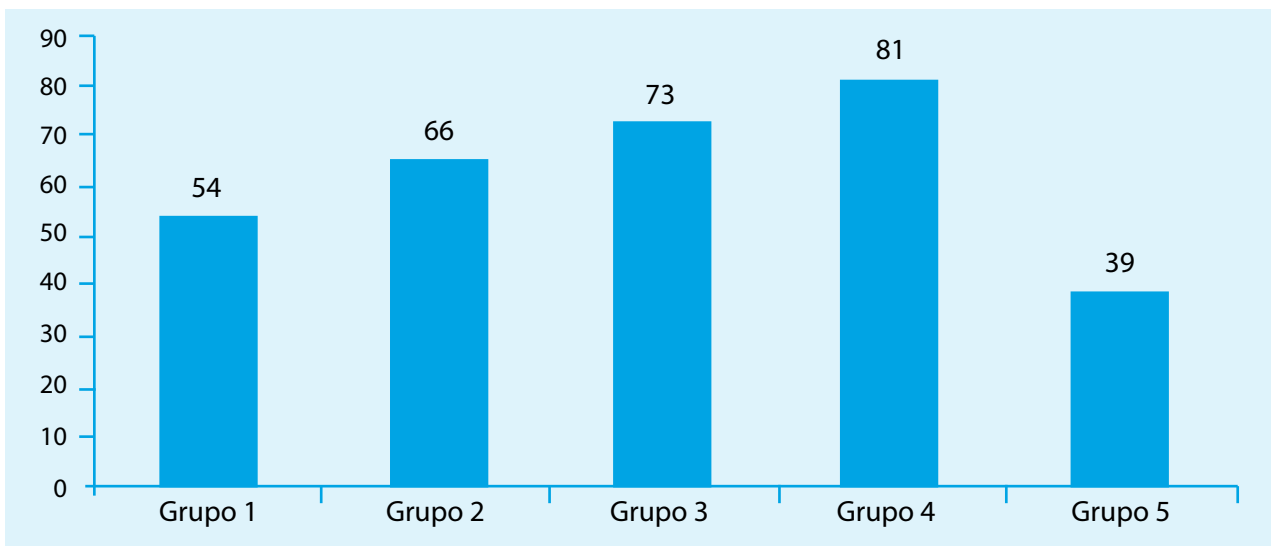
PREGUNTAS	Sí	En proceso	No
1. ¿Coloqué un título a mi cuento?			
2. ¿Consideré los personajes que intervienen?			
3. ¿Dividí los hechos en inicio, nudo y desenlace?			
4. ¿Usé conectores de tiempo , de lugar?			
5. ¿Escribí usando ortografía?			
6. ¿Las ideas son entendibles?			
7. ¿Tiene orden y secuencia?			

## Variables y sugerencias

1. Para que los estudiantes se organicen y se facilite un trabajo colaborativo se puede dejar que cada uno se anote en el equipo de trabajo, donde sienta que puede ser más útil, otra forma es elegir tres o cuatro estudiantes que tengan las habilidades necesarias para dirigir el equipo, con ellos formar columnas e integrar a los demás en cada una de ellas.
2. Los alumnos pueden animarse a participar a partir de una lluvia de ideas, eligiendo luego las actividades necesarias para organizar su Biblioteca de aula. Se puede también contar otras experiencias semejantes a modo de ejemplo para que ellos lo contextualicen a su realidad.
3. Se pueden crear por grupos el **eslogan** y hacer una votación para elegir uno de ellos, también se puede hacer un concurso que involucren a las familias u otro integrantes de la comunidad educativa.
4. **Una eslogan** básicamente es una frase corta que transmite una idea principal. Para crear eslogan los estudiantes pueden hacer una relación de palabras relacionadas con el objetivo que tienen para organizar su biblioteca de aula, considerando que debe ser una frase corta de preferencia de 5 a 8 palabras como máximo, también debe ser fácil de recordar, pueden utilizar recursos como la rima o la repetición que favorece la memorización. Es preferible que utilice palabras sencillas.
5. **“Clasificar textos”** Colocar en las cajas textos que permitan clasificarlos con facilidad y algunos que permita la participación de los estudiantes para despejar dudas. Cuando se trata de competencias a través del juego los alumnos se animan a participar, se les debe permitir consultar con los miembros de su equipo. Es importante que fundamenten sus respuestas.
6. **El texto narrativo** se dedica a contar historias reales o ficticias, eventos y sucesos en diferentes modalidades. Las principales modalidades son: El cuento, la novela, la leyenda, el mito, la anécdota, el relato, la narración requiere personajes, un principio y un fin y una secuencia de las acciones en el tiempo y el espacio, que constituyen el hilo narrativo.
7. **El texto instructivo:** Es aquel que explica el modo de proceder para realizar una tarea o actividad porque da las pautas a seguir para realizar algo. La estructura de estos textos es secuencial porque está constituido por el conjunto de frases sucesivas de un fenómeno, tarea o actividad. Encontramos textos instructivos en recetas, explicaciones de las reglas de un juego, manuales de uso de electrodomésticos u otros artefactos, pasos a seguir para un proceso de elaboración.
8. **Los textos informativos** son un tipo de texto que tienen como objetivo principal transmitir información. Dentro de los textos informativos podemos nombrar los científicos, periodísticos y técnicos. Cuentan cosas que han ocurrido a determinadas personas, acontecimientos reales, actuales o pasados, o brindan información sobre temas como los animales o la naturaleza. La información debe aparecer de forma clara y ordenada y dejando de lado sentimientos y opiniones. Estas características diferencian a los textos informativos de otros tipos de textos como los poemas o los cuentos. Los textos informativos aparecen en diferentes soportes: Periódicos, revistas, textos de enciclopedias, folletos, etc.
9. Elaborar la tabla de frecuencias para la clasificación de los textos, les permitirá conocer de manera oportuna, la cantidad de textos de diversos tipos que tienen en su biblioteca y podrán actualizar los datos a medida que se incrementen los textos.
10. Para afianzar la noción de frecuencia y media aritmética compiten entre equipos, con juegos, en los cuales registrarán en tablas de frecuencia y podrán hallar la media aritmética de los puntajes grupales, como por ejemplo:
  - Supongamos que “Karina”, completa una tabla con las cartas:

Carta	Conteo	Frecuencia	Multiplica Frecuencia x valor de la carta	Suma total de puntos
As (valor = 1)	////	4	$4 \times 1 = 4$	77
7	////////	9	$9 \times 7 = 3$	
J (valor = 10)	//////	7	$7 \times 10 = 70$	

11. Cada integrante completa una tabla similar a la de Karina, para saber con cuántos puntos aportará, así, por ejemplo, puede ser que: Karina = 77 puntos, Roberto = 80 puntos, Raquel = 48, Gerardo = 60 puntos.
12. Calculan el promedio o media aritmética para el grupo, que es cómo hallar el número promedio de puntos con el que cada integrante aporta a grupo. Este se calcula, sumando los puntos de cada uno y dividiendo el total entre el número de integrantes. Así:  
 $77 + 80 + 48 + 60 = 265$ , 265 puntos en total, se dividen entre los 4 integrantes del grupo:  
 $265 / 4 = 66,25$  ó 66 puntos, que le correspondería a cada uno.
13. Escriben con un plumón, en una hoja A4 el número 66, para que los demás grupos lo visualicen. Cada grupo hace el mismo procedimiento.
14. Elaboran la gráfica de barras con los puntajes promedio de cada grupo. Por ejemplo:



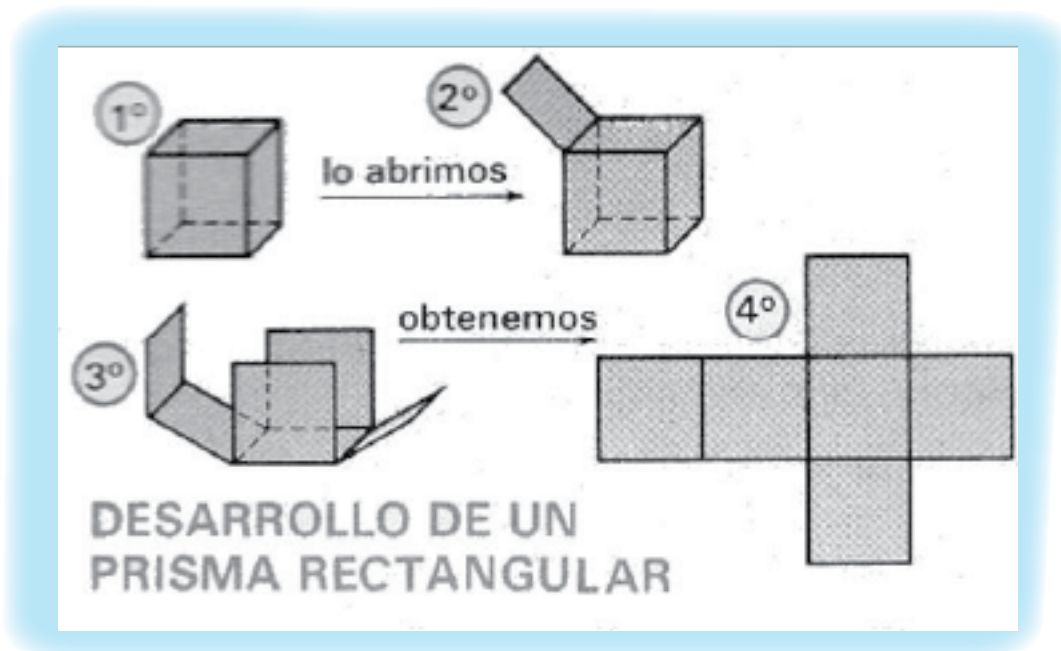
### 15. "Comunicándonos"

Es importante no repetir muchas veces la consigna para la dinámica, ni dar mayores explicaciones. Al momento de contabilizar los estudiantes se fijarán que un grupo lo hizo más pequeños, por eso hizo más aviones o que otro equipo utilizó tijeras (si las tienen), Lo importante es resaltar que la indicación fue clara y que en ningún momento se mencionó el tamaño del avión o lo que podían utilizar. Resaltar el papel de la comunicación en un equipo, lo cual le permite organizarse mejor, el saber escuchar con respeto lo que los demás aportan y tenerlo en cuenta, la tolerancia con los integrantes que no pudieron hacer los aviones y el compromiso con el equipo al asumir otra responsabilidad como cortar el papel, doblarlos, etc. La toma de decisiones del equipo y no solo de una persona(liderazgo compartido)

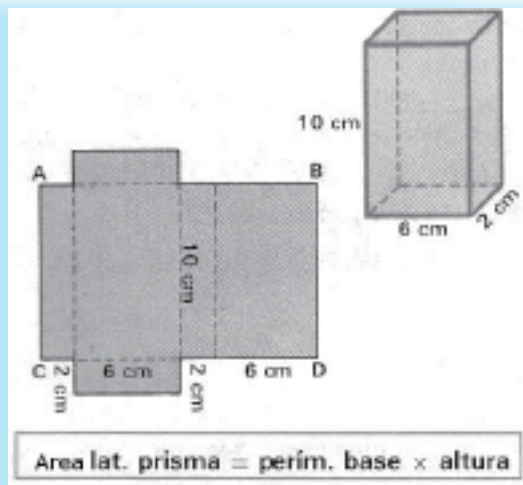
Recuerde que como docente el centro de atención debe estar en el grupo, en los participantes y no en su punto de vista, así los alumnos vivirán con más intensidad lo que se les ocurra a ellos y no lo que el docente sugiera.

### 16. Área Lateral y total de un prisma

- Un prisma recto, puede estar representado por una caja de cartón, como las que conocemos.
- Abrimos uno hasta extenderlo completamente.
- La figura que obtenemos al abrir el prisma se llama desarrollo del prisma.



- Obsérvala y veras que esta formado por las caras laterales y las bases del prisma.
- Vamos a calcular el área lateral y el área total del prisma cuyas dimensiones se indican en el dibujo.



- Al abrir el prisma, encontraremos que: sus caras laterales se transforman en el rectángulo ABCD. Por lo tanto, el área lateral del prisma es igual al área del rectángulo ABCD.
- Base del rectángulo =  $6\text{ cm} + 2\text{ cm} + 6\text{ cm} + 2\text{ cm} = 16\text{ cm}$ .
- Altura del rectángulo =  $10\text{ cm}$ .
- Luego:
- Área lateral del prisma =  $16\text{ cm} \times 10\text{ cm} = 160\text{ cm}^2$ .
- Observa que  $6\text{ cm} + 2\text{ cm} + 6\text{ cm} + 2\text{ cm} = 16\text{ cm}$  es el perímetro de la base del prisma y que  $10\text{ cm}$  es la altura del prisma. Por lo tanto:

**17. Área lateral del prisma = perímetro de la base x altura**

- Esta fórmula permite calcular el área lateral de cualquier prisma.
- Para averiguar el área total, se suma el área lateral y el área de las bases.
- Como las bases son iguales podemos decir:

**18. Área total del prisma = área lateral + 2 x área base**

El área de la base es en este caso

$$6\text{ cm} \times 2\text{ cm} = 12\text{ cm}^2.$$

Por lo tanto:

$$\text{Área total del prisma} = 160\text{ cm}^2 + 2 \times 12\text{ cm}^2 = 184\text{ cm}^2$$

**19. En resumen, podemos decir que el área total del prisma es:**

$$A = \text{perímetro base} \times \text{altura} + 2 \times \text{área base}$$

El área lateral de un prisma es igual al producto del perímetro de su base por su altura.

El área total de un prisma es igual a la superficie lateral más la superficie de sus bases.

**“Conocemos lo que nuestra comunidad produce”**

SEMANA N° 21: Visitando el mercado	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Muestra seguridad e interés cuando conversa, dialoga o expone en diferentes contextos.	Conversa o dialoga demostrando respeto a su oyente
<b>M:</b> Resuelve problemas que implican proporcionalidad directa y porcentaje.	Encuentra la solución a problemas relacionados con la proporcionalidad directa entre números.
<b>P.S:</b> Valora la importancia de la diversidad biológica para el desarrollo social, cultural y económico de su comunidad.	Elabora entrevistas referidas a productos que su comunidad produce y vende.

**Propósito de la semana:** Valorar la importancia de consumir productos de su localidad, conocer que algunos de ellos son muy nutritivos para nuestra alimentación e identificar que estos se consumen siempre en PROPORCIONES adecuadas para nuestro organismo.

**CONTENIDOS**

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
La actitud dialógica el respeto al oyente.	Proporcionalidad directa e inversa.	Productos propios de su comunidad: agrícolas, ganaderos, comerciales, industriales.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> </ul> <p>Nos preparamos para visitar el mercado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forman grupos de 6 en el patio con la dinámica “Los ambulantes”. (<b>Anexo 1</b>).</li> <li>• Regresan al aula y responden:</li> <li>• ¿Qué les pareció el juego? ¿Dónde escuchan este tipo de frases? ¿Para qué las dicen? ¿Creen que estas frases tendrían influencia en las personas que quisieran comprar?</li> <li>• Establecen 4 grupos: verduras – frutas – productos de pan llevar – carnes y pescados.</li> <li>• Elaboran una hoja de entrevista a los comerciantes del mercado o feria de su localidad por grupos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anexo 1:</b> “Los ambulantes”</li> <li>• Hojas de papel</li> <li>• Lapiceros</li> <li>• Cajita o bolsa</li> </ul>



El profesor presenta algunas ideas orientadoras:

- Áreas de venta que hay en el mercado - feria
- Precio de los productos
- Productos de la zona
- Productos que más se venden
- Origen de los productos ¿son de la región?
- Hay productos que están de oferta ¿Cuáles?
- ¿Cuánto de descuento tienen?
- Cuando el producto (fruta o verdura) es de temporada, ¿conserva su precio o sube?
  - En grupos seleccionan las ideas para su visita al mercado -feria. La entrevista la aplicarán individualmente en el domingo de Feria de la Comunidad.
  - Redactan preguntas que usarán en su visita al mercado y las presentan al grupo clase.
  - La docente tutor orienta y guía el trabajo.
  - Presenta el día lunes próximo, los resultados de su entrevista.

**Día 2:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Salen al patio y se forman los grupos que se han establecido el día anterior:
  - Grupo de las verduras
  - Grupo de las frutas
  - Grupo de los productos de pan llevar
  - Grupo de las carnes y pescados
- Juegan por grupos a "Lunes y pares". (**Anexo 2**).
- Regresan al aula y se ubican en grupos.
- Observan las siguientes imágenes:
- Producen un texto descriptivo.
  - Reunidos en grupos se les presentan tarjetas.
  - Cada participante saca una tarjeta y busca información acerca de ella en el texto informativo. (**Anexo 3**).

**¿Qué es? ¿Cómo es?**

**¿De qué color es?**

**¿Dónde se produce?**

**¿Qué variedades hay?**

**¿Para qué se utiliza?**

- Responden a las preguntas.
- Socializan sus respuestas con los otros grupos.

- 5 tarjetas de ¼ de hoja A4 por grupo, para interrogantes
- **Anexo 2:** "Lunes y pares"
- **Anexo 3:** La Planta de Café
- Tarjetas con preguntas



**Día 3:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Salen al patio y juegan "Tiro al blanco". (**Anexo 4**).
  - Grupo de las verduras.
  - Grupo de las frutas.
  - Grupo de los productos de pan llevar.
  - Grupo de las carnes y pescados.
- En el aula:
- Recuerdan alguna visita al mercado y escriben en una hoja los productos que observaron.
- Reciben cartulinas y colores, cada grupo dibuja lo que observó en el mercado.
- En tarjetas de cartulina de colores en forma de estrella colocan los precios respectivos de los productos observados.
- Cada grupo ubica su trabajo en una zona específica del aula asignada por el docente tutor. (puede mantenerlo así, y ubicarlo en el sector de matemática).
- Juegan a hacer series de proporcionalidad
- Se les entrega a cada grupo tarjetas con diferentes cantidades (**Anexo 5**) y van colocando según corresponde en las tablas siguientes.
- (Los precios pueden ser los que los niños averiguaron en el mercado).

- Grupo de las verduras

kg. de papas	2 kg	4kg	8kg	12kg
Precio a pagar	s/. 3			

- Grupo de las frutas

kg de papaya	3 kg	6kg	12kg	15kg
Precio a pagar	s/. 2			

- Grupo de productos de pan llevar

Kg. de café	2kg	4kg	8kg	12kg.
Precio a pagar	s/. 9			

- Grupo de carnes y pescados

Kg. de truchas	1 Kg.	2 Kg.	5 Kg.	9 Kg.
Precio a pagar	s/.8			

- **Anexo 4:**
- "Tiro al blanco"
- Útiles de escritorio
- Papelotes
- Plumones
- Tiza
- chapitas o piedritas
- Tabla de puntaje
- 10 tarjetas con diversos números
  
- **Anexo 5:**
- Proporcionalidad



- Pegan sus tablas en la pizarra y a nivel de aula responden:
  - ¿Cómo lo hicieron?
  - ¿Les fue fácil o difícil?
  - ¿Cuál es la razón de proporcionalidad en cada caso?
- Con estos datos se podrá elaborar una situación problema:
  - ¿Cómo sería? La docente orienta Ej. Pedro compra 2 Kg de café a s/. 8 ¿cuánto pagará por 12 Kg?
- Mencionan algunos ejemplos por cada grupo.
- Consolidan principios operatorios (algoritmo) para resolver problemas de proporcionalidad.

**EL PRODUCTO DE EXTREMOS ES IGUAL  
AL PRODUCTO DE LOS MEDIOS**

#### **Día 4 :**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Juegan en parejas a saludarse de diferentes formas, el docente tutor da las indicaciones:
  - Con las manos
  - Con las rodillas
  - Con los hombros
  - Con la frente
  - Con la nariz
- Responden:
  - ¿Cómo se sintieron? ¿Se divertieron? ¿Les fue fácil o difícil saludarse de esa manera?
  - Comentan si el juego ayuda a crear amistad, a respetarse mejor,
  - ¿Qué actitudes de tus compañeros te parecieron correctas cuáles no?
  - ¿Qué cambiarían del juego?
- Escriben un ficha técnica del juego.
- Conversan sobre sus platos preferidos, opinan sobre la forma de cómo se escribe una receta.
  - ¿Qué tipo de texto será una receta?
  - ¿Qué partes tendrá?



- Recuerdan la estructura textual de este tipo de texto.
- Leen y escuchan el siguientes caso que estará pegado en la pizarra en un papelote:

Los niños del aula regresan de educación física y la maestra quiere prepararles naranjada para calmar la sed. Lo hace de esta manera:

PARA PREPARAR 5 VASOS DE NARANJADA UTILIZA 1 VASO DE JUGO DE NARANJA Y 4 VASOS DE AGUA

Se quiere preparar naranjada primero para 10 niñas y luego para 15 niños ¿Cómo lo haría?

- Elaboran sus textos instructivos (recetas) tomando en cuenta la silueta del texto (**Anexo 6**).

También toman en cuenta las proporciones de ingredientes requeridos para cada caso.

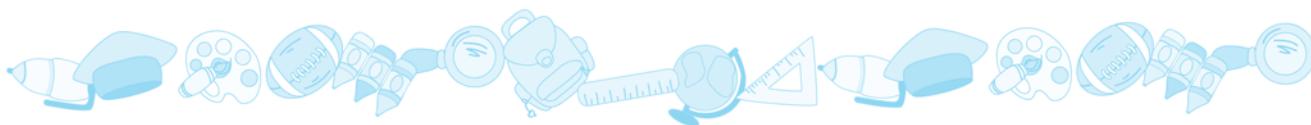
(Nota: para estos casos no tomaremos en cuenta la cantidad de azúcar porque es relativo, pero sí se tendrá en cuenta en el proceso de producción del texto instructivo)

- Presentan sus textos instructivos por grupos: dos grupos harán la receta de naranjada para 10 niñas y los otros dos grupos la receta para 15 niños.
- Socializan y comparan resultados.º
- Presentan sus textos instructivos por grupos: dos grupos harán la receta de naranjada para 10 niñas y los otros dos grupos la receta para 15 niños.
- Socializan y comparan resultados.
- Con los datos de sus textos instructivos, completan la siguiente tabla:

Vasos de naranjada	Vasos de jugo de naranja	Vasos de agua
5	1	4
10		
15		

- Con ayuda del tutor identifican las partes de un texto instructivo (título, ingredientes, preparación y dibujo), y que en las recetas suele utilizarse las cantidades de los ingredientes en PROPORCIONES según la cantidad de personas ue van a consumir.

- **Anexo 6:** Silueta de un texto instructivo
- Tarjetas
- Papelotes
- Plumones



### Día 5:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Se forman los mismos grupos,
- Realizan la actividad: "Juego cooperativo de comprensión lectora"
- Cada uno/a cogerá un sobre en el que encontrará una tarjeta con el rol y su respectiva imagen.
- Los roles y las estrategias lectoras son las siguientes:
  - **LECTOR:** lee el texto en voz alta. (Está trabajando la **fluidez** lectora).
  - **DETECTIVE:** pregunta las palabras desconocidas, interrumpiendo cada vez que lo necesite, intentando averiguar cuál puede ser el significado de esta palabra por el contexto. (Está trabajando **inferencias léxicas**).
  - **PREGUNTÓN:** hace preguntas sobre datos o información que necesita para entender el texto y que no aparece en el mismo. Es quizá el rol más difícil y que requiere mayor experiencia y competencia como lector. (Está **formulando preguntas** de tipo literal y, sobre todo, inferencial).
  - **PERIODISTA:** toma notas y resume lo leído. (Está haciendo el **resumen** del texto).
  - **SABIO:** relaciona lo que se está leyendo con otra información que conoce y que le parece importante. (Está relacionando lo leído, con sus **conocimientos** previos, lo textual con lo extratextual).
  - **ADIVINO:** antes de leerse el final, que nadie debe conocer, el adivino debe predecir cómo acabará el texto. (Está haciendo **predicciones** o anticipaciones).
- Se reparten las fotocopias del texto sin el final, o con este tapado. Se procede a una lectura silenciosa. **(Anexo 7).**
- A continuación, el LECTOR comienza a leer en voz alta.
- El DETECTIVE interrumpirá cuando escuche una palabra que no conoce e intentará descifrar su significado. Los demás pueden ayudarlo.
- El PREGUNTÓN interrumpirá también cuando le falte algún dato o información que no esté en el texto (o que se le haya despistado), procurando responder a sus propias preguntas. Los demás componentes del grupo pueden ayudarlo.
- El LECTOR proseguirá su lectura en voz alta.
- El PERIODISTA hará un resumen a mitad del texto (o coincidiendo con las partes del mismo: principio - nudo...) y otro resumen al final, cuando se haya leído al completo.
- El ADIVINO deberá decir cómo cree que acaba el texto, anticipando su final.
- Para concluir, el LECTOR, leerá el final del texto y el PERIODISTA lo resumirá.

- **Anexo 7:** "La historia de una papa"
- Tarjetas con personajes
- Tarjetas con roles para cada jugador

## Dinámica: "Los ambulantes"

### Objetivo

Ejercitar la capacidad de persuasión.

### Procedimiento

1. En una cajita o bolsa la docente deposita tarjetitas de:
  - Diversas frutas de la zona
  - Diversas verduras de la zona
  - Diversos productos de pan llevar (azúcar, arroz, fideos, aceite etc.)
  - Pescados (trucha) y/o carne
2. En una cajita o bolsa la docente deposita tarjetitas de:
3. Salen al patio y la docente indica que algunos niños saquen de la caja o bolsa una tarjetita.
4. Se van juntando por afinidad, cada niño va buscando a los de su grupo, por grupos se ubican en un espacio del patio.
5. La consigna es que cada grupo formará frases que atraiga gente a comprarlo, pueden ofertar el producto que les tocó, hacer combos etc. La gente estará compuesta por los niños que no recibieron la tarjeta.
6. Simularán que están en el mercado y verán la mejor forma de vender sus productos. (pueden haber jaladores)
7. Pueden hacer a manera de un concurso, para ver quien lo hace mejor.
8. Gana el grupo que a juicio de los niños ha convencido vender sus productos. Ejemplos:

¡Compre... compre rico  
pescado fresco, caserita!



¡Aproveche...  
lleve 2 pague 1!



## Juego: "Lunes y pares"

Anexo  
2

### Objetivo

Entretener a través de situaciones al azar.

### Participantes

Seis niños – niñas.

### Tiempo

Indeterminado ( aprox. 15 minutos).

### Materiales

Sillas de acuerdo a la cantidad de alumnos, 1 kilo habas, mantelito o pedazo de tela o pañuelo

### Procedimiento

1. Los niños y niñas se sientan en las sillas tratando de formar un círculo y nombran a uno de ellos para que dirija el juego.
2. Cada niño o niña coloca 10 habas cerca de sus pies.
3. El que dirige el juego se tapa la mano con el mantel, tela o pañuelo y pasa por los sitios cogiendo, una, dos, tres ... habas (las que él decida)
4. Luego colocará sus manos en "X" y preguntará a los niños y niñas "¿Lunes o pares? (Lunes es número impar).
5. El niño o niña que adivine, cobrará cinco habas y si no adivina entregará un haba a cada uno de los participantes.
6. Gana el juego quien tenga la mayor cantidad de habas al finalizar el juego.

### “La planta de café”

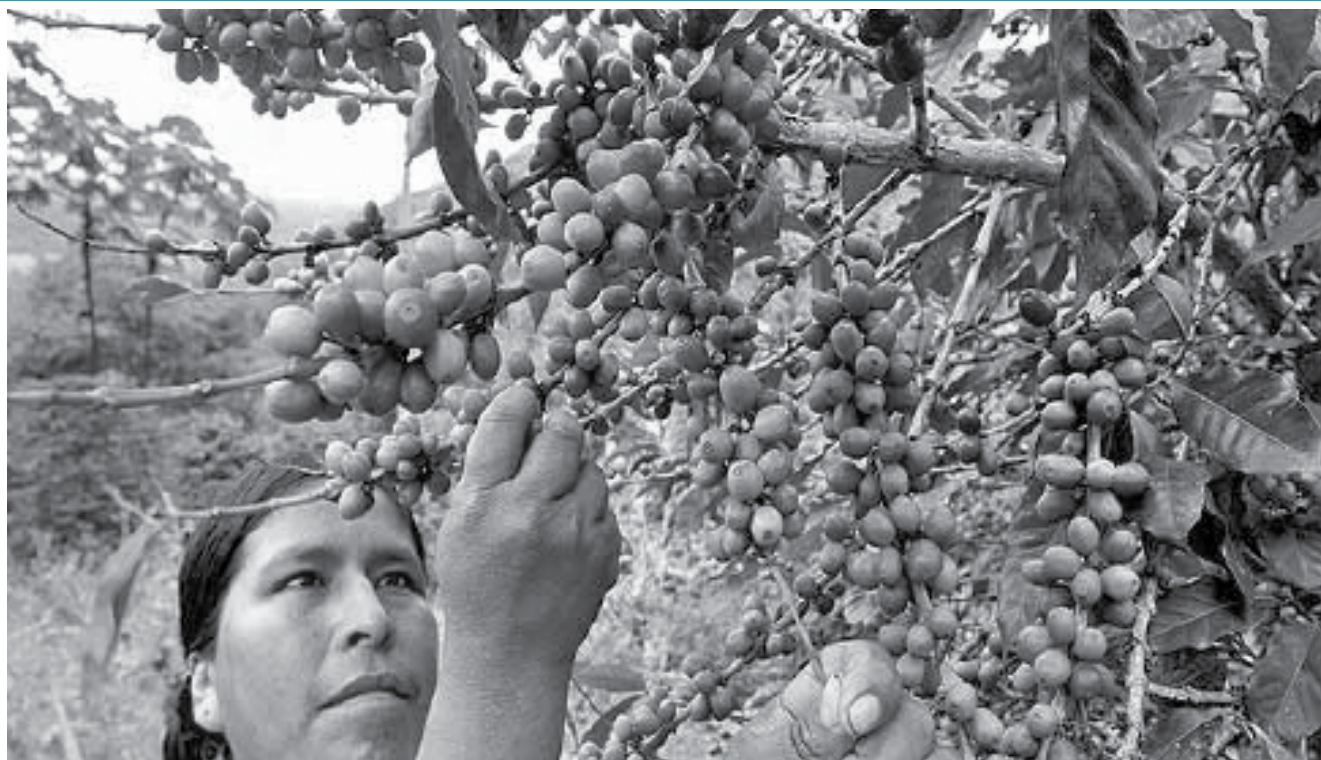
*“Se le conoce como cafeto o planta productora de café a un arbusto que se desarrolla mayormente en los valles interandinos y la cordillera oriental de los Andes, en su encuentro con la selva peruana, es cultivado en 388 distritos del Perú por 150 mil productores que ocupan unas 330 mil hectáreas.*

*Algunas zonas donde se produce son: El valle del río Perené, que incluye Chanchamayo, Tarma, La Merced, también en Moyobamba, Jaén, Huánuco y Cusco.*

*La planta de café pertenece a la familia de las rubiáceas, abarca 500 géneros y 8.000 especies.*

*Los granos de café o semillas están contenidos en el fruto del arbusto, los cuales en estado de madurez toman un color rojizo y se les denomina “cereza”. Cada una de ellas consiste en una piel exterior que envuelve una pulpa dulce. El fruto del cafeto cuyas semillas tostadas se tornan de color marrón oscuro y molidas se utilizan para el consumo humano.*

*Los cafetos son árboles o arbustos reconocibles por sus hojas de color verde sus flores son pequeñas, tubulosas y blancas. El fruto es una drupa con dos nueces y con pulpa azucarada”.*



## Jugamos: "Tiro al blanco"

### Objetivo

Afinar coordinación motriz- espacial

### Participantes

Seis niños – niñas

### Tiempo

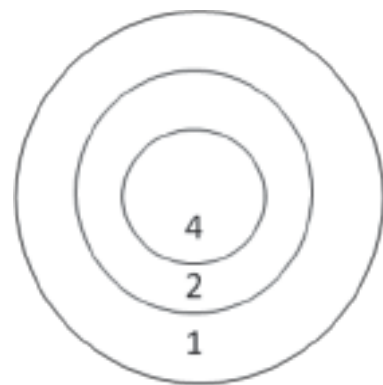
Indeterminado ( aprox. 15 minutos)

### Materiales

Tiza, chapitas o piedritas, tabla de puntaje.

### Procedimiento

1. Los niños y niñas se organizan para trazar 4 círculos en el piso con su respectivo puntaje y al mismo tiempo definen los turnos de lance de cada uno de ellos.
2. Los jugadores proceden a lanzar el objeto seleccionado (chapita, piedrita, etc.), tratando de llegar al círculo que tiene mayor puntaje. Pueden repetir los turnos.



3. Uno de ellos anota el puntaje obtenido por cada uno de los jugadores.

Nombre del participante	Puntos	Total
...		
...		

4. Si el objeto lanzado cae en una de las líneas, este deberá ser tirado nuevamente.
5. Se nombrará ganador del juego quien haya obtenido el más alto puntaje.

Anexo  
**5**

**Jugando a:  
"Identificar proporciones"**

**Objetivo**

Identificar series de proporcionalidad.

**Participantes**

Seis niños – niñas

**Tiempo**

Indeterminado (aprox. 30 minutos").

**Materiales**

- Tabla de proporciones para completar.
- 10 Tarjetitas con números para cada grupo  
 GRUPO DE LAS VERDURAS: 3-5-6-8-10-12- 15-18-20-22  
 GRUPO DE LAS FRUTAS: 2-4-5-6-7-8-9-10-11-12  
 GRUPO DE PAN LLEVAR: 9-12-15-18-32-36- 40-48-54-72  
 GPO. DE CARNES Y PESCADO: 8-12-16-24-32-40-54-72-76-78
- Tabla de anotaciones de puntos.

**Procedimiento**

1. La docente entrega a cada grupo la tabla para completar y las tarjetitas de números para cada grupo según corresponda.
2. Los niños y niñas las colocan en el centro de la mesa la tabla y las tarjetas de los números.
3. Por turnos van jugando uno por uno tratando de identificar cuál de las tarjetas corresponde en la serie de proporcionalidad planteada.
4. Anotan las respuestas correctas en la siguiente tabla.

Nombre del participante	Puntos	Total

## "Silueta de textos instructivos"

**Objetivo**

Reconoce las partes de un texto instructivo.

Cada grupo deberá escribir su receta en este formato.

**TÍTULO**

**INGREDIENTES**

-

-

-

-

-

**PREPARACIÓN**

---



---



---



---



---

Finalmente con las proporciones obtenidas completarán la tabla que se les pide.

Vasos de naranjada	Vasos de jugo de naranja	Vasos de agua
5	1	4
10		
15		

## “La historia de una papa”

*“Había una vez un abuelo que plantó una papa chiquita y le dijo:*

*Crece, crece, papita, crece, fuerte y gordita!” Todos los días pasaba por donde la había plantado y miraba... miraba... hasta que un día... ¡la papa creció!*

*Creció fuerte y gorda. ¡Gordísima! Un día, el abuelo fue a arrancarla. Se acomodó el pantalón subió las mangas de la camisa. Tiró de la papa, tiró de la papa, tiró de la papa; pero la papa, no salió!*

*Entonces llamó a la abuela.*

*La abuela tiró de la cintura del abuelo. El abuelo tiró de la papa, tiró de la papa, tiró de la papa pero la papa, no salió! De modo que la abuela llamó a la nieta.*

*La nieta tiró de la abuela, la vieja tiró del abuelo, el abuelo tiró de la papa, tiró de la papa pero la papa no salió! Y tiraron y tiraron una y otra vez, pero no pudieron arrancarla. Entonces la nieta llamó al perro negro.*

*El perro negro tiró de la nieta, la nieta tiró de la abuela, la abuela tiró del abuelo, el abuelo tiró de la papa, tiró de la papa, tiró de la papa ¡pero la papa, no salió! Y tiraron y tiraron una y otra vez, pero no pudieron arrancarla.*

*Entonces el perro negro llamó al gato blanco.*

*El gato blanco tiró del perro negro, el perro negro tiró de la nieta, la nieta tiró de la abuela, la abuela tiró del abuelo, el abuelo tiró de la papa, tiró de la papa, tiró de la papa, tiró de la papa ¡pero la papa, no salió!. Y tiraron y tiraron una y otra vez, pero no pudieron arrancarla.*

*Entonces el gato blanco llamó al ratoncito.*

*El ratoncito tiró del gato blanco, el gato blanco tiró del perro negro, el perro negro tiró de la nieta, la nieta tiró de la abuela, la abuela tiró del abuelo, el abuelo tiró de la papa. Y tiraron y tiraron, con todas sus fuerzas, hasta que por fin: ¡arrancaron la papa! Pero... ¡Púmbate! El abuelo cayó sobre la abuela, y la abuela cayó sobre la nieta, y la nieta sobre el perro, y el perro sobre el gato, y el gato sobre el ratón. Y sobre todos ellos... ¡cayó la papa!*

*Pero no se asusten: ninguno se lastimó.*

*¡Y qué maravilla era aquella papa! Era la papa más grande que habían visto. El abuelo la llevó a la mesada puff! ¡Que pesada! y la abuela la peló!! puff! ¡Que cansada! Más tarde hicieron una rica comidita (la que cada uno soñaba...).*

*Y hubo suficiente para el abuelo, para la abuela, para la nieta, para el perro, para el gato y para el ratón... incluso, alcanzó para darle de comer a todo el barrio...*

*¡Y aún sobró un poquito para mí, que les conté el cuento! “*

LA PAPA



SOY  
PERUANITA

**Lector/a**



**Detective**



**Sabio/a**



**Adivino/a**

**Preguntón/a**



**Periodista**



**“CONOCEMOS LO QUE NUESTRA COMUNIDAD PRODUCE”**

Semana 22: Jugamos a la tienda	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Explora y experimenta diferentes usos que puede dar a elementos y objetos de su entorno para la realización de juegos teatrales.	Participa en el juego asumiendo el rol asignado con precisión.
<b>M:</b> Resuelve problemas que implican equivalencias y cambio monetario.	Encuentra la solución a problemas relacionados con el cambio monetario, con monedas y billetes.
<b>P.S:</b> Identifica las características de las actividades económicas primarias.	Señala los elementos que caracterizan a las actividades económicas primarias.

**Propósito de la semana:** Identifica lo que su comunidad produce.

**CONTENIDOS**

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Juegos teatrales Organización, elementos, caracterizaciones.	Aplicación de la proporcionalidad en: cambio monetario, impuestos, intereses.	Actividades económicas primarias.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>DIA 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor</i></li> <li>• El docente tutor orienta la socialización de la visita a la Feria dominical del pueblo con algunas preguntas, no necesita hacerlas todas, lo importante es que los chicos compartan sus vivencias. Responden:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¿Qué les pareció la visita realizada a la Feria del pueblo?</li> <li>– ¿Cómo se sintieron?</li> <li>– ¿Les fue fácil o difícil preguntar al vendedor o vendedora?</li> <li>– ¿Qué productos de su zona observaron?</li> </ul> </li> <li>• Entregan las entrevistas realizadas y las pegan en el mural. Observan el trabajo de sus compañeros a través de la técnica del museo.</li> </ul> <p>“La pasarela de los productores”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A cada alumno se le entrega una tarjeta con los siguientes dibujos: (<b>Anexo 1</b>)</li> </ul> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">PAPA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">CEBADA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">TRIGO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">MAIZ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">COBRE</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">MECURIO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">ZINC</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">PLOMO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">PLATA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">ALPACA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">VACA</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 tarjeta de ¼ A4 por cada niño</li> <li>• Plumones</li> <li>• Cartulina</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anexo 1:</b> “Tarjetas”</li> </ul>



- Se agrupan según la actividad económica: minería, agricultura y ganadería.
- Eligen un líder en cada grupo, quién realizará la presentación de sus integrantes según el nombre de las tarjetas.
- A cada líder se le coloca un sombrero de la actividad que representa.



MINERO



AGRICULTOR



GANADERO

- Realizan una asamblea interna para presentar de manera creativa a cada uno de los elementos que intervienen en su actividad económica dándole las caracterizaciones respectivas. Cada integrante debe representar un elemento.
- Representan por turno y por grupos a cada uno de los elementos.

Por ejemplo:

- Cada equipo se despiden de manera particular.
- Realizan una asamblea general para expresar la importancia de las actividades económicas de su comunidad.

“yo soy el cobre, de mí se hacen los cables por donde pasa la corriente y soy muy importante porque conduzco la electricidad por todos los pueblos”.

“Yo soy la papa principal fuente de alimento y orgullo gastronómico de mi país”.

“Yo soy la alpaca de mi lana se tejen las más finas chompas del mundo”.

- tres sombreros de cada actividad
- 1 tarjeta por estudiante para formar los grupos

## Día 2

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Mi guión teatral”

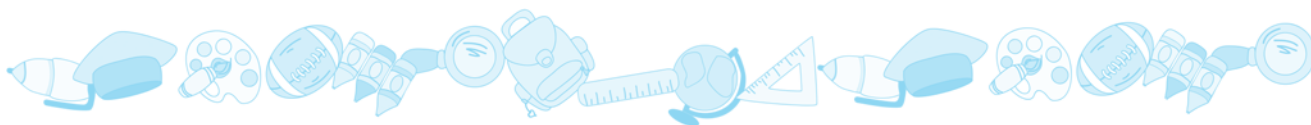
- El alumno recibe una pelota de trapo lanzada por el docente tutor. (**Anexo 2**): dinámica “La pelota caliente”).
- Se conforman los tres grupos de la clase anterior.
- Realizan una dramatización sobre las actividades económicas teniendo presente la estructura externa de un guión teatral:

El acto: Tendrá presente las fases: La presentación, el nudo y el desenlace.

La escena: Se limitará a la entrada y salida de los personajes.

La dramatización responderá a las siguientes preguntas:

- Pelota de trapo
- Hojas rayadas
- **Anexo 2:** Dinámica “La pelota caliente”
- Papelógrafo
- Plumones



<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hacen los mineros para producir?</li> <li>• ¿Qué hacen los agricultores para producir?</li> <li>• ¿Qué hacen los ganaderos para producir?</li> <li>• Representan sus dramatizaciones en el pleno.</li> <li>• Todos sentados en círculo identifican en cada obra presentada la estructura externa de su guión teatral y la de sus pares.</li> </ul>	
<p><b>Día 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor</i></li> </ul> <p>“Somos ganadores”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se forman en círculo.</li> <li>• Se entrega 3 pañuelos: rojo, amarillo, azul, uno a cada alumno sentado a continuación del otro.</li> <li>• Circulan el pañuelo uno a continuación del otro, de izquierda a derecha. El docente tocará un silbato y los pañuelos se quedan en los niños. Luego el docente dice “rojo”, de inmediato el niño que tiene el pañuelo rojo, deberá indicar y deberá indicar y demostrar el uso que le darían sin repetir la idea expresada por alguno de sus compañeros , por ejemplo:</li> <li>• “yo lo uso como correa”, “yo lo uso como sujetador de cabello”, etc.</li> <li>• Se agrupan según el color de pañuelo de su preferencia que les tocó. Se formarán tres grupos.</li> <li>• Un representante de los tres grupos tira un dado del color del grupo, en simultáneo y según el puntaje que sacaron de mayor a menor tendrán su turno en el juego colaborativo (<b>Anexo 3</b>): juego “La carrera de los botones”).</li> <li>• Siguen las reglas establecidas para el juego, resolviendo problemas de cambio monetario.</li> <li>• Responden: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo lo hiciste?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 pañuelos de color: rojo, amarillo, azul</li> <li>• 3 botones de colores: rojo, amarillo, azul</li> <li>• 3 dados de colores:</li> <li>•</li> <li>• <b>Anexo 3:</b> juego “La carrera de los botones” <ul style="list-style-type: none"> <li>– Un tablero</li> <li>– 3 botones de distinto color</li> <li>– Tarjetas</li> <li>– Lista de precios</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Día 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor</i></li> </ul> <p>“Jugando al banco”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se organizan en dos equipo. Para tal fin cogen una bolsa oscura un caramelo (los caramelos son de dos colores de envoltorios, para formar dos equipos), luego se reúnen los que tienen el mismo color de envoltorio.</li> <li>• Realizan la observación del tipo de dinero que se entrega: al primer equipo 500 soles en monedas de: 1 sol, 2 soles, y 5 soles. Al segundo equipo también se le entrega 500 soles en billetes de 10 soles, 20 soles y 50 soles.</li> <li>• Se organizan al interior de cada equipo eligiendo un banquero, quien tendrá la función de custodiar el dinero y hacer las transacciones.</li> <li>• Acuerdan quién empezará primero; luego por turno tiran el dado (un integrante cada vez); si en el dado salen los siguientes números, deberán pagar respectivamente según corresponda: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Si saca el 1, el equipo contrario le paga un sol</li> <li>– Si saca 2, el equipo contrario le paga dos soles</li> <li>– Si saca 3 , el equipo contrario le paga cinco soles</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caramelos de dos colores.</li> <li>• 2 cajitas de cartón</li> <li>• Billetes</li> <li>• Monedas</li> <li>• Monedas</li> <li>• 1 dado aprox. 20 cm de arista</li> </ul>



- Si saca 4, el equipo contrario le paga diez soles
- Si saca 5, el equipo contrario le paga veinte soles
- Si saca 6, el equipo contrario le paga cincuenta soles.
- El docente coloca estas instrucciones en un papelote visible.
- Además:
  - El equipo de monedas debe pagar en billetes.
  - El equipo de billetes debe pagar en monedas.
  - Los depósitos al banco se harán respectivamente en monedas o billetes, es decir si el equipo es el de monedas sólo podrá depositar en monedas y si es el de billetes sólo podrá depositar en billetes.
- Realizan los canjes necesarios antes de hacer los pagos respectivos.
- Realizan el conteo del dinero en público y gana el equipo que tiene acumulado más dinero; luego de haber participado todos.

### Día 5

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor*

“La carrera de compra - venta”

- Se forman en círculo y el tutor empieza a decir, por ejemplo: “Me voy al mercado a comprar pescado”, luego continúa el alumno que está a su izquierda y dice: “me voy al mercado a comprar pescado y..., aumenta un producto más a la lista, así sucesivamente continuará la dinámica, hasta el último alumno que deberá repetir toda la lista. Si un alumno falla tendrá que cumplir un “castigo”, asignado por todo el equipo.
- Se conforman 3 grupos por afinidad.
- Realizan una lista de productos a comprar para el preparado de los alimentos a consumir en un día.
- Identifican los precios de los productos y para ello en el pleno se elabora un solo listado de precios donde estén los productos a comprar y otros que pueda incluirse. Se coloca en un lugar visible.

Por ejemplo:

Productos	Precio por un kilogramo
Papa	S/ 1,00 el kg.
Cebada	s/ 1, 50 el Kg.
Trigo	s/ 1, 20 el Kg.
Quinoa	s/ 8, 00 el Kg.
Maíz,	s/ 4, 00 el Kg.
Carne	s/ 12, 00 el Kg.
...	...

- Papelógrafo
- Plumones
- Tarjetas
- Hojas cuadriculadas
- Listas de precios
- Cajita de cartón
- Empaques diversos de productos usados
- 3 canastos grandes
- Monedas y billetes

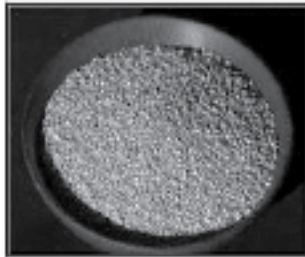


- Se organizan al interior de su equipo y para ello eligen dos cajeros de la tienda, dos compradores y dos listeros. Cada equipo hará el armado de su tienda surtiendo sus productos según la lista publicada.
- Trabajan en equipo para realizar las compras; a la voz del tutor. Por ejemplo: "Necesito las compras para preparar el desayuno " mencionando la cantidad con la que irán a hacer dichas compras: por ejemplo 10 soles ( dar una cantidad que deje vuelto).
- Se organizan:
  - Los listeros reajustan la lista según el petitorio.
  - Los cajeros toman sus posiciones en su tienda para recibir y atender a los clientes ( compradores de otro equipo)
  - Los compradores salen a la carrera a una tienda distinta a la suya con la lista respectiva y el dinero.
  - Las compras que mandará el tutor será para el desayuno, almuerzo y cena, preferentemente.
  - El equipo que realice compras correctamente y llegue a entregar primero el recado y el vuelto correcto, se hace acreedor de 5 puntos. El tutor revisa el recado y el vuelto con todos los alumnos.
  - En el pleno revisan conductas evidenciadas, actitudes durante el juego, la importancia del respeto mutuo y el cumplimiento de las normas de convivencia y del juego.

"Tarjetas"



Papas



Quinoa



Maíz



Llama



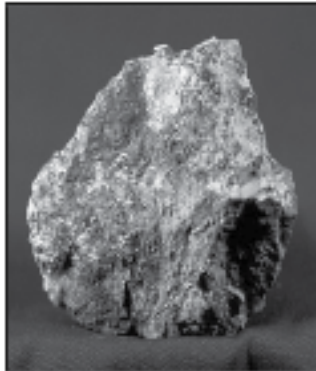
Chanchos



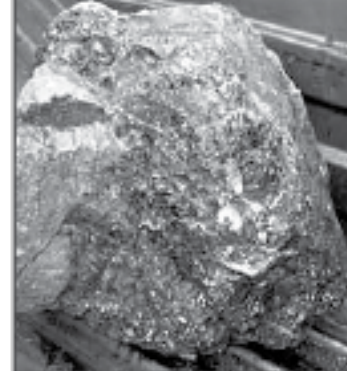
Vaca



Alpaca



Cobre



Plata



Trigo



Cebada

## Dinámica: "La pelota caliente"

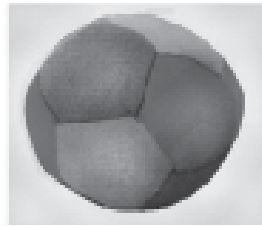
Anexo  
2

### Objetivo

Favorece la expresión oral, la memoria y rapidez mental.

### Materiales

- Una pelota de trapo.



### Procedimiento

1. Se lanza la pelota indistintamente a sus estudiantes.
2. Automáticamente el alumno(a) tiene 5 segundos para responder con un producto que pertenezca a una actividad económica (vista en la clase anterior), dicha por el maestro.
3. Si el alumno(a) no responde en el tiempo dado, devuelve la pelota al tutor y baila una canción tarareada por sus compañeros.
4. Si el alumno responde devuelve la pelota al tutor, para ser lanzado a otro alumno.



## Juego: "La carrera de los botones"

### Objetivo

- Ejercitar las aplicaciones de la proporcionalidad: cambio monetario de manera divertida.

### Materiales

- Un tablero
- 3 botones
- Tarjetas
- Lista de precios

29	28	27	26	25	24	23	22	21	20
30									19
31									18
32									17
33									16
34									15
35				50					14
36				50					13
37						0			12
38			49						11
39		48					1		10
40		47					2		9
41		46					3		8
42		45					4		7
		44					5		
	43							6	

### Reglas del juego:

1. Los tres grupos tiran sus dados en simultáneo y según el puntaje que sacaron de mayor a menor tendrán su turno: primero (mayor puntaje), segundo y tercero respectivamente.
2. El punto de partida es el cero y el punto de llegada es el 50.
3. Sale un integrante de cada equipo (cada vez para tirar el dado), y tiran sus dados simultáneamente, si cae en cifra par debe sacar una tarjeta del montón y responder en equipo a la pregunta dada, si responden bien se ubicarán en el casillero correspondiente, caso contrario retrocederán al inicio.
4. Si cae en cifra impar perderán un turno.
5. Si cae en el N° 6 o N°42, números que están cerca a la bandera, deberán avanzar 5 espacios contando con el espacio de la bandera.
6. Gana el juego quien llega primero al N° 50 y responden correctamente la pregunta de la tarjeta respectiva.

#### Preguntas para las Tarjetas cuando cae en números pares:

- Si 1 Kg de plata cuesta 4000 soles ¿cuánto costará 100 gramos?
- Juana ha pedido 7 Kg y medio de carne de vaca al carnicero ¿Cuánto pagará por su pedido si el Kg cuesta 12 soles?

- Si un Kg de maíz cuesta 4.00 soles ¿cuánto costará 8 Kg?
- A José le han cobrado S/.40.00 por 8 Kg de manzanas ¿cuánto pagó por cada Kg ?
- Pedro desea comprar 20 sacos de maíz para hacer harina cada saco contiene 50 Kg, pero le han dicho que solo tienen 600 kg para venderle. ¿cuántos sacos de maíz comprará?
- Si, por cada Kg de zanahorias me regalan 2 tomates, ¿cuánto Kg debo comprar para que me regalen 8 tomates?
- Doña Ana cocina 2 Kg de arroz para un almuerzo de 12 personas. ¿Cuántos Kg de arroz necesitará para un almuerzo de 60 personas?
- José ha traído en una caja, chocolates y caramelos. Él dice que por cada caramelo hay tres chocolates. Si he contado trece caramelos, ¿cuántos chocolates habrán?
- La empresa Cúprico compra cada kilogramo de cobre a 6 soles, con el que fabrica cordones de luz, ¿cuánto ganará si vende 100 Kg de cordones de luz, a 12 soles el Kg?
- Pablo, en su tienda, regala 3 papas por cada etiqueta de la lata de atún. Hoy, él regaló 48 papas. ¿cuántas etiquetas de atún recibió?
- Carlos ofrece a sus amigos, entregar 3 canicas vidrio-verde por cada dos lechera-azul. Si tiene 21 canicas vidrio-verde, ¿cuántas lechera-azul podrá recibir?

“PREPARAMOS COMIDAS SALUDABLES”

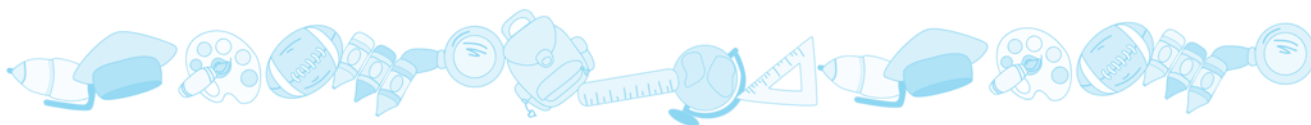
SEMANA N° 23: Conocemos los tipos de alimentos	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Lee textos que selecciona voluntariamente según sus propósitos de lectura. Relaciona el contenido de los textos que lee con su experiencia personal y otras realidades.	Demuestra satisfacción al leer. Comenta el contenido de lo que lee y lo vincula a situaciones que conoce.
<b>M:</b> Resuelve problemas que implican equivalencias y cambio monetario.	Encuentra la solución a problemas relacionados con el cambio monetario, con monedas y billetes.
<b>P.S:</b> Describe los alimentos que consume y valora aquellos que son nutritivos y esenciales para su salud.	Clasifica los alimentos según diferentes criterios.

**Propósito de la semana:** Participa activamente en el reconocimiento de los tipos de alimentos nutritivos.

CONTENIDOS

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Estrategias de comprensión lectora. Técnica del subrayado.	Aplicación de la proporcionalidad en números.	Alimentos. Clases de alimentos según su origen. Importancia.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> </ul> <p>“Los alimentos”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escriben en una tarjetita de 10 x 10 cm el nombre de un alimento que le agrade.</li> <li>Introducen todas las tarjetitas en una bolsa y luego sacan una al azar.</li> <li>Se presentan como “alimento”, mencionando su participación como ingrediente en alguna comida y señalando algún atributo positivo o negativo. Por ejemplo: “Yo soy la papa y hago una buena compañía a las carnes, con todas soy deliciosa, hasta me pueden freír, pero eso engorda mucho y no es saludable, etc”.</li> <li>Forman en 5 grupos, cada equipo pertenece a un tipo de alimento.</li> <li>Eligen libremente una copia de lectura que está en el escritorio del tutor y leen silenciosamente en su carpeta. <b>(Anexo 1, 2, 3, 4, 5)</b></li> <li>Utilizan la técnica del subrayado para analizar la lectura.</li> <li>Dan respuesta a las preguntas que han sido planteadas en la lectura.</li> <li>Sentados en círculo expresan la importancia de los tipos de alimentos.</li> <li>El tutor debe llevar, por lo menos, un producto de cada tipo de alimento para motivar la importancia de estos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Papelógrafo</li> <li>plumones</li> <li>tarjetitas de 10x10 cm de cartulina de colores para cada alumno</li> <li>Cinta maskintape</li> <li><b>Anexo 1:</b> “Conociendo a los carbohidratos”</li> <li><b>Anexo 2:</b> “Conociendo a las Proteínas”</li> <li><b>Anexo 3:</b> “Conociendo a las Vitaminas”</li> <li><b>Anexo 4:</b> “Conociendo a los Lípidos”</li> <li><b>Anexo 5:</b> “Conociendo a los Minerales”</li> </ul>



### Día 2:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor*

“Elaboramos murales”

- Se conforman los 5 grupos de la clase anterior.
- De cada uno de los grupos sale un integrante y se conforman en grupos mixtos de 5 integrantes.
- Elaboran en equipo una plato de comida saludable, dibujándolo o pegando de periódicos, en un papelote, teniendo en cuenta las siguientes reglas:

El plato deberá constar de alimentos de todos los tipos consignando los siguientes porcentajes por tipo:

Verduras y frutas  
(vitaminas) el 40%

Carbohidratos el 30%

Proteínas el 25%

Grasas 5%

Considerar en mayor cantidad los alimentos de los sectores más grandes y en menor cantidad los alimentos en sectores menores.

Los alimentos que están en un mismo grupo son equivalentes y parecidos entre sí, y los alimentos de otros grupos son complementarios. Por ejemplo: Del grupo de frutas y verduras podemos sustituir las zanahorias por manzanas, pero ninguno de estos vegetales puede sustituir algún alimento de otro grupo.

- Exponen su trabajo al grupo clase.
- El tutor hace preguntas relacionadas con las características del plato de comida elaborado.

- Papelógrafo
- Plumones
- Periódicos
- Goma
- Cinta adhesiva
- Lápices de Colores
- Plastilina
- tijeras

### Día 3:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Comentando”

Entonan la canción “que buena está la comida”<sup>1</sup>. También se encuentra en CD.

<sup>1</sup>([http://www.youtube.com/watch?v=X\\_Ta2Vlc4Ok](http://www.youtube.com/watch?v=X_Ta2Vlc4Ok)) . Esta se encuentra en un CD.

- Radio grabadora/  
multimedia
- Hojas rayadas
- Vídeo en CD



**CORO**

*Qué buena está, qué buena está  
la comida la comida  
qué buena está, que buena está  
la comida que buena está.*

**ESTROFA**

*Nuestro cuerpo disfruta si comemos mucha fruta  
nuestra vida mucho dura si comemos verdura  
hay que comer de todo siempre que sea sano  
Para eso es importante no olvidar el pescado.*

**CORO**

*Qué buena está, qué buena está  
la comida la comida  
qué buena está, que buena está  
la comida que buena está.*

**ESTROFA**

*Si comes un poquito o siempre comiendo estas  
te quedas como un palito o te puedes empachar  
no debemos olvidar que la buena comida  
nos puede evitar los dolores de barriga.*

**CORO**

*Qué buena está, qué buena está  
la comida la comida  
qué buena está, que buena está la  
comida que buena está. (Bis)  
¡Qué buena!*

- Comentan acerca del contenido de la canción, lo relacionan con su manera de alimentarse respondiendo a la pregunta: ¿es realmente buena la comida que comes? ¿por qué?
- Elaboran pequeños textos: canción, adivinanza, cuento u otro, acerca de los alimentos relacionado a su realidad.
- Leen en el pleno sus producciones haciendo participar a sus pares en el comentario del contenido, respondiendo a la pregunta: ¿de qué se trata? ¿Cuál es el mensaje?



**Día 4:**

- *Trabaja las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Presupuestando en alimentación”

- Se agrupan de 4 integrantes según el apellido de familia que les tocó en la tarjeta.

ÁVILA

BALTAZAR

CUEVA

DURÁN

- Reciben una receta por familia (apellido de la tarjeta) y la leen.
- Hacen el cálculo de elaboración de su receta colocando los precios para cada ingrediente.
- Recibe un papelito con la palabra “doble”, “triple” y hacen el cálculo de la cantidad de ingredientes para la preparación de la receta.
- Colocan el precio de venta para cada porción de comida, con una ganancia aproximada (redondean el número a un entero próximo del 10% en cada plato) en un papelito.
- Colocan todos los papelitos en una bolsa o cajita, el número de papelitos es según la cantidad de porciones que preparó.

Juegan a “A COMER” (los platos pueden variar de acuerdo a la región)

- A su turno, cada grupo tira un dado, cuyos puntos le indica la cantidad de papelitos a extraer al azar. Cuenta los papelitos por tipo de comida y anotan en una tabla general:

GRUPO	Inchicapi	Tacacho con cecina	Chilcano de carachama	Cebiche de doncella
1	2	1	1	0
2	...	....	...	...
3				
4				
TOTAL				

- Contabilizan: cuál es el grupo que “vende” más platos, y cuál es el que “gana más”. Ellos serán los grupos ganadores/ o único ganador.

- 21 Tarjetas 10x10cm con nombres de familias
- Papelotes
- Plumones
- Cinta maskingtape
- Un dado grande de 20cm de arista
- 4 recetas de comida
- Caja de cartón



**Día 5:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“De compras en la feria”

- Se conforman los grupos-familia de la clase anterior: Ávila, Baltasar, Cueva, Durán.
- A cada familia se le entrega 20 soles (dinero elaborado en papel) de la siguiente manera.

Ávila: un billete de 20 soles.  
 Baltasar: dos billetes de 10 soles.  
 Cueva: 20 monedas de 1 sol.  
 Durán: 40 monedas de 0,50 céntimos.

- Se organizan al interior de su familia de tal modo que: Un integrante de la familia lleve el dinero, habrá un cajero quién recibirá el dinero por el pago de cada compra y también habrá un anotador quien coloca en el cuadro lo que se compra.

Producto	Precio por unidad	Cantidad	Total
TOTAL			

- Otros estudiantes harán de vendedores y colocarán precios a cada producto simulado.
- Los grupos - familia visitan la feria (precios más cómodos) de su comunidad, para realizar las compras de un día de alimentos nutritivos.
- Deciden dentro de sus familias lo que se comprará según los precios que observan, tratando en todo momento de buscar la mejor opción.
- Observando el precio del alimento realizan la compra ficticia haciendo el pago al cajero, recibiendo y comprobando el vuelto.
- Presentan en un mural los alimentos que compraron comparando las cantidades según número de familias.

- Billetes y monedas
- Hojas cuadriculadas
- Carteles
- Cajita de cartón
- Papelógrafo
- Plumones
- Periódicos
- Goma
- Cinta adhesiva
- Lápices de Colores
- Plastilina
- tijeras
- semillas u otros en paquetitos
- Cajas de productos

## “Conociendo a los carbohidratos”

### Lectura n° 1



Los carbohidratos constituyen la principal fuente de energía del organismo; por tanto son los nutrientes que más necesita consumir, están compuestos por oxígeno, hidrógeno y carbono. Normalmente, se requiere un promedio diario de 450g de carbohidratos, pero ese valor varía entre 300 y 800g, según el consumo de energía de cada persona. Los expertos creen que los carbohidratos deberían ocupar el 55% del total de una dieta sana. Los carbohidratos se encuentran en los alimentos que contienen almidón o azúcares tales como el pan, los fideos, el arroz, los cereales, las papas, las arvejas, el maíz, las frutas, la leche, el yogur. Estas son la fuente óptima para obtener energía y debe siempre preferirse a los azúcares. El almidón es una buena fuente de carbohidratos, muy recomendables para los deportistas. Los carbohidratos simples son descompuestos rápidamente por el cuerpo para

ser usados como energía. Son nutrientes que se encuentran principalmente en los alimentos vegetales. Su función principal en el organismo es producir energía y actuar de reserva energética. Existen dos tipos de hidratos de carbono: **Simples**, entre los que se encuentran el azúcar y los alimentos que lo contienen (como los dulces, los caramelos y los refrescos). **Complejos** (contenidos en los cereales y sus derivados, las papas y las legumbres).

### Preguntas:

1. ¿Quién constituye la principal fuente de energía?
2. ¿Cuál es el promedio de consumo en gramos de los carbohidratos?
3. ¿En qué porcentaje deberían ocupar los carbohidratos?
4. Nombre en qué alimentos se encuentran los carbohidratos.
5. ¿Cuál es la función principal de los carbohidratos?
6. ¿Qué sucedería si un deportista sólo se alimentaría de frutas y verduras?



## “Conociendo a las proteínas”

### Lectura 2



Las proteínas son grandes moléculas orgánicas compuestas por cientos o miles de unidades químicas denominadas aminoácidos, que el organismo utiliza principalmente para construir y reparar tejidos. Se encuentran en alimentos de origen animal y también en menor proporción en los alimentos de origen vegetal. Se considera que las proteínas animales tienen más calidad que las vegetales puesto que contienen todos los aminoácidos esenciales en cantidades y proporciones requeridas por el hombre. La proteína es un nutriente importante porque forma los músculos y los huesos y suministra energía, puede colaborar con el control del peso, dado que ayuda a que la persona se sienta llena y satisfecha

con las comidas, las mejores opciones proteínicas son el pescado y los mariscos, la carne de pollo o de pavo sin piel, productos lácteos bajos y libres de grasa, (leche descremada, queso en bajo de grasa) y las claras de los huevos o un sustituto del huevo. Tanto los alimentos de origen animal como vegetal contienen proteínas. Las necesidades recomendadas de proteínas en la dieta diaria se ven determinadas, primordialmente, por la edad y el peso. Un consumo excesivo de proteínas puede causar problemas hepáticos o renales, ya que son estos los dos órganos encargados de eliminar las proteínas sobrantes del metabolismo. Los alimentos de origen animal, especialmente las carnes rojas y los productos lácteos, ricos en proteínas pero también con un elevado contenido en grasas saturadas, aportan un exceso de calorías y provocan una subida del nivel del colesterol, incrementando con ello el riesgo de sufrir enfermedades cardíacas.

### Preguntas:

1. ¿Cuál es la función principal de las proteínas?
2. ¿Por qué es importante la proteína?
3. ¿Cuáles son los alimentos que tiene la mayor cantidad de proteínas?
4. ¿Por qué se ven determinadas el consumo de las proteínas?
5. ¿Por qué crees que la carne de res no están consideradas como la mejor opción proteica?



**Lectura 3**



Se encuentran en los alimentos en cantidades muy pequeñas, pero son indispensables para regular algunas funciones del organismo humano. A diferencia de las grasas, carbohidratos y proteínas, las vitaminas no aportan energía alguna, pero su presencia es indispensable dentro del organismo para el metabolismo energético. Si faltan algunas vitaminas, se crean ciertas deficiencias. Las vitaminas se pueden clasificar en hidrosolubles y las solubles en grasas. Las hidrosolubles (Vitaminas B y C) son las que se encuentran dentro de los líquidos de algunas frutas y verduras, leche y productos cárnicos. Las vitaminas solubles en grasas (A, D, E y K) pueden ser almacenadas fácilmente dentro del organismo, por lo que no es necesario su

consumo diario, pero deben consumirse en cantidades suficientes en determinados períodos. Las vitaminas solubles en grasas se encuentran en el hígado, mantequilla, crema, frutas y verduras (ya sean verdes y/o amarillas), en los aceites vegetales. En general, las vitaminas aseguran el correcto funcionamiento de las células, controlando el crecimiento y la restauración de los tejidos y estimulando la producción de energía.

**Preguntas:**

1. ¿En que cantidades se encuentran las vitaminas y porque es indispensable en el organismo?
2. ¿En cuántas clases se pueden clasificar las vitaminas?
3. ¿En qué alimentos se encuentran los las vitaminas hidrosolubles?
4. ¿En qué alimentos se encuentran los las vitaminas solubles?
5. ¿En general que controlan las vitaminas?
6. ¿Qué sucedería con una persona que consume constantemente vitaminas solubles en grasas?



## “Conociendo a los lípidos o grasas”

### Lectura 4



Son nutrientes que proporcionan principalmente energía al organismo, facilitan el transporte de algunas vitaminas y forman parte de algunas hormonas y de membranas celulares. Se encuentran tanto en alimentos vegetales como animales. Se clasifican en: **Grasas saturadas:** mayoritariamente están presentes en alimentos de origen animal como la carne y derivados, la leche y derivados enteros. También en pastelería, bollería y comidas precocinadas elaboradas con grasas de coco y de palma. **Grasas insaturadas:** se encuentran en el pescado azul, en los aceites de semillas y en los frutos secos.

La mayoría de los lípidos se constituyen por oxígeno, hidrógeno y carbono. Los lípidos poseen una característica notable: no se disuelven en agua. Las grasas son también alimentos energéticos que, metabolizados, se transforman en el organismo en sustancias llamadas ácidos grasos y glicerina.

Los lípidos son necesarios en la alimentación, ya que cumplen funciones muy importantes:

- Constituye una gran fuente de reserva energética. Este se almacena en el tejido adiposo. La capa de grasa que tenemos bajo la piel es un aislante térmico que mantiene el calor corporal.
- Tienen una función estructural, debido a que son componentes de las membranas de las células.
- Son fuentes de vitaminas. Muchos alimentos grasos son ricos en vitamina A, D, E, K.

Las grasas son lípidos cargados de calorías. Cada gramo proporciona 9 calorías, comparado con solo 4 calorías que nos proporciona cada gramo de carbohidratos. A pesar de que las grasas son muy importantes, hay que ingerirlas con moderación porque causan obesidad.

#### Preguntas:

1. ¿Cuál es la función principal de los lípidos y grasas?
2. ¿Cuál es la clasificación de los lípidos o grasas?
3. ¿Mayormente en que alimentos se encuentran los lípidos o grasas?
4. ¿Cuántas calorías equivale cada gramo de grasa?
5. ¿Dónde se almacena?
6. ¿Por qué crees proporciona más calorías que el carbohidrato?

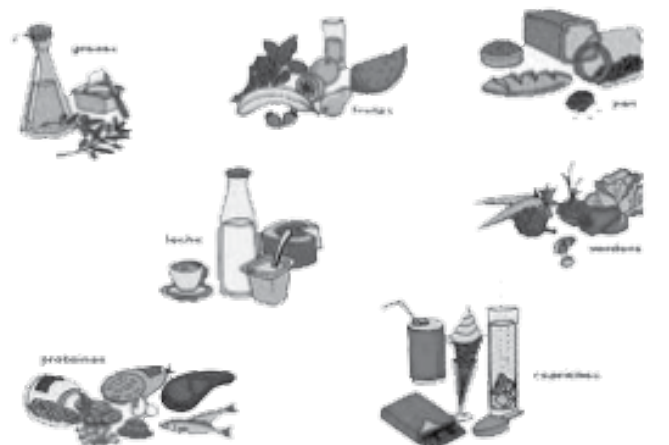


**Lectura 5**

Su contribución a la conservación de la salud es esencial. Se conocen más de veinte minerales y su función es controlar el metabolismo ya que conservan las funciones de los diversos tejidos. Son necesarias grandes cantidades de algunos minerales, como el magnesio, el potasio, el calcio y el sodio, mientras que de otros, como el hierro, el zinc, el cobre, el selenio, el fluoruro y el yodo solamente se precisan cantidades mínimas, aunque todos ellos son imprescindibles en el metabolismo humano. Normalmente, una dieta equilibrada contiene todos los minerales necesarios, pero las deficiencias de hierro, calcio y yodo son relativamente frecuentes, y muchas veces se añaden artificialmente a determinados alimentos. Las sales minerales proporcionan componentes importantes. Los minerales se encuentran en los alimentos y representan el 5% de la masa corporal. Se clasifican en macro elementos o macro nutrientes cuando el organismo los requiere en niveles superiores a 100 g diarios, y oligoelementos o micronutrientes, si son necesarios pocos miligramos de ellos.

**Preguntas:**

1. ¿Cuántos minerales se conocen y cuál es la función que tienen en el organismo?
2. ¿Cuáles son los minerales que se utiliza en el metabolismo humano?
3. ¿Cuáles son los minerales que se encuentran ausentes frecuentemente en la dieta?
4. ¿Dónde se encuentran los minerales y que % representan en el cuerpo?
5. ¿Cuál es la clasificación de los minerales?
6. Explica la siguiente expresión:  
 “... las deficiencias de hierro, calcio y yodo son relativamente frecuentes, y muchas veces se añaden artificialmente a determinados alimentos”.



“PREPARAMOS COMIDAS SALUDABLES”

SEMANA N° 24: Compartimos los alimentos que preparamos	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Escribe textos instructivos (recetas) según sus intereses y necesidades de comunicación.	Escribe recetas teniendo en cuenta sus componentes.
<b>M:</b> Formula y resuelve problemas que implican proporcionalidad directa y porcentaje.	Propone y encuentra la solución a problemas relacionados con la proporcionalidad directa entre números.
<b>P.S:</b> 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:** Prepara alimentos nutritivos siguiendo una receta y los comparte con sus pares.

CONTENIDOS

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Recetas: estructura y proceso de escritura.	Proporcionalidad directa. Porcentajes.	Recetas de comidas típicas.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> </ul> <p>“Elaborando recetas”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cogen al azar una tarjeta con expresiones en desorden. (<b>Anexo 1</b>): Tarjetas para descifrar textos).</li> <li>Descifran y elaboran textos sobre los alimentos correctamente en la pizarra.</li> <li>Se les entrega un papelote al grupo donde ellos anotarán qué es lo que comen en el día: desayuno, almuerzo y la cena.</li> <li>Exponen en el pleno su dieta diaria.</li> <li>Los alumnos de la clase cuestionan a través de preguntas la dieta que está en exposición.</li> <li>Por ejemplo: ¿Por qué en el almuerzo consumen muchos carbohidratos?</li> <li>Elaboran una dieta balanceada y saludable entre todos.</li> <li>Comparan su dieta anterior con la dieta saludable y dan sus anotaciones respectivas para preparar comidas saludables.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Papelógrafos</li> <li>Plumones</li> <li>Cinta maskintape</li> <li><b>Anexo 1:</b> “Tarjetas para descifrar textos”</li> </ul>

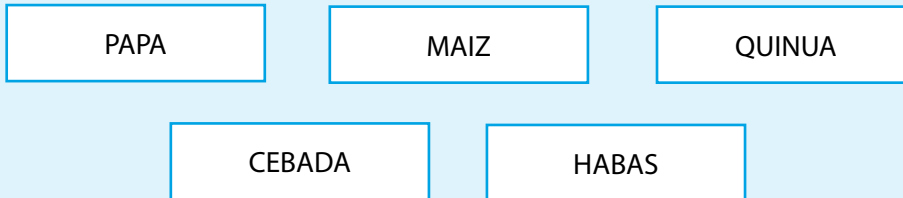


### Día 2:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

#### “Concurso de Recetas”

- Cogen una tarjeta al azar con dibujos de los alimentos (**Anexo 2**): Tarjetas para formar grupos).



- Forman grupos de acuerdo a los tipos de alimentos que han sido entregados.
- Cada grupo prepara una o más recetas para una sopa, segundo, un dulce y otros con el alimento que han sido entregados.
- Todos los grupos trabajan en la elaboración de una o más recetas en un papelógrafo.
- Los grupos exponen sus recetas con el producto que les tocó y el tutor verifica con ellos los cálculos realizados.
- Ganará el grupo que mayores recetas hayan elaborado con el producto, con los cálculos exactos.

- Tarjetas
- Papelógrafos
- Plumones
- Cinta adhesiva
- **Anexo 2:** “Tarjetas para formar grupos” (de acuerdo al número de estudiantes)
- Cartulina
- Hojas de colores

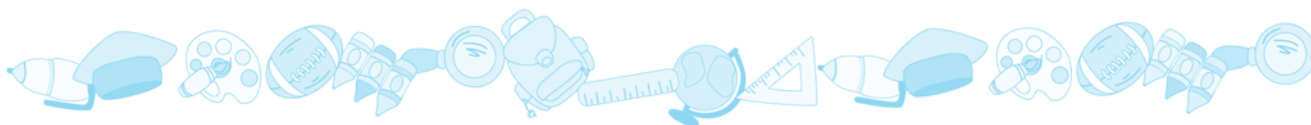
### Día 3:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

#### “Nuestros cálculos”

- Se forman cuatro grupos con tarjetas de colores: celeste, amarillo, verde, rojo.
- Un integrante del equipo coge una tarjeta del pupitre, de tal modo que tendremos por ejemplo: al grupo celeste de los postres, grupo amarillo de la sopa, grupo rojo del segundo y grupo verde del refresco.
- Se presentan a cada grupo la receta respectiva (**Anexo 3**): Recetas.
- A partir de su receta calculan los ingredientes para el doble de porciones y la mitad de porciones.
- Calculan los gastos respectivos.
- Presentan en el pleno sus trabajos y exponen sus cálculos para los dos casos planteados.
- El tutor verifica con los estudiantes los cálculos realizados.

- Tarjetas de 4 colores
- Recetarios
- Papelógrafo
- Plumones
- Cinta adhesiva
- **Anexo 3:** “Mis Recetas”



**Día 4:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Participamos en mixtura Huancavelicana”

- Se conforman los equipos de la clase anterior.
- Resuelven la siguiente situación problémica:

El equipo desea presentarse en “Mixtura Huancavelicana” con los alimentos variados de la quinua atendiendo a 500 personas. ¿Cuál es el porcentaje de dinero que aportará cada grupo?

- Los grupos realizan los cálculos de los ingredientes para 500 personas de los recetarios de quinua dados en la clase anterior y sacan el monto total a gastar.
- Realizan la sumatoria total de gastos de todos los grupos en el pleno.
- Realizan el cálculo del porcentaje que les toca a su grupo.
- En asamblea reflexionan sobre los porcentajes que le toca a cada grupo y la importancia del trabajo en equipo para participar en un evento de gran importancia para su región.
- Se indica que deberán traer un producto alimenticio para preparar un plato en la siguiente clase, cocidos los necesarios; por ejemplo la papa, el choclo - Maíz, las habas, la quinua, carnes... A diferencia de las frutas.

- Papelógrafo
- Plumones
- Cinta adhesiva

**Día 5:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Elaboración de comidas saludables”

- Se agrupan de acuerdo a los alimentos que hayan traído a clase. por ejemplo la papa, el choclo - Maíz, las habas, la quinua, carnes...
- En los grupos compuestos solo debe haber un producto alimenticio diferente de otro o los necesarios para preparar el plato.
- Preparan un plato alimenticio.
- Los grupos exponen sus platos mencionando la importancia de los alimentos que la componen.
- Degustan su platos y comparten con sus compañeros y profesores.

- Platos
- Cubiertos
- Mantel
- servilletas
- Cucharón
- Tazones
- Productos diversos
- Vasos

**"Tarjetas para descifrar textos"**



Ordenar una oración con sentido completo.

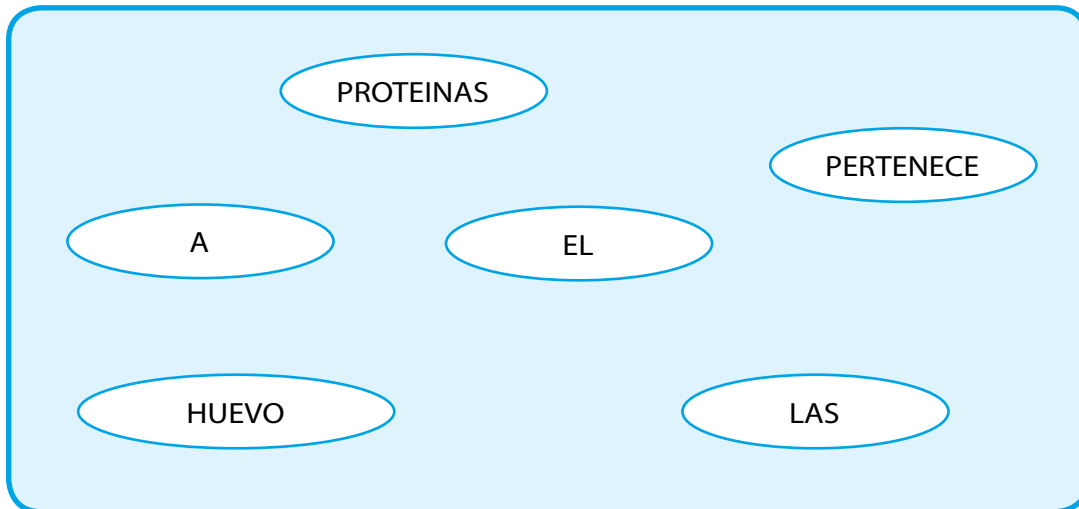
1. La papa posee muchos carbohidratos.

A light blue rounded rectangle containing five ovals with the following words: LA, POSEE, MUCHOS, CARBOHIDRATOS, and PAPA.

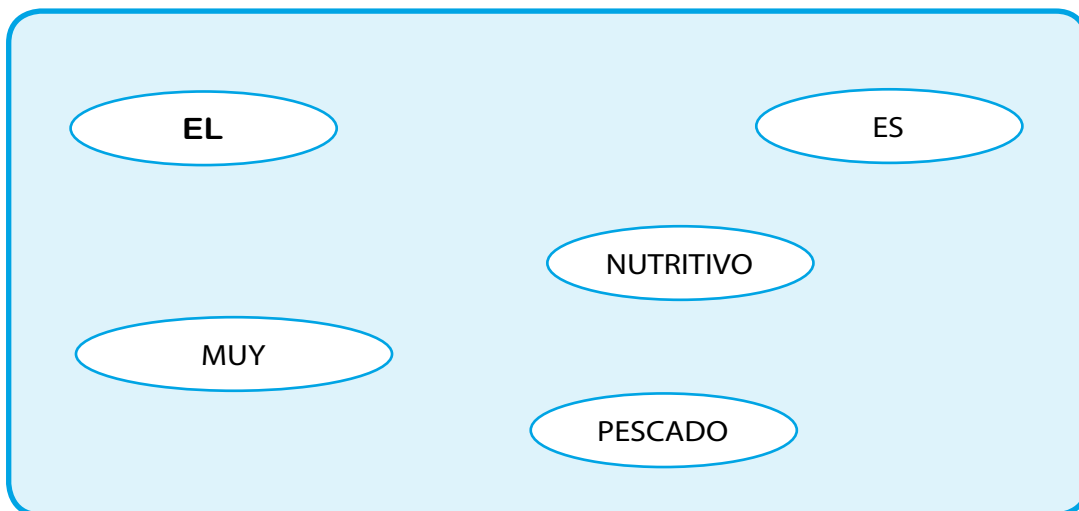
2. La zanahoria tiene mucha agua.

A light blue rounded rectangle containing five ovals with the following words: ZANAHORIA, AGUA, LA, TIENE, and MUCHA.

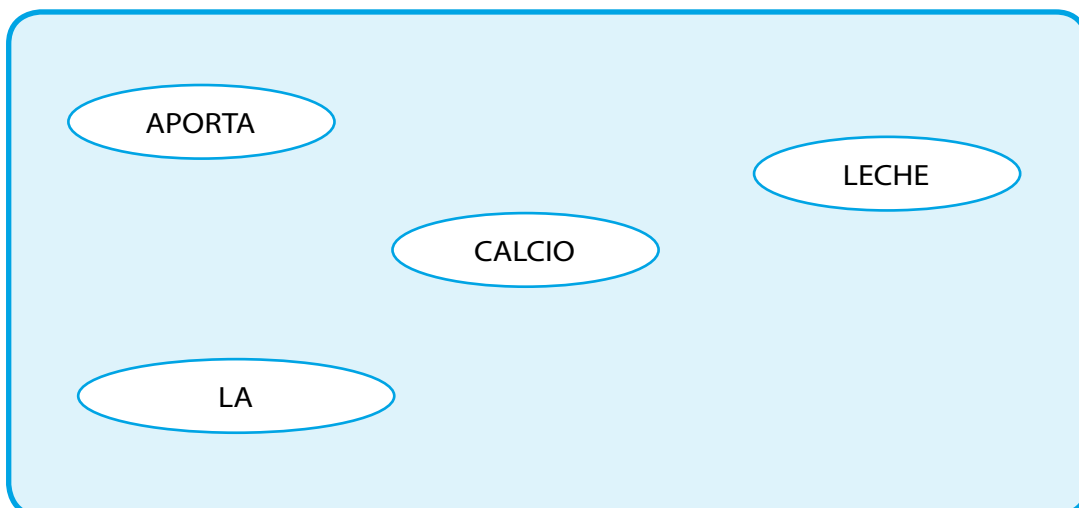
3. El huevo pertenece a las proteínas.



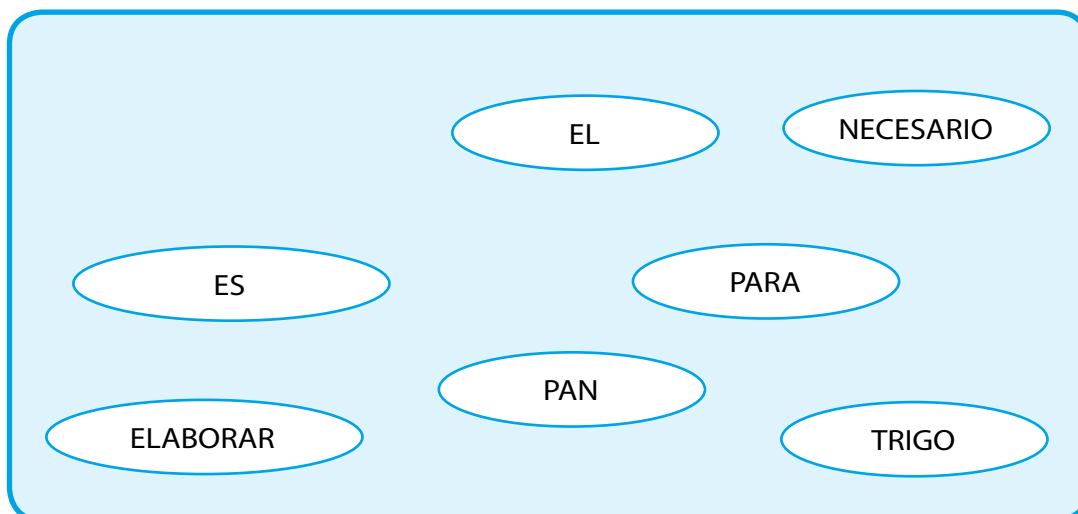
4. El pescado es muy nutritivo.



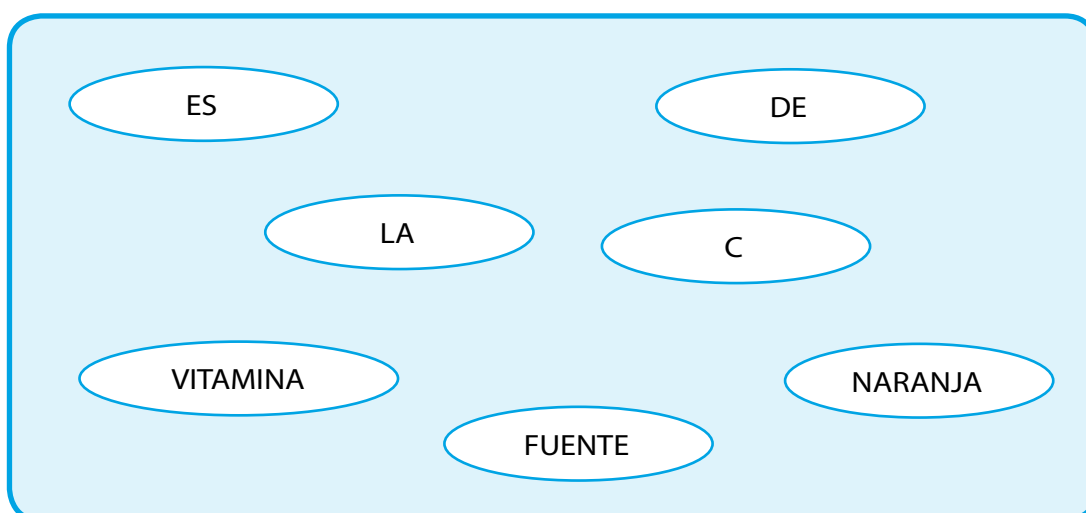
5. La leche aporta calcio



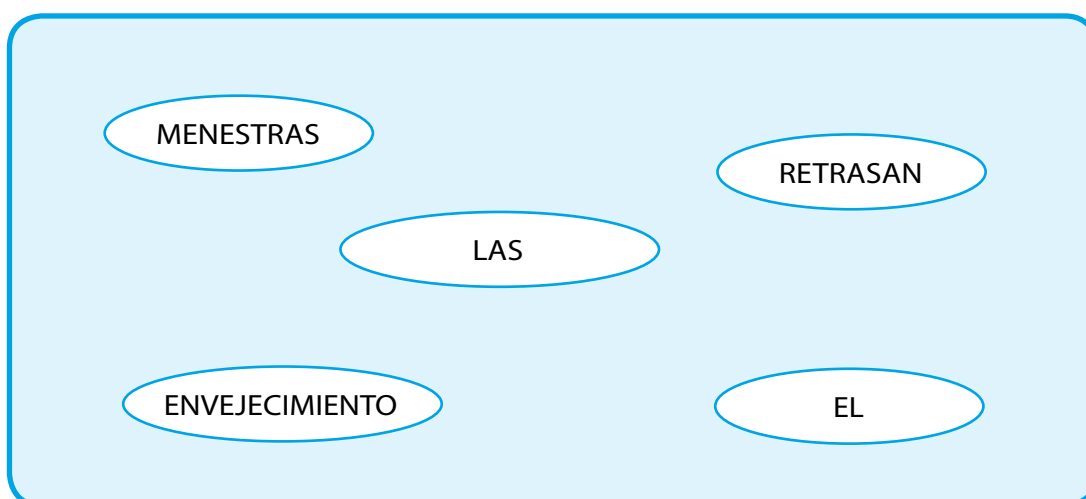
6. El trigo es necesario para elaborar el pan.



7. La naranja es fuente de vitamina C.



8. Las menestras retrasan el envejecimiento.



9. El Berro previene la anemia.

A light blue rounded rectangle containing seven words in white ovals. The words are: EL (top left), ANEMIA (top right), BERRO (center), PREVIENE (bottom left), and LA (bottom right).

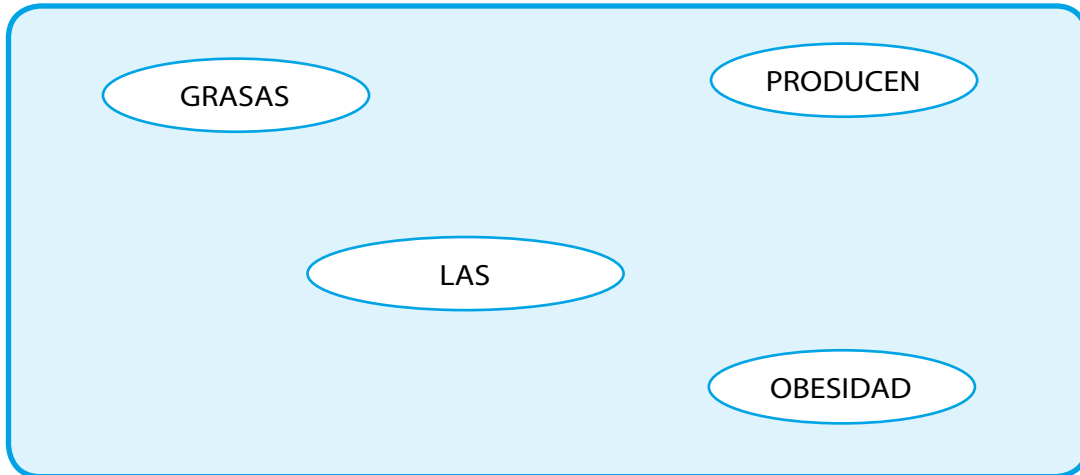
10. El pescado fortalece los huesos.

A light blue rounded rectangle containing five words in white ovals. The words are: EL (top left), FORTALECE (top right), HUESOS (middle left), LOS (middle right), and PESCADO (bottom center).

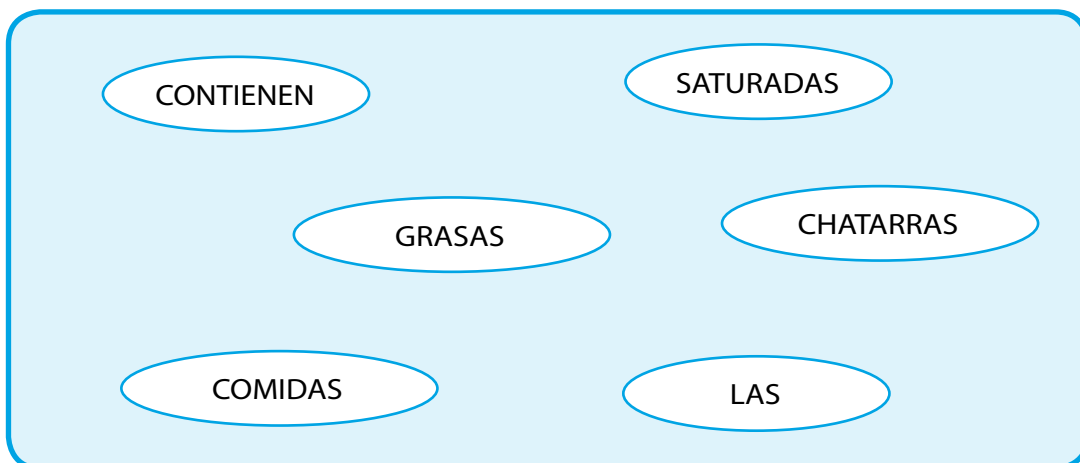
11. Las grasas se acumulan debajo de la piel.

A light blue rounded rectangle containing nine words in white ovals. The words are: LAS (top left), PIEL (top middle), DEBAJO (top right), LA (middle left), SE (middle middle), DE (middle right), ACUMULAN (bottom left), and GRASAS (bottom right).

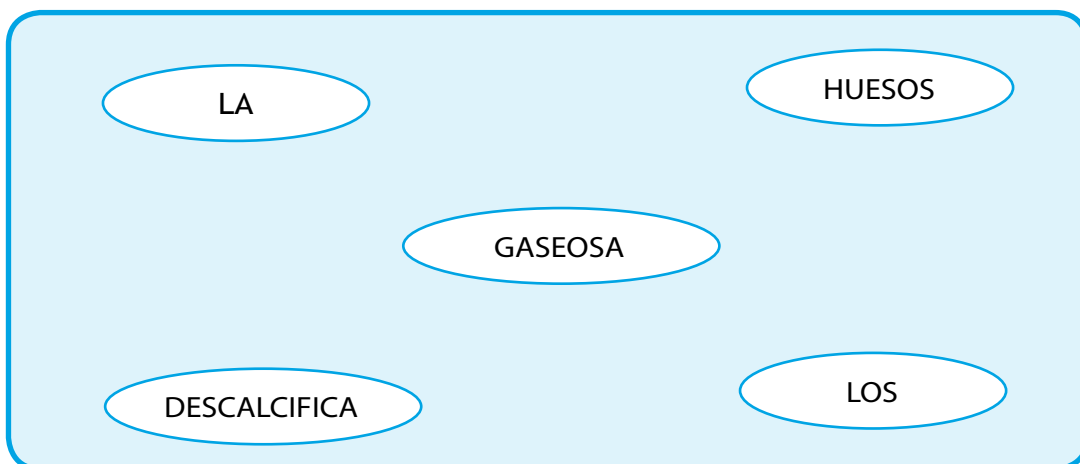
12. Las grasas producen obesidad.



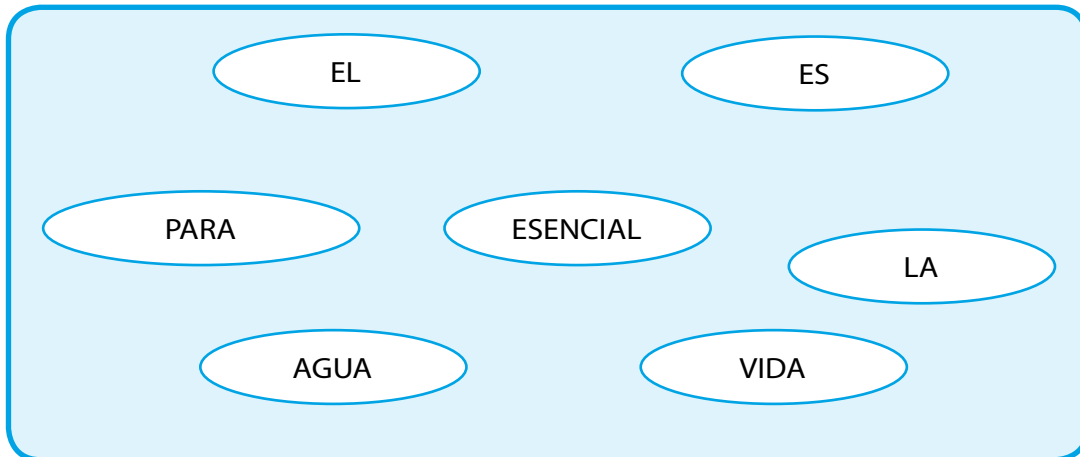
13. Las comidas chatarras contienen grasas saturadas.



14. La gaseosa descalcifica los huesos.

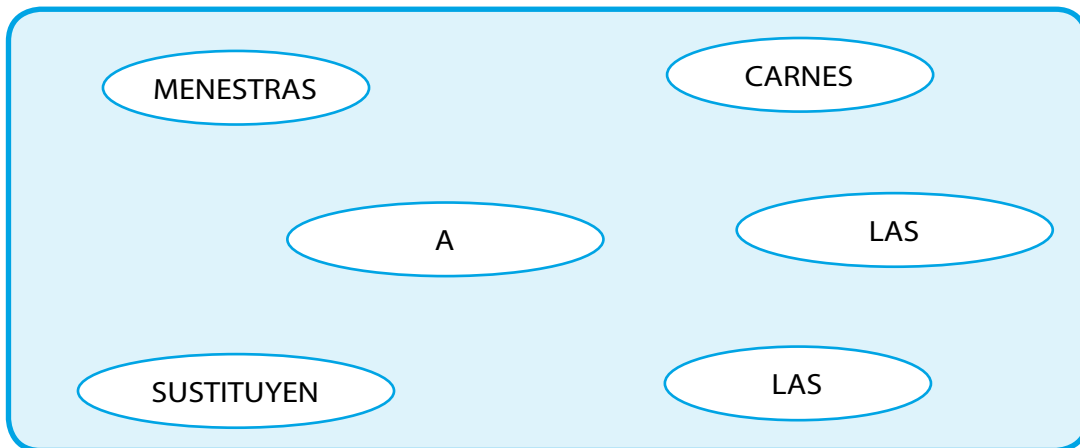


15. El agua es esencial para la vida.



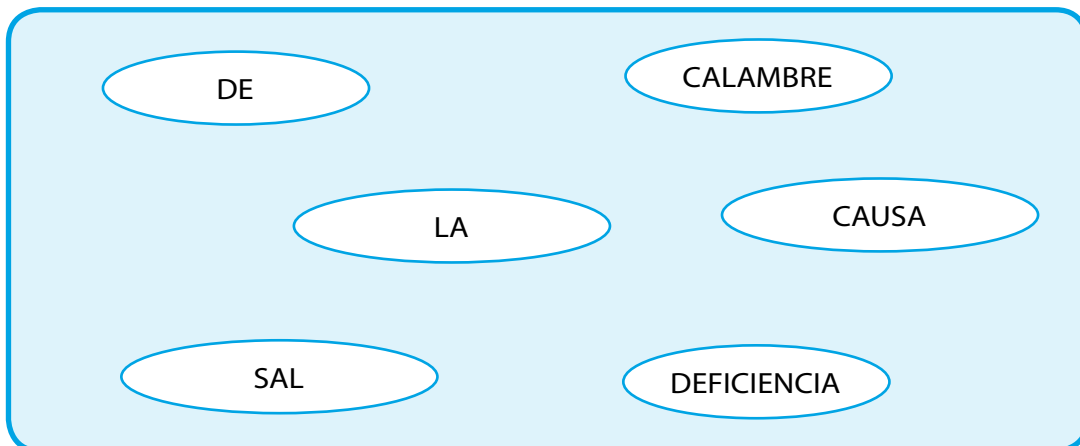
A light blue rounded rectangle containing seven ovals with the following words: EL, ES, PARA, ESENCIAL, LA, AGUA, and VIDA.

16. Las menestras sustituyen a las carnes.



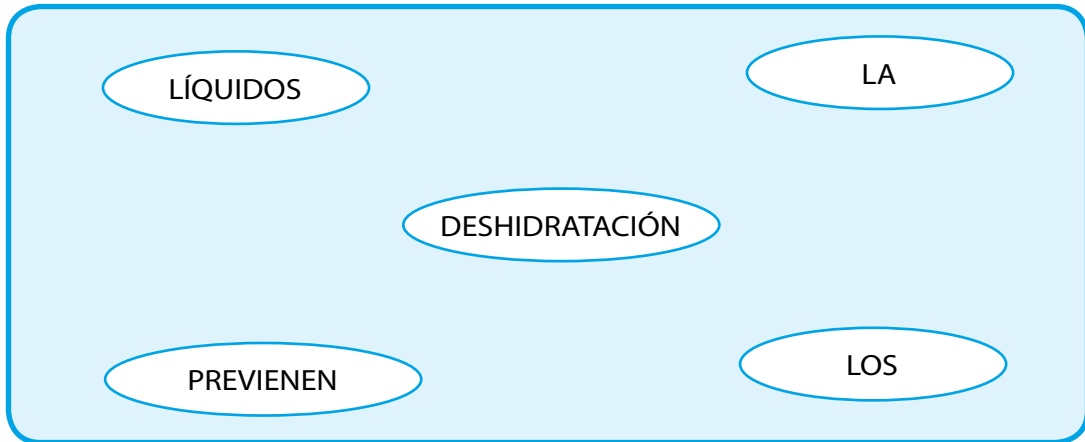
A light blue rounded rectangle containing six ovals with the following words: MENESTRAS, CARNES, A, LAS, SUSTITUYEN, and LAS.

17. La deficiencia de sal causa calambre.

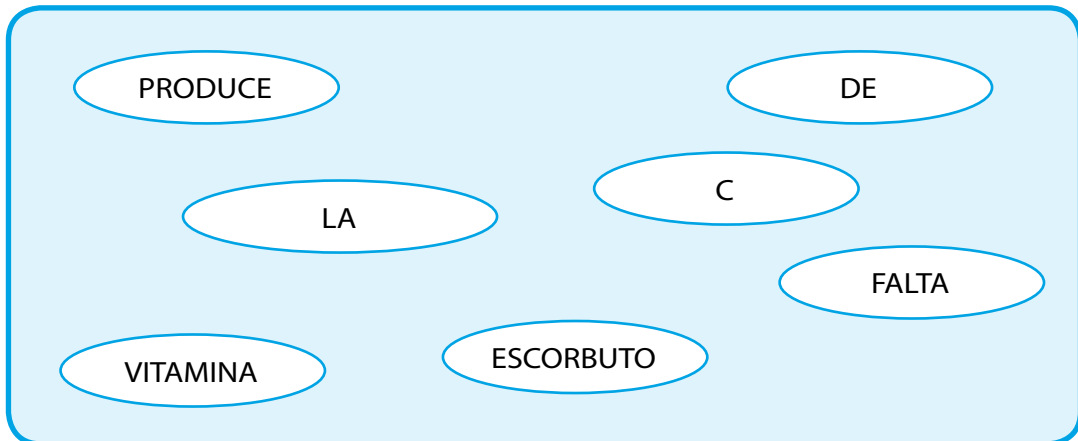


A light blue rounded rectangle containing six ovals with the following words: DE, CALAMBRE, LA, CAUSA, SAL, and DEFICIENCIA.

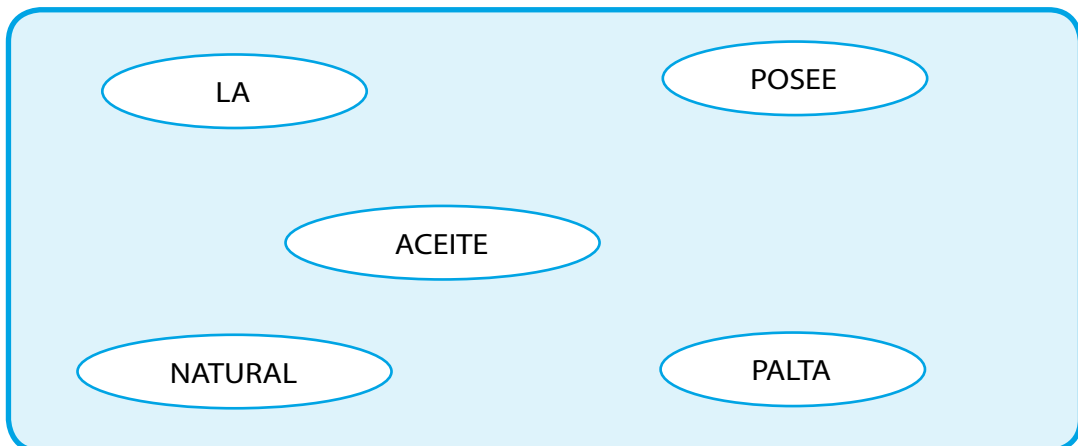
18. Los líquidos previenen la deshidratación.



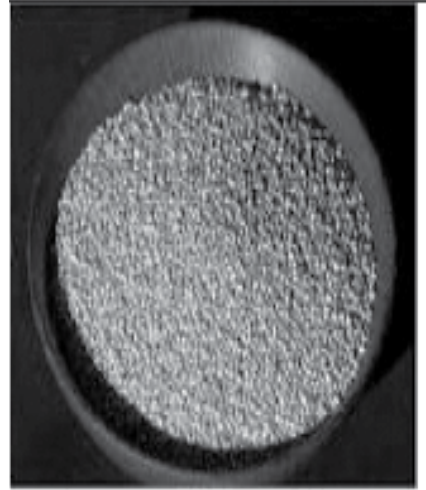
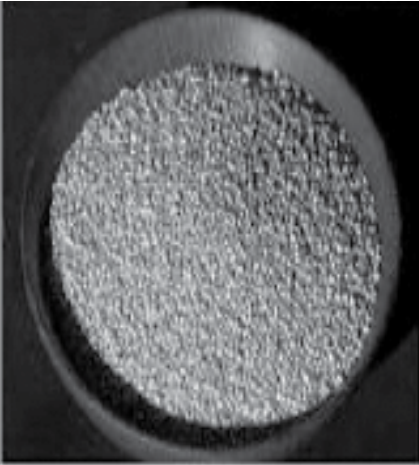
19. La falta de vitamina C produce escorbuto.



20. La palta posee aceite natural.



"Tarjetas para formar grupos"



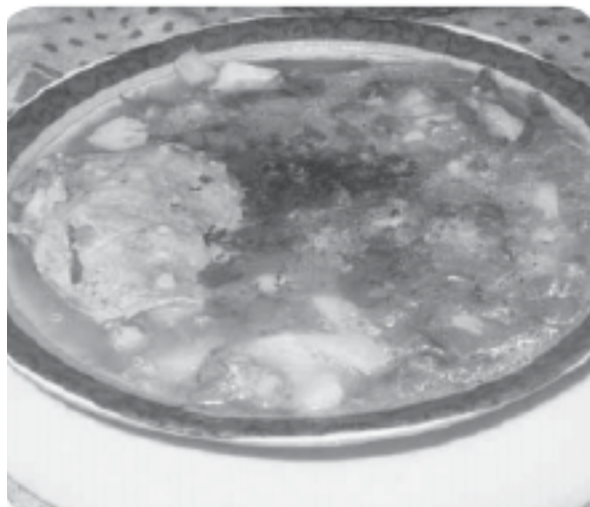
**RECETA 1 : "Sopa de quinua con verduras" (4 porciones)**

**Ingredientes:**

- 5 tazas de agua
- ½ taza de quinua
- 2 zanahorias
- 1 taza de coliflor
- ½ Kg de arveja verde
- 3 papas picadas
- 4 trozos de carne o pollo
- 1 Cebolla
- Sal al gusto
- Culantro

**Preparación**

Ponga la cebolla picada junto con el agua al fuego hasta que hierva. Agregue el pollo o la carne, las verduras, las papas y la quinua. Cocine hasta que estén blandos. Adicione sal al gusto. Sirva y adicione culantro si desea.



## RECETA 2: "Macarrones con quinua" (5 porciones)

### Ingredientes:

- 1 Kg de macarrones (fideos canuto) o fideos tallarín
- 4 huevos
- 1 ½ taza de quinua cocida y escurrida
- ½ cucharadita de aceite
- Sal y pimienta al gusto

### Preparación

- Cocine los macarrones en suficiente agua con el aceite y sal hasta que estén al dente.
- En un recipiente aparte, bata los huevos y agregue los macarrones, la quinua, el queso, la sal y la pimienta al gusto.
- Coloque la mezcla en un molde engrasado y lleve al horno a 250°C por 15 minutos, hasta que tome consistencia. Déjela reposar un poco antes de servir.



### RECETA 3 : "Postre de quinua" (10 porciones)

#### Ingredientes:

- 3 tazas de quinua
- 3 litros de leche
- 1 ½ tazas de azúcar
- 3 hojas de naranjo ( o ralladura de cáscara de naranja)
- 1 astilla de canela
- Uvas pasas

#### Preparación

- Lave muy bien la quinua y colóquela a hervir con la leche, las hojas de naranjo y la canela. Déjelas hervir aproximadamente una hora y media hasta que la quinua esté bien blanda.
- Cuando haya espesado, agréguele el azúcar y revuelva constantemente. Déjela enfriar y adiciónale las uvas pasas.



#### **RECETA 4: "Chicha de quinua" 40 vasos aprox. (5 porciones)**

##### **Ingredientes:**

- 1 Kg de quinua
- 8 litros de agua
- 1 botella de miel de caña
- ½ paquete pequeño de clavo de olor
- ½ paquete pequeño de canela

##### **Preparación**

- Lave muy bien la quinua y déjela en remojo con agua tibia por 30 minutos, después muélala muy finamente devuélvala en seis litros de agua. Cuélela y póngala a hervir durante 45 minutos, mezclándola constantemente. Adiciónale los clavos y la canela. Retírela del fuego para que enfríe y póngala en un recipiente para que fermente.
- En un litro de agua, disuelva media botella de miel de caña, agregándole agua tibia. Agregue la miel a la preparación. Agite cada dos días y caliéntela si baja de 30 grados, adicionándole un poco más de miel. A los siete días revísela para comprobar si está con el dulce deseado. Si no, agréguele el dulce que considere necesario y, al día siguiente, disfrute esta deliciosa bebida.



## Variantes y sugerencias

**1. La experiencia de visitar el mercado** constituye una experiencia significativa para los estudiantes, porque les permite observar actividades comerciales en forma natural.

Aspectos que debemos tener en cuenta cuando se trabaja el tema de proporcionalidad.

- Relación entre dos magnitudes medibles
- Es una igualdad entre dos razones
- Existe una CONSTANTE DE PROPORCIONALIDAD
- El producto de sus medios es igual al de los extremos

**2. Otra manera práctica de trabajar en la escuela** Por ejemplo, utilizando el tema del viaje en los últimos meses que siempre se realiza en las escuelas, planteamos el siguiente problema:

Un grupo de alumnos para su viaje de estudios contrata un omnibus a precio fijo. Inicialmente iban al viaje 30 alumnos siendo el precio por persona de s/9.00. Si finalmente hacen el viaje 25 alumnos ¿Cuánto tiene que pagar cada uno?

El uso de tablas y gráficas es excelente para ordenar, comparar y comprender mejor estas relaciones de proporcionalidad.

**3. Para que los estudiantes respeten las normas de convivencia del aula** se puede asignar puntos a favor a los grupos que tengan buenas intervenciones y puntos en contra a los grupos que infringen las reglas de convivencia, al finalizar la clase se hace el recuento total de puntos y se asigna a su evaluación, ello puede ser acumulativo en la semana.

**4. “Mi dramatización teatral”**, el juego teatral se propone como una práctica colectiva que reúne a un grupo de jugadores (y no de actores) que improvisan simultáneamente en el espacio total a partir de una consigna propuesta por el tutor o persona elegida libremente por el grupo. Este juego, en principio se realiza sin espectadores por lo tanto, todos participan al mismo tiempo sin importar la delimitación espacial ni la superposición de diálogos y acciones; pero, a medida que los alumnos incorporan las convenciones teatrales, se incorporan conflictos, se diferencian roles dentro del juego teatral (actor y espectador), se identifica el espacio y el tiempo real de la ficción, se componen personajes y se organizan secuencias con progresión dramática (principio, nudo y desenlace) para representar.

5. Recordar a los estudiantes lo siguiente:

- Los carbohidratos son fuente de energía del organismo.
- Los lípidos son fuente de energía de vitaminas : A, D, E,K.
- Las proteínas son las principales componentes de la célula.
- las vitaminas aseguran el buen funcionamiento del cuerpo.
- Los minerales conservan el buen estado del organismo.

El tutor debe asegurar que cada equipo esté conformado por integrantes que tiene un tipo de alimento: carbohidratos, proteínas, lípidos, vitaminas, minerales.

6. **“Participamos en mixtura Huancavelicana”**, para realizar los cálculos para 500 personas pedimos que consoliden en UN CUADRO.

Para el cálculo hacemos:  $500 : 4 = 125$ , para multiplicar las cantidades de los ingredientes de 4 porciones por 125.

Ingredientes: sopa de quinua con verduras ( 4 Porciones).	Ingredientes para 500 personas	Precio por kg / unidad	Precio total
½ tazas de quinua	31 kg	8,00	248,00
2 zanahorias	30 kg	1,50	45,00
1 taza de coliflor	30 kg	1,50	45,00
½ Kg de arveja verde	62,5 kg	2,00	125,00
3 papas picadas	62,5 kg	1,00	62,50
4 trozos de pollo	125 Kg	5,00	625,00
1 Cebolla	31 kg	2,00	62,00
Culantro	1 paquete	2,00	2,00
Sal al gusto	1 paquete	1,50	1,50
TOTAL			1 216,00

Recordamos que se denomina porcentaje o tanto por ciento a una determinada cantidad con relación a 100 unidades.

“SOMOS ARTISTAS”

SEMANA Nº 25: Somos pintores	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Elige un tema y planifica como representarlo a través del dibujo y pintura.	Expresa sentimientos utilizando una técnica de dibujo
<b>M:</b> Resuelve problemas que implican proporcionalidad directa y porcentaje.	Establece relaciones de proporcionalidad entre números naturales y fraccionarios.
<b>P.S:</b> Expresa su interés por la pintura y el dibujo.	Expone sus dibujos y pinturas

**Propósito de la semana:** Realiza producciones artísticas de dibujo y pintura.

CONTENIDOS

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Técnicas de dibujo. Pintura con témperas. Estarcido. Pintura con tizas. Origami. Kirigami	Proporcionalidad directa.	El dibujo. Diferentes técnicas de pintura.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> </ul> <p>Entonan la siguiente canción “los colores”</p> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><i>“Los colores”</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Verde, verde son los arbolitos verde, verde sus hojitas son por eso yo quiero todo lo que es verde verde, verde, verde es mi color.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Amarillo es el color del trigo amarillo mis patitos son por eso yo quiero todo lo amarillo como el tibio rayito del sol.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Rojo, rojo son todas mis cosas rojo, rojo, es el maduro café por eso yo quiero todo lo que es rojo como el rojo de mi corazón.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Blanca, blanca es la nube de afuera blancos, blancos mis dientitos son por eso yo quiero todo lo que es blanco como suave copo de algodón.</i></p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tarjetas de colores para cada uno</li> <li>Plumones</li> <li>Goma</li> <li>Cartulina</li> <li>Papelotes</li> <li>Colores</li> <li>Crayolas</li> <li>Plumones delgados de colores</li> <li>Cinta adhesiva</li> <li>CD con la canción</li> <li>Hojas bond</li> </ul>



- Se les hace la siguiente pregunta; ¿Quién no sabe dibujar?  
Link de la melodía de la canción<sup>1</sup>:
- Se les hace entrega a cada alumno una tarjeta de cartulina de colores.
- Rellenan los datos en la tarjeta.

Ejemplo:

Nombre: .....
A mí me gusta dibujar un (a): .....

- Con lo escrito en la tarjeta los alumnos van a crear una historia de 10 líneas allí mismo.
- El tutor detalla las partes de una historia para que las tomen en cuenta de forma general en sus creaciones:

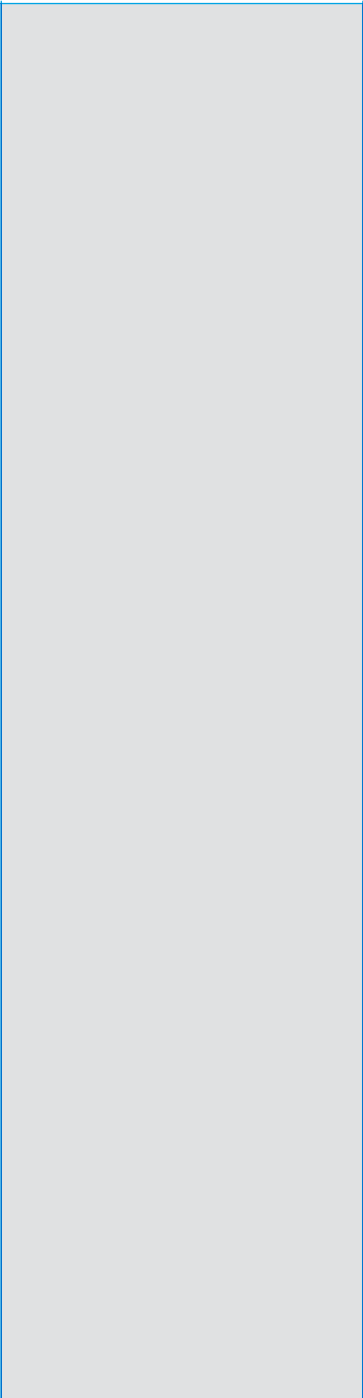
**Introducción:** Inicio o planteamiento: La parte inicial de la historia, donde se presentan todos los personajes y sus propósitos. Pero fundamentalmente, donde se presenta la normalidad de la historia. Lo que se presenta en la introducción es lo que se quiebra o altera en el nudo. La introducción sienta las bases para que el nudo tenga sentido.

**Desarrollo o nudo:** Es la parte donde se presenta el conflicto o el problema de la historia, toma forma y suceden los hechos más importantes. El nudo surge a partir de un quiebre o alteración de lo planteado en la introducción.

**Desenlace o final:** Parte donde se suele dar el clímax, la solución al problema y finaliza la narración. Incluso en los textos con final abierto, hay un desenlace.

- En una hoja de papel bond dibujan al personaje principal de su historia y lo pintan con lápices de colores.
- Se recogen todo los dibujos y las historias que los alumnos han creado y los exponen en el pleno y luego lo cuelgan en un lugar visible.

<sup>1</sup>[http://www.youtube.com/watch?v=6OS-tab\\_31o](http://www.youtube.com/watch?v=6OS-tab_31o)



- Hojas bond
- Plumones o colores



### Día 2:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

#### “Historias colaborativas”

- Se entregan los dibujos realizados el día anterior a los alumnos.
- Forman grupos de 5 estudiantes.

Se les da un número de 1 al 5 a cada alumno, ellos no deben olvidarse el número, a la cuenta de tres el profesor llamará a todos aquellos que hayan sido nombrados con el número 1, después el 2, después el 3, después el 4, y por último el número 5, en total formarán 5 grupos de 5 estudiantes.

- Crean una narración oral con todos los dibujos que tienen los miembros del grupo. Tienen 20 minutos para crear la historia.
- Utilizan las partes del cuento: introducción, nudo y desenlace.
- Elaboran sus personajes con papel periódico, usando la técnica del origami.
- Ejemplo:



- Escenifican sus cuentos con las figuras elaboradas.
- Todos sentados en círculo expresan cómo se sintieron al elaborar sus personajes y escenificarlos.
- Para la próxima clase se les indica que los alumnos traerán, papel higiénico, papel periódico, témperas, plumones, goma.

- Tarjetas con números del 1 al 5
- Plumones
- Goma
- Cartulina
- Papel periódico
- Cinta de pegar
- cinta adhesiva

### Día 3:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

#### “Dibujamos un cuento”

- Forman grupos de 5 integrantes:

A cada participante se le dice en secreto el nombre de un animal que hace un ruido fácilmente identificable. Si hay veinte personas, por ejemplo, y se quiere formar cuatro equipos de cinco, entonces se escoge a cuatro animales.

Cuando el tutor da la señal, las personas empiezan a hacer el ruido del animal que fueron asignados. Cada animal busca su semejante y se forma el grupo.



Entre todos los componentes del grupo crean un cuento con un aproximado de 20 líneas.

- Cada uno de los integrantes del grupo dibuja escenas importantes del cuento en una cartulina de 20cm x 30 cm sin hacer marcos.
- Pintan sus dibujos utilizando cada uno de ellos una técnica diferente: acuarelas, temperas, collage, lápiz de color, etc. El tutor orienta el trabajo con cada una de las técnicas.
- Realizan una secuencia del cuento con las escenas que pintaron.
- Exponen el cuento utilizando sus pinturas.
- Pegan sus dibujos en el mural.

- Papel higiénico
- Papel periódico
- Témperas
- Plumones
- Goma
- Cartulinas de 20 cm x 30 cm
- Cinta adhesiva
- Acuarelas
- Colores

**Día 4:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Olimpiadas matemáticas”

- Se conforman los equipos de la clase anterior y se le asigna un color a cada equipo:

- Primer equipo: verde
- Segundo equipo: azul
- Tercer equipo: amarillo
- Cuarto equipo: rojo
- Quinto equipo: blanco

- Cada miembro del equipo retira su trabajo del mural .
- Realiza mediciones del largo y ancho de la cartulina donde realizó su dibujo.
- Realizan cortes para obtener piezas de medidas iguales de la cartulina en la que dibujaron, de la siguiente manera:

- Primer integrante: dos piezas de medidas iguales.
- Segundo integrante: tres piezas de medidas iguales.
- Tercer integrante: cuatro piezas de medidas iguales.
- Cuarto integrante: seis piezas de medidas iguales.
- Quinto integrante: ocho piezas de medidas iguales.

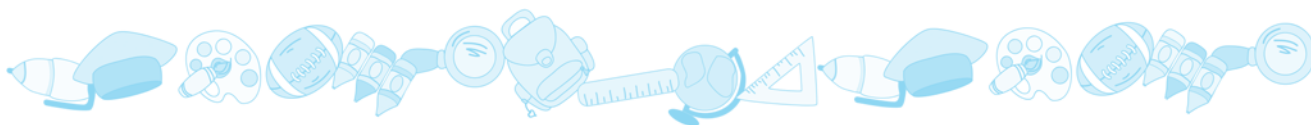
- Cada uno realiza el rearmado de su rompecabezas.
- Jugamos “olimpiadas matemáticas” (**Anexo 1**).
- En reunión del grupo clase concluyen:

La fracción es un número, que se obtiene de dividir una totalidad en partes iguales.

- Guardan sus rompecabezas cada una en bolsitas y son entregadas al tutor.

- Tijeras
- Reglas

- **Anexo 1:** juego “Olimpiadas matemáticas”
- Papelote
- Plumones
- Cronómetros
- bolsitas



### Día 5:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Reciben una pieza, por pareja, de un rompecabezas de manera indistinta. Solo de los rompecabezas de 2, 4 y 8 piezas, del día anterior.
- Escriben en la parte posterior una información significativa sobre la pareja de niños (como: característica común que los identifique o un mensaje al grupo)
- Pegan en la pizarra, carteles de: 50%, 25%, 12,5% , 4, 8, 2.

50%

25%

12,5%

2

8

4

- Con la orientación del tutor, colocan los carteles de 2, 4, 8, debajo del 50%, 25%, 12,5% según corresponde.
- Colocan por turnos en la pizarra, debajo de la opción correspondiente (2, 4 u 8 piezas) su pieza tratando de armar la forma original del rompecabezas).
- A medida que van saliendo a pegar su pieza, deben presentarse y decir algo de ambos, basándose en lo que han preparado.
- El tutor preguntará al pleno progresivamente ¿Qué parte de la pieza están colocando?, ¿Cuál es el porcentaje que falta colocar?, ¿Cuál es el porcentaje que ya se colocó?
- Elaboran a nivel de toda el aula, de manera equitativa y en equipos, el armado de un rompecabezas gigante con las dimensiones propuestas por ellos mismos así como la temática.
- Publican su rompecabezas en un lugar visible fuera de su salón de clases.
- Con el tutor revisan porcentajes, cálculos, dimensiones y aclaran dudas.

- Tijeras
- Reglas
- Papelote
- Plumones
- Cinta adhesiva
- Goma
- Colores
- Témperas
- Plumones de colores
- Carteles de cartulina de 10 x10 cm
- Cartulina/ cartulina dúplex

Anexo  
**1**

## “Olimpiadas matemáticas”

### Objetivo

Ejercitar las aplicaciones de la proporcionalidad directa y porcentajes de números naturales y fraccionarios .

### Materiales

- Rompecabezas de dos, tres, cuatro, seis y ocho piezas cortadas proporcionalmente
- Papelote
- 5 Cronómetros o celular (uno para cada equipo)
- Tizas

### Reglas del juego

1. Por turnos salen al frente, colocando sus rompecabezas encima de una mesa cada uno.
2. Para el primer tiempo saldrán los alumnos cuyos rompecabezas tienen dos piezas, para el segundo tiempo saldrán los alumnos cuyos rompecabezas tienen tres piezas y así sucesivamente hasta el quinto tiempo.
3. El , la docente hace dos preguntas por cada tiempo.
4. Los estudiantes deben dar las respuestas, consignando el proceso en la pizarra.
5. los estudiantes deben explicar el ejercicio o problema.
6. Si uno de ellos requiere ayuda en uno de los tiempos, solicita apoyo de un integrante de su equipo; solo podrá hacerlo una vez en un tiempo.
7. Podrá solicitar apoyo tres veces, pero en tiempos distintos, el estudiante de apoyo también debe ser distinto cada vez.
8. La solución debe ser encontrada en un minuto, en dos o tres minutos como máximo.
9. Se anota en el score los puntajes obtenidos.

EQUIPOS/ TIEMPOS	VERDE		AZUL		AMARILLO		ROJO		BLANCO	
	P	T	P	T	P	T	P	T	P	T
PRIMERO										
SEGUNDO										
TERCER										
CUARTO										
QUINTO										
Total de puntos										

P: puntaje; T: tiempo.

**Para anotar los puntajes se tiene en cuenta lo siguiente:**

- EN UN MINUTO:
  - Resolución correcta sin ayuda de su par: 5 puntos
  - Resolución correcta con ayuda de su par: 3 puntos
- EN DOS MINUTOS:
  - Resolución correcta sin ayuda de su par: 4 puntos
  - Resolución correcta con ayuda de su par: 2 puntos
- EN TRES MINUTOS:
  - Resolución correcta sin ayuda de su par: 3 puntos
  - Resolución correcta con ayuda de su par: 1 punto
    - Esta distribución de puntos debe estar en un lugar visible para todos.
    - Cada equipo controla el tiempo.
    - Gana el equipo que logre el mayor puntaje y el mejor tiempo.

Recuerda que las dimensiones de la cartulina donde se encuentra su dibujo es de:

Largo: 30 cm

Ancho : 20 cm )

**Preguntas**

- PRIMER TIEMPO: (rompecabezas de 2 piezas).
  1. Si un alumno ha utilizado el 100% de su cartulina para hacer su dibujo, ¿Cuál es el porcentaje que le corresponderá a 1/2 parte de ésta?
  2. Si la hoja tiene las dimensiones siguientes:  
Largo: 15 cm  
Ancho: 20 cm  
¿Cuál es el área ?
- SEGUNDO TIEMPO: (rompecabezas de 3 piezas).
  1. ¿Si José pintó el 66% de la cartulina, qué porcentaje le falta pintar?
  2. Si Ana pintó los 2/3 de su dibujo ¿Cuánto le falta por pintar?
- TERCER TIEMPO: (rompecabezas de 4 piezas).
  1. ¿Si Luis pintó las 2/4 partes de la cartulina, qué parte le falta pintar?
  2. ¿A qué porcentaje corresponde 1/4 de lo pintado?

- CUARTO TIEMPO: (rompecabezas de 6 piezas).
  1. ¿Si Gabriela pintó las  $\frac{5}{6}$  partes de la cartulina, qué parte le falta pintar?
  2. Si el largo de la cartulina se dividió en seis partes iguales ¿cuántas de estas partes equivalen a la mitad?
  
- QUINTO TIEMPO: (rompecabezas de 8 piezas).
  1. ¿Susana pintó 2 partes de las 8 partes que tiene la cartulina. ¿Qué fracción de la cartulina le queda por pintar?
  2. ¿A qué porcentaje corresponde  $\frac{4}{8}$  de lo pintado?

## “SOMOS ARTISTAS”

SEMANA Nº 26: Preparamos y manipulamos nuestros títeres	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Representa a través de la animación de títeres una escena sobre alguna situación real o imaginaria, haciendo uso de canciones, melodías y sonidos.	Escenifica la situación seleccionada manipulando con precisión sus títeres.
<b>M:</b> Resuelve problemas que implican el cálculo del área lateral y total de un prisma recto y de poliedros.	Estima el área lateral y total de cuerpos geométricos cuyas caras están conformadas por polígonos.
<b>P.S:</b> Expresa su interés por participar en representaciones con títeres.	Participa en la elaboración de títeres.

**Propósito de la semana:** Participa activamente en una escena teatral con títeres.

### CONTENIDOS

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Teatro de títeres. Escenario. Técnicas de manipulación de títeres. Títeres de guante	Área lateral y total del prisma. Área de polígonos regulares simples y compuestos.	Los títeres. Diferentes técnicas para elaborar títeres.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> <li>Se forman 5 grupos de 7 integrantes.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Para este juego necesitaremos cartulinas ( o papeles) y lápices. En distintos pedazos de cartulina se escriben palabras que puedan ser teatralizadas, es decir que puedan ser interpretadas. Por ejemplo: títeres, teatros, autores, actores, actrices, etc. Luego hay que cortar las distintas letras de la palabra y colocarle el mismo número a la misma palabra. Esto es así: Tenemos la palabra T-Í-T-E-R-E-S, a la que deberemos recortar por cada letra, y a cada letra le colocaremos un mismo número, así luego se distribuyen entre los distintos alumnos y se unirán los que tienen los mismos números.</p> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>1 1 1 1 1 1 1      2 2 2 2 2 2 2</p> </div>	



3 3 3 3 3 3 3 4 4 4 4 4 4 4



5 5 5 5 5 5 5 5

- Descubren qué palabra les tocará interpretar.
- Se toman unos minutos para analizar cómo harán la teatralización de la palabra que representarán en el pleno.
- Exponen con mímicas en el pleno y los demás grupos deben adivinar a quién están representando.
- Elaboran variados títeres. **(Anexo 1):** "Elaboración de títeres".



- Cada alumno elabora su propio títere según las formas del ejemplo.
- Para la siguiente clase los alumnos traerán sus títeres.

- Cartulina
- Lápices
- Papelote
- Plumones
- Telas
- Tijeras
- Goma
- Hilo
- Aguja
- **Anexo 1:** "Elaborando títeres Manopla"



## Día 2:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor*

“Historia colaborativa”

- Se entrega a cada estudiante una tarjeta (**Anexo 2**) “ Tarjetas de clases de títeres”



5 tarjetas



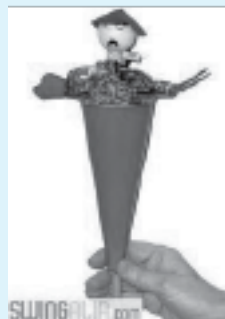
5 tarjetas



5 tarjetas



5 tarjetas



tarjetas

- A la cuenta de 5 se forman grupos de tal manera que cada grupo tenga una tarjeta diferente de otro. Al final tendremos unos 5 grupos de 5 estudiantes.
- Sacan sus propios títeres que ellos mismos elaboraron el día anterior.
- Con los grupos formados y los títeres de cada grupo inventan una historia utilizando sus propios guiones.
- Elaboran sus cuentos en grupo en un promedio de 20 minutos.
- Escenifican sus cuentos por grupos.
- Terminado la escenificación de los cuentos de todo los grupos, se les hace la siguiente pregunta:
  - ¿Qué escenas de su cuento ha sido más conmovedor?, ¿Por qué?
  - ¿Qué enseñanzas nos deja su historia?
- Los alumnos reflexionan sobre su participación en la narración.
- Se les comunica a los alumnos que traigan sus historias para la próxima clase.

- **Anexo 2:** “Tarjetas de Clases de títeres”
- Papelotes
- Plumones
- Títeres



### Día 3:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

#### “Componiendo una canción”

- Salen los alumnos al patio.
- El maestro a maestra entonan la canción haciendo las mímicas y movimientos respectivos que serán seguidos por los alumnos<sup>1</sup>:

*Yo tengo una tía, una tía Mónica  
que cuando va de casa le dicen holala  
holala.*

*Así mueven las manitos  
las manitos mueven así  
así mueven las manitos  
las manitos mueven así*

*Yo tengo una tía, una tía Mónica  
que cuando va de casa le dicen holala  
holala.*

*Así mueve la cabeza  
la cabeza mueve así  
así mueve la cabeza  
la cabeza mueve así*

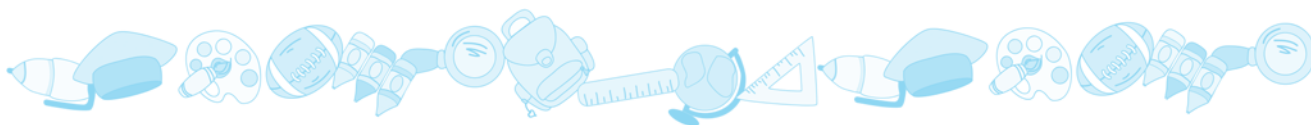
*Yo tengo una tía, una tía Mónica  
que cuando va de casa le dicen holala  
holala.*

*Así mueven la cintura  
la cintura mueve así  
así mueven la cabeza  
la cabeza mueve así...*

- Forman los grupos que elaboraron un cuento en la clase anterior.
- De la historia escrita por ellos componen una canción corta.
- La canción debe tener la siguiente estructura.
  - Coro
  - 3 estrofas
  - Coro
- Se da un tiempo de 25 minutos para la composición de la canción la cual debe llevar algunos adornos.
- Presentan y entonan la canción compuesta por ellos.

- CD o equipo
- Papelotes
- Tijeras
- Papeles de colores
- Goma
- Cinta Adhesiva
- Papel blanco
- Plumones
- Colores
- Plumones
- Crayolas

<sup>1</sup><http://www.youtube.com/watch?v=Eu222CZz3Xs&feature=related>

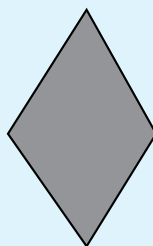
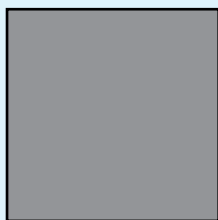
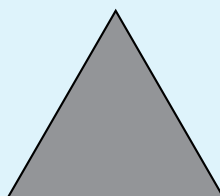
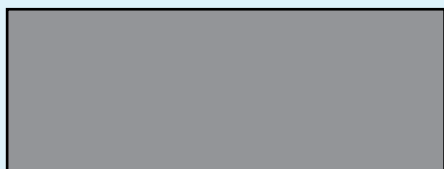


#### Día 4 :

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

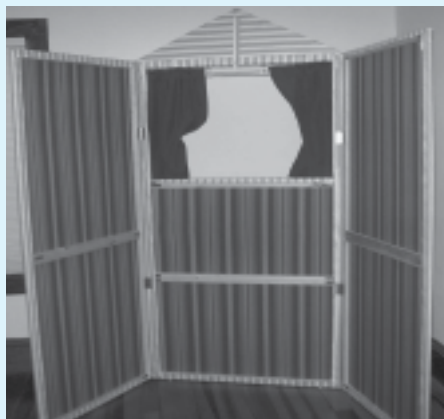
#### "Construyendo nuestro escenario"

- Reciben una de las cuatro formas, trazadas en cartulina, y se agrupan según la forma asignada.



Tener en cuenta que: 2 cuadrados = 1 rectángulo. 2 triángulos = 1 cuadrado.

- Reciben una caja de cartón (puede ser una caja de paquetes de galletas, leche u otro).
- Hallan el área lateral de la caja, teniendo como unidad la figura que les ha tocado: triángulos, rectángulos, cuadrados, rombos.
- Comparan las áreas.
- Se juntan los grupos 1 y 3; 2 y 4. Entre pares, supervisan y verifican (vuelven a medir la superficie, con la unidad empleada por el grupo). El grupo que se equivoca al medir, o es menos preciso que su par, se somete al cumplimiento de una tarea: cantar, bailar, recitar una poesía, según indique el grupo supervisor.
- Arman un escenario con cartones de dimensiones siguientes en sus caras laterales:
  - Largo: 1 metro 60 cm.
  - Ancho: 80 cm.
  - Visualizan el escenario.



- Cartones
- 2 Reglas de 60 cm
- Reglas de 30 cm
- Tijeras
- Cola
- Tarjetas
- Papelote
- Plumones
- Lápices
- Cinta adhesiva
- Cinta de embalaje



- Realizan las mediciones de las dimensiones para obtener las caras laterales del escenario.
- Realizan el marcado de la tercera parte de una de las caras laterales para hacer el corte y obtener el ventanal.
- Realizan el corte triangular o rectangular para colocar un título en la parte superior.
- Luego de haber terminado el armado, responden a las siguientes preguntas:
  1. ¿Qué forma de cuerpo geométrico te da idea tu escenario?
  2. ¿Cómo podemos hallar el área lateral cubierto por los cartones?
  3. ¿Cómo se pudiera hallar el área de la base?
  4. ¿Cómo podemos hallar el área total del cuerpo geométrico que nos da idea nuestro escenario?
- Socializan en el pleno sus respuestas.

### Día 5:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Adornamos nuestro escenario”

- Se conforman los dos grupos de la clase anterior.
- Se presenta la foto de un escenario acabado.



- Realizan el cálculo de la cantidad de tela que utilizarán para forrar su escenario.
- Realizan el cálculo de la tela que utilizarán para el telón.
- Cortan los metrajes requeridos de acuerdo al área y forran.
- Pintan, colorean, dibujan y/o adornan con el tema y colores de la obra a representar (previamente escogido).
- Explican en el pleno cómo hicieron los cálculos para obtener la cantidad de tela a utilizar para los forrados respectivos.
- En asamblea acuerdan realizar una función de títeres para sus compañeros de otras aulas.
- Acuerdan usar los instrumentos del aula para acompañar con sonidos acordes a las escenas. También pueden usar canciones.

- Telas de diferente color
- 2 Reglas de 60 cm
- Tijeras
- Cola
- Papelote
- Plumones de colores
- colores
- Cinta maskintape
- Cinta de agua de colores

## “Elaborando títeres manopla”

Anexo  
1

### Objetivo

Elaborar títeres de mano y guante.



### Materiales

- ieltro o tela (dos colores)
- Lana
- Unas tijeras
- Alfileres
- Hilo y aguja
- Un lápiz
- Folios en blanco
- Cola de contacto
- Ojos pueden ser móviles
- Máquina de coser (optativa)

### La manopla



1. Dibujamos en el papel el patrón del títere y lo recortamos.
2. Marcamos el patrón en el fieltro o tela, (2 piezas).
3. Recortamos las dos piezas de fieltro o tela, dejando 1 cm por fuera de la marca para la costura.
4. Unimos las dos piezas de fieltro o tela y sujetamos con alfileres.



5. Cosemos por las marcas.
6. Retiramos los alfileres y antes de darle la vuelta a la manopla, hacemos un pequeño corte entre los brazos y la cabeza, para facilitar el movimiento.
7. Damos la vuelta a la manopla.

#### Personificando al títere

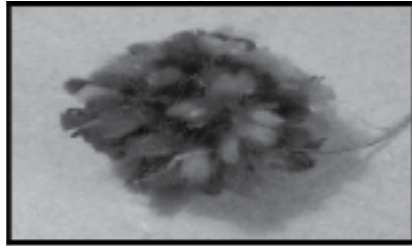
1. Colocamos en la posición que deseemos los ojos y marcamos con un lápiz.
2. Pegamos los ojos con la cola de contacto.
3. Dibujamos la boca en el fieltro rojo, la recortamos y la pegamos a la manopla.



### La nariz

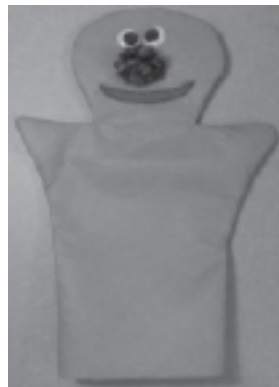
Hacemos la nariz con un pompón pequeño de lana.

- Cortamos pequeños trozos de lana.
- Cortamos un trozo de hilo.
- Atamos con el hilo los trozos de lana, por el centro.
- Le damos un poco de forma y recortamos hasta tener la medida que buscamos para la nariz.



- Lo cosemos a la manopla.

Con estos sencillos pasos a seguir, hemos confeccionado un títere-manopla. Pero si les parece demasiado sencillo o simplemente, tienen ganas de darle su toque personal, pueden: ponerle pelo con lana o marabú, hacerle cejas con un trozo de fieltro negro o marrón, una corbata, etc. También, jugando a cambiarle los ojos de sitio se obtienen diferentes y divertidas expresiones.



### “Elaborando títeres guante”



Sin costosos materiales, una pizca de imaginación y muchas ganas de divertir o sorprender a los niños, se pueden hacer infinidad de títeres de guante. En esta ocasión, veremos cómo con unos sencillos pasos a seguir, podemos elaborar un títere de guante, con fieltro y poco más.

## Materiales

- Feltro de varios colores ( cualquier tela)
- Un folio
- Un lápiz
- Aguja e hilos
- Alfileres
- Ojos móviles (se pueden conseguir en tiendas de manualidades o para muñecos de peluche) o botones
- Cola de contacto

## Preparando los patrones

1. Ponemos la mano sobre un folio y colocamos los dedos en la posición adecuada para este títere. El dedo índice, el dedo corazón y el anular deben estar bien juntos y a su vez, separados del dedo gordo y del meñique.



2. Marcamos la forma de la mano en esta posición con un lápiz o rotulador. Dejándole un poco de margen a todo el contorno, para que no quede muy ajustada a la mano.



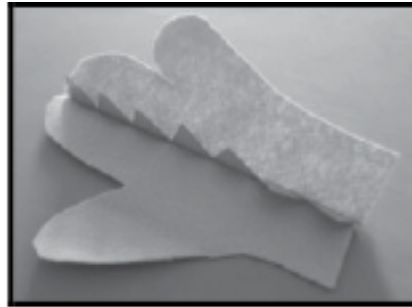
3. Recortamos por la línea marcada.
4. Dibujamos la cresta en el papel y recortamos.

### Parte inferior del títere

- Sujetamos con alfileres el patrón de la mano a la tela.
- Lo marcamos con un lápiz.
- Recortamos la tela, unos 5 milímetros por fuera de la marca.

### Parte superior del títere

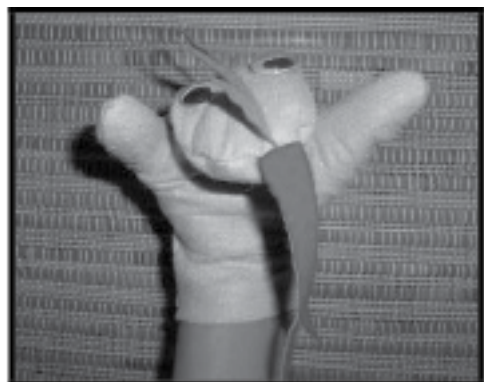
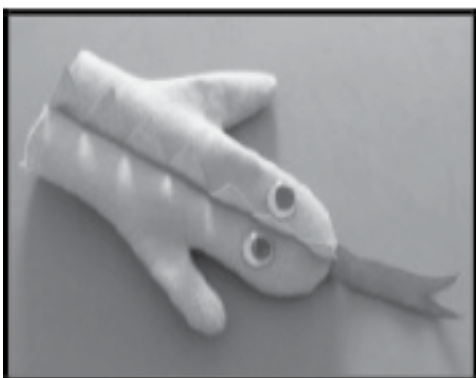
- Doblamos el patrón de la mano por la mitad y marcamos cada una de las mitades por separado en la tela. Dejando también los 5 milímetros en la parte central.
- Dibujamos y recortamos la cresta, en la tela de otro color.
- Unimos las dos piezas superiores por el centro, con la cresta entre una y otra.
- Cosemos por el centro.



### Acabando el guante

- Recortamos en la tela color rojo (o del color que le venga bien a tu personaje), una tira de 1 cm de ancho, para la lengua.
- Recortamos un pequeño triángulo a la tira la tela roja, en uno de sus extremos.
- Unimos las piezas de la parte superior e inferior.
- Introducimos la lengua de fieltro entre una y otra.
- Cosemos el contorno del guante.

Ya solo nos queda pegarle los ojos para que esta sencilla pero simpática iguana esté terminada.



Los ojos se los pegaremos con la cola, con la ayuda de un adulto y en un lugar bien ventilado.

O bien, podemos coserle unos botones o cualquier cosa que se nos ocurra y le que debe bien al títere

Anexo  
**2**

**“Tarjetas de Clases de títeres”  
(para la formación de grupos)**



“CULTIVANDO EL ARTE DE NUESTRO PUEBLO”

SEMANA 27: Somos músicos	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Canta e interpreta temas musicales que inventa con ritmos propios de su localidad.	Entona canciones con melodía y acompañamiento .
<b>M:</b> Resuelve y formula problemas que requieren diferentes unidades de medición.	Halla la solución de situaciones reales estimando capacidades en litros y mililitros. Halla la solución de situaciones reales relacionados con la estimación de superficies de objetos.
<b>P.S:</b> Expresa su interés por tocar un instrumento musical.	Toca un instrumento en la banda musical de su aula.

**Propósito de la semana:** Participa activamente en la composición de una canción expresando sus preferencias por la música de su pueblo.

CONTENIDOS

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Técnica de escritura de canciones Acompañamientos.	Capacidad en litros y mililitros. Unidades para medir superficies: cm <sup>2</sup> o mm <sup>2</sup>	La música. El sonido. El silencio. Diferentes instrumentos musicales.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</i></li> <li>• Entonamos la canción “Huancavelica”</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>Huancavelica tierra de mercurio (Bis)</i> <i>donde se encuentra amor verdadero (Bis)</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Quererte pude olvidarte no (Bis)</i> <i>cuál será el cariño que yo te tuve (Bis)</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Adiós juventud vida pasajera (Bis)</i> <i>de tanto florecer te vas marchitando (Bis)</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Hay mi tierra alma mía (Bis)</i> <i>mañana cuando me vaya como será</i> <i>pasado cuando me ausente como será</i></p> <p style="text-align: center;">La canción está disponible en: <a href="http://www.sonicomusica.com/huaynos/trio-amanecer/">http://www.sonicomusica.com/huaynos/trio-amanecer/</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CD con la canción Huancavelica</li> </ul>



- Acompañan la canción, cantando, aplaudiendo, saltando y bailando al compás de la música.
- Se enumera de uno en uno a todos los alumnos:

Ejemplo: Juan número 1, Pedro número 2, María número 3 etc... los alumnos no deben olvidar el numero que se le ha asignado.

- Reconocen los sonidos graves y los sonidos agudos del instrumento musical (zampoña) que será tocado por el tutor caña por caña.
- Caminan cuando el profesor toca los sonidos graves.
- Se sientan cuando el profesor toca los sonidos agudos.
- Aplauden cuando el profesor hace el ademán de tocar (silencio).
- Se reparten tarjetas con instrumentos musicales para cada uno. **(Anexo 1)**.
- A la orden del tutor tocan el instrumento con el sonido vocal que se les ha asignado en su tarjeta.
- Se agrupan de acuerdo a las clases de instrumentos musicales: cuerdas, vientos, percusión y voces humanas.
- Interpretan con su instrumento (sonido vocal) una melodía musical de su creación.

- **Anexo 1:**
- "Tarjetas de Clases de instrumentos musicales"
- Instrumentos musicales que tengan a la mano

**Día 2:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

"Componiendo canciones "

- Entonan la canción tradicional de Huancavelica "Yachaschay"(disponible en <http://zonafolk.blogspot.com/2009/11/wayanay-chachaschay-video.html>)

*Ñachu Mamayki yachaña Chachaschay  
quri anillu Qusqayta Chachaschay  
ñachu mamayki yachaña chachaschay  
quri anillu Qusqayta chachaschay*

*Yachachun yachachun chachaschay  
quri anillu qusqayta chachaschay  
yachachun yachachun chachaschay  
quri anillu qusqayta chachaschay*

*Cielupi lucero kachkanchu chachaschay  
ñuqapi sunquyki kachkanchu chachaschay  
cielupi lucero kachkanchu chachaschay  
ñuqapi sunquyki kachkanchu chachaschay*

*Kachumpas amapas chachaschay  
ñuqa munaptyi atinin chachaschay  
kachumpas amapas chachaschay  
ñuqa munaptyi atinin chachaschay*

- CD con la canción
- Papelotes
- Plumones de colores
- Cinta adhesiva



- Se le entrega una hoja de papel bond en blanco a cada alumno para que escriban el huayno que más le guste.
- Observan en 4 papelotes cómo es interpretada una canción:

### **Historias**

Cuenta una historia de un modo muy similar a un cuento, tienen un desarrollo, donde ocurre algo a un personaje.

- En la dirección web se encuentra un ejemplo de la canción compuesta como historia.  
<http://www.sonicomusica.com/huaynos/trio-amanecer/> Linda gaviotita – Trio amanecer

### **Consignas**

La canción busca expresar una idea simple o consigna también puede ser un descontento, principalmente social.

- En la dirección web se encuentra un ejemplo de la canción compuesta como consigna.  
<http://www.fulltono.com/detalles.aspx?idm=3980&op=2>  
cholita huancavelicana – Estudiantina Perú

### **Primera persona**

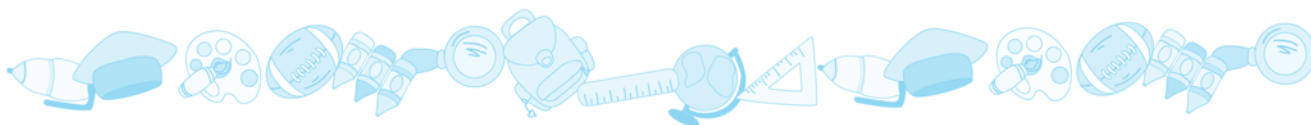
La canción está “hablada” en primera persona el autor tiene cuenta de sus sentimientos, pensamientos o ideas en primera persona, también puede contar una historia.

- En la dirección web se encuentra un ejemplo de la canción compuesta como primera persona.  
<http://www.fulltono.com/huaynos/estudiantina-peru/> Andamarca – Estudiantina Perú

### **Descriptivas**

La canción gira entorno a describir a algo, alguien también puede ser un sentimiento, emoción o el mismo.

- Papel bond (1 papel por cada estudiante)
- Papelógrafo
- Plumones
- Cinta de adhesiva



<ul style="list-style-type: none"> <li>En la dirección web se encuentra un ejemplo de la canción compuesta en forma descriptiva. <a href="http://www.fulltono.com/huaynos/estudiantina-peru/">http://www.fulltono.com/huaynos/estudiantina-peru/</a> Solo he salido – Estudiantina Perú</li> <li>Cantan la primera y segunda estrofa de su canción y con la ayuda del grupo clase determinan la forma que ha sido escrito la canción.</li> </ul>	
<p><b>Día 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> </ul> <p>“Cantamos karaoke”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Forman cuatro grupos de trabajo según la forma de la canción que han sido seleccionados en la pizarra.</li> <li>Escuchan la melodía de la canción: <i>Karaoke HUAMANRIPITA<sup>1</sup> ( Los Soberanos de Huancavelica )</i></li> <li>Componen una canción de acuerdo a la melodía que han escuchado teniendo en cuenta las formas de composición. El tema será las riquezas naturales y culturales de su pueblo. Tendrá las siguientes reglas:</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>La canción debe estar orientado hacia una de las formas de composición a que pertenece cada grupo. Debe tener como máximo un promedio de cinco estrofas. Cada estrofa consta de cuatro líneas. La última estrofa debe ser la fuga de la canción.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizan sus composiciones en un tiempo aproximado de 25 minutos.</li> <li>Exponen su canción, con acompañamiento de la melodía que ha sido dado como ejemplo, de tal manera que haya integrantes del grupo que canten, marquen el ritmo y bailen con la canción compuesta.</li> </ul> <p><sup>1</sup><a href="http://www.youtube.com/watch?v=yhjQFAOs-pk">http://www.youtube.com/watch?v=yhjQFAOs-pk</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Papelotes</li> <li>Plumones de colores</li> <li>Cinta adhesiva</li> <li>Cartulinas de colores de 30 cm x 30 cm</li> <li>PC/ radiografa-dora</li> </ul>
<p><b>Día 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor</li> </ul> <p>“Elaboran un instrumento de percusión”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observan, calculan el área lateral de las cajitas con las que construirán su instrumento de cuerdas. (<b>Anexo 3:</b> “Instrumentos de percusión – con cuerdas”)</li> <li>Conversan y aplican estrategias para el cálculo del área lateral, no necesariamente mediante fórmulas. Ej: <math>A = 100\text{cm}^2</math>, A lateral es equivalente a tres rectángulos de la base, 40 cuadritos de papel, etc.</li> <li>Comparan los pesos de las botellas, cuando estas se llenan de: agua, piedritas, arena, arroz (por lo menos utilizan tres de estos insumos para llenar la botella y comparar). (<b>Anexo 2:</b> “Instrumentos de percusión – con botellitas”)</li> <li>Identifican la capacidad de la botella que usan y miden los litros de agua que necesitan para llenar todas las botellas para diferenciar los tonos musicales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Papelotes</li> <li>Plumones de colores</li> <li>8 tarjetas de de 40 cm x 20 cm</li> <li>Cinta adhesiva</li> <li>Piedritas, granos, arena, etc, para llenar las botellas descartables.</li> <li><b>Anexo 2:</b> “Instrumentos de percusión – con botellitas”</li> <li><b>Anexo 3:</b> “Instrumentos de percusión – con cuerdas”</li> </ul>



- Elaboran los instrumentos de percusión, con botellas y con cajas. Por lo menos un instrumento por cada niño.
- Cantan la canción “Huancavelica” acompañado de los instrumentos elaborados, controlando el compás para lograr una buena sincronización y una melodía agradable.
- Se agrupan en 4 grupos de la siguiente manera:

**Grupo1:** ESTROFA 1

*Huancavelica tierra de mercurio (Bis)  
donde se encuentra amor verdadero (Bis)*

**Grupo2:** ESTROFA 2

*Quererte pude olvidarte no (Bis)  
cuál será el cariño que yo te tuve (Bis)*

**Grupo3:** ESTROFA 3

*Adiós juventud vida pasajera (Bis)  
de tanto florecer te vas marchitando (Bis)*

**Grupo4:** FUGA

*Hay mi tierra alma mía (Bis)  
mañana cuando me vaya como será  
pasado cuando me ausente como será*

**Día 5:**

- Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.
- Entonan la canción “ La Tortuga Manuelita” y a su vez observan el video, dispuesto en:  
[http://www.youtube.com/watch?v=tBsSXR2nPfg&playnext=1&list=PL49CF22D336DFCD4D&feature=results\\_video](http://www.youtube.com/watch?v=tBsSXR2nPfg&playnext=1&list=PL49CF22D336DFCD4D&feature=results_video) – con letra

*Manuelita vivía en Pehuajó  
pero un día se marchó  
nadie supo bien por qué  
a Paris ella se fue  
un poquito caminando y otro poquitito a pie.*

*Manuelita, Manuelita,  
Manuelita ¿a dónde vas?  
con tu traje de malaquita  
y tu paso tan audaz*

- Radiograbadora
- Computador
- Proyector multimedia / DVD con TV



*Manuelita una vez se enamoro  
de un tortugo que paso  
dijo ¿que podré yo hacer?  
vieja no me va ha querer  
en Europa y con paciencia  
me podrán embellecer.*

*Manuelita, Manuelita ,  
Manuelita ¿a dónde vas?  
con tu traje de malaquita  
y tu paso tan audaz.*

*En la tintorería de Paris  
la pintaron con barniz  
la plancharon en francés  
del derecho y del revés  
le pusieron peluquita  
y botines en los pies.*

*Manuelita, Manuelita ,  
Manuelita ¿a dónde vas?  
con tu traje de malaquita  
y tu paso tan audaz.*

*Tantos años tardó en cruzar el mar  
que allí se volvió a arrugar  
y por eso regresó  
vieja como se marchó  
a buscar a su tortugo  
que la espera en Pehuajó.*

*Manuelita, Manuelita ,  
Manuelita ¿a dónde vas?  
con tu traje de malaquita  
y tu paso tan audaz (Bis).*

- Responden a las preguntas haciendo estimaciones:  
¿Cuántos Km estiman que viajó la tortuga Manuelita?  
¿Cuántos metros estiman que viajó Manuelita?  
¿Cuántos centímetros estiman que viajó Manuelita?
- Se agrupan en dos grupos, en el patio. A la cuenta de cinco:
  - Tiran por turnos el dado y el que saque seis será el grupo de las tortugas y el otro será el grupo de la liebre.
  - Realizan el juego de la tortuga y la liebre. **(ANEXO 4)**.
  - Miden el avance de ambos equipos.
  - Responden a las siguientes preguntas:
    1. ¿Cuántos cm recorrió la liebre?

- **Anexo 4:** “Juego de la tortuga y la liebre”
- 2 winchas o 2 centímetros
- Hojas cuadriculadas para cada alumno
- Lápices



<ol style="list-style-type: none"><li>2. ¿Cuántos cm recorrió la tortuga?</li><li>3. ¿Cuántos cm le faltó a la tortuga / liebre para ganar?</li><li>4. ¿Cuántos mm recorrió la liebre?</li><li>5. ¿Cuántos mm recorrió la tortuga?</li><li>6. ¿Cuántos mm le faltó a la tortuga / liebre para ganar?</li><li>7. ¿Cuál es el área de cada tarjeta?</li><li>8. ¿Cuál es el área cubierta por la tortuga?</li><li>9. ¿Cuál es el área cubierta por la liebre?</li><li>10. ¿Cuánto de área le faltó cubrir a la liebre / tortuga para ganar?</li></ol> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se proclama el ganador del día al grupo que haya respondido la mayor cantidad de preguntas en forma correcta.</li></ul>	
--	--

“Tarjetas de Clases de instrumentos musicales”

1. Cuerdas



Guitarra



Violín



Arpa



Charango

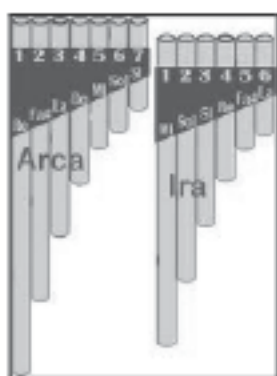


Mandolina

2. Vientos



Quena



Zampoña



Flauta



Trompeta

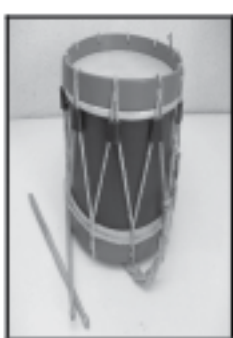


Saxo

3. Percusión



Bombo



Tambor



Güiro



Tarola



Pandereta

4. Sonidos de la naturaleza



Huayco



cascada



trueno



Tormenta



ventarrón

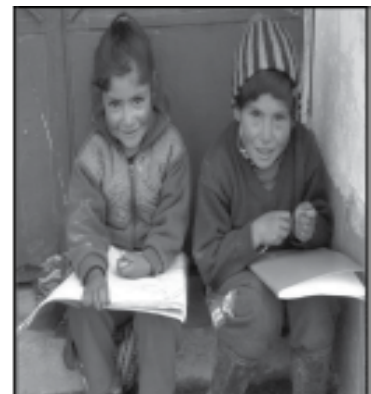
5. La voz humana



Masculino



Femenino



Niños

## “Instrumentos de percusión con botellitas”

### Objetivo

Crear melodías a partir de instrumentos de percusión.

### Materiales

- 5 Botellas descartables, del mismo tamaño ( de agua, gaseosas, jugo, u otro)
- Piedritas, arena, o granos
- Tijeras, material de escritorio

### Procedimiento

1. Limpiar y secar las botellas descartables.
2. Verter piedritas, u otro similar, hasta  $\frac{1}{4}$  de la botella.
3. Cerrar con la tapa y agitar para producir un sonido.
4. Llenar las demás botellas, con cantidades proporcionales: la  $\frac{1}{2}$  del cuarto de botella, el doble o el triple, es decir, hasta la mitad, o  $\frac{3}{4}$  ó la mitad más la  $\frac{1}{2}$  del cuarto de botella, etc.
5. Debe conseguir diferentes sonidos producidos por las piedritas, granos u otro, en cada una de las cinco botellas, con cantidades de sustancias diferentes.
6. Ahora ya pueden crear sus propias melodías al ritmo del sonido de las diferentes botellas.

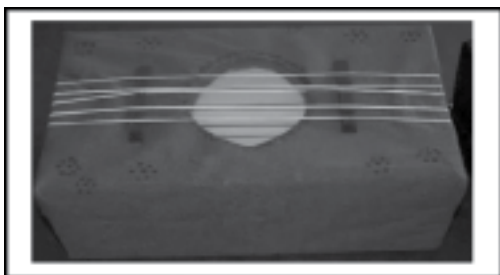


### Materiales

- 3 Cajas de cartón (tipo de zapatos, galletas, u otro)
- 8 ligas delgadas, cuyo estiramiento alcance al largo de las cajas
- Tijeras, material de escritorio

### Procedimiento

1. Marcar, en el centro de la caja, un orificio circular y cortarlo.
2. Pasar 4 ligas paralelas, sobre el largo de la caja, como indica la figura.
3. Colocar dos “topes”, o “puentes”, en los extremos del orificio, de manera que las ligas se apoyen en estos y no queden al mismo nivel que el orificio, así se producirá mayor percusión.
4. Las ligas deben quedar tensas sobre el orificio.
5. Se pueden “tensar” unas ligas más que otras, provocando un nudillo en sus extremos, de tal forma que se reduce el largo de estas, y el estiramiento es mayor.
6. “Rasga” las ligas, que pueden simular las cuerdas de la guitarra. Atiende al sonido producido.
7. Haz otras guitarras de cartón, cuyo sonido sea más agudo y otro de sonido más grave que el elaborado.
8. Mide las longitudes de los orificios y el área lateral de las “cajas” de la guitarra.
9. Compara sonidos y áreas de las cajas. ¿Qué dimensiones de caja y orificio puede tener una guitarra de sonido muy grave?



## “Juego de la tortuga y la liebre”

### Objetivo

Entretener a través de tiros al azar.

### Materiales

- Un dado grande de 20 cm de arista.
- Fichas para tapar casilleros, 20 con la imagen de una tortuga y 20 con la imagen de una liebre.
- 40 cartulinas de 20 cm x 20 cm donde se pegarán las figuras de las tortugas y liebres.
- Tizas para el marcado de la pista de la tortuga y la pista de la liebre. La pista será marcada en paralelo.

### Procedimiento

1. Cada jugador tira el dado. El que obtiene el mayor puntaje se coloca en el tablero de la liebre o tortuga y comienza el juego.
2. Por turno, cada jugador tira el dado y coloca en los casilleros de su pista tanta fichas como indica el puntaje obtenido en el dado.
3. Gana el jugador que llena toda la pista de la carrera.



Imágenes de tortugas y liebres



**“CULTIVANDO EL ARTE DE NUESTRO PUEBLO”**

SEMANA Nº 28: Cantamos, actuamos y bailamos para alegrar a los demás	
Capacidades	Indicadores
<b>C:</b> Diseña en grupo una función artística en la que presentan canciones, danzas y montajes teatrales.	Participa en la organización de la función artística asumiendo sus tareas con responsabilidad.
<b>M:</b> Resuelve problemas que implican equivalencias y cambio monetario.	Halla la solución a situaciones reales y matemáticas, relacionadas con la equivalencia de monedas y billetes.
<b>P.S:</b> Expresa interés en la organización y participación de la feria artística escolar.	Participa en feria artística de su escuela.

**Propósito de la semana:** Participa activamente en la realización de una función artística en su escuela.

**CONTENIDOS**

COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	PERSONAL SOCIAL
Organización de una función artística, escenario, programa, equipos, luces	Equivalencias y cambio monetario.	Manifestaciones artísticas: pintura, música, teatro, danza.

Procedimiento	Materiales y recursos
<p><b>Día 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.</li> </ul> <p>“Organizando Nuestra Feria Artística Escolar”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entonamos la canción “Yo soy un Artista”, disponible en: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GmyqXb4NSg0">http://www.youtube.com/watch?v=GmyqXb4NSg0</a></li> </ul> <p style="text-align: center;">I</p> <p style="text-align: center;"><i>Yo soy un artista y vengo del Perú como muchos artistas venimos del Perú y es que yo sé tocar, Y nosotros también la guitarra (Bis) (Coro – Bis) Ram, ram, ram, ram, ram, ram Ram, ram, ram, ram, ram, ram, ram Ram, ram, ram, ram, ram, ram Ram, ram, ram, ram, ram</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC/ radiograbadora/ DVD- televisor</li> </ul>



II

*Yo soy un artista y vengo del Perú  
como muchos artistas venimos del Perú  
y es que yo sé tocar, Y nosotros también  
el piano (Bis)  
(Coro – Bis)*

*Tin, tin, tin, tin, tin, tin  
tin, tin, tin, tin, tin, tin.tin  
tin, tin, tin, tin, tin, tin  
tin, tin, tin, tin, tin.*

III

*Yo soy un artista y vengo del Perú  
como muchos artistas venimos del Perú  
y es que yo sé tocar, Y nosotros también  
el violín (Bis)  
(Coro – Bis)  
lingonlin, lingonlin  
lingon, lingon, lingon, lin  
lingonlin, lingonlin  
lingon, lingon, lin*

- Se les reparte a cada uno de los alumnos una tarjeta donde allí estarán las siguientes manifestaciones artísticas.

**(Anexo 1):** Tarjetas para organizar a los grupos

Pintura

Música

Teatro

Danza

- Se forman en grupos de tal manera que un grupo tenga integrantes de una manifestación artística: uno de pintura, otro de música, otro de teatro, y otro de danza.
- Sacan un papelito de la bolsa que el profesor indique ya sea 1, 2, 3 o 4 donde se encuentran las actividades que realizará su grupo. **(Anexo 2):** Tarjetas de actividades).
- Elaboran la actividad que les tocó en equipo en el menor tiempo posible.
- Exponen cada equipo las actividades que realizaron.
- Realizan una evaluación conjunta mediante votos para saber que trabajos se presentará en la feria artística.

- Plumones
- Tarjetas de 20 cm x 20 cm

- **Anexo 1:** Tarjetas para organizar a los grupos
- **Anexo 2:**
- Tarjetas de actividades
- CD con la canción



**Día 2:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Historia colaborativa”

- Cantamos “yo tengo un tic”, dispuesto en:  
<http://www.youtube.com/watch?v=n5yar5FsnxU&feature=related>

*Yo tengo un tic (Bis)  
tic tic (Bis)  
he llamado al doctor (bis)  
me ha dicho que mueva la mano derecha (Bis)*

*Yo tengo un tic (Bis)  
tic tic (Bis)  
he llamado al doctor (bis)  
me ha dicho que mueva la mano Izquierda (Bis)*

*Yo tengo un tic (Bis)  
tic tic (Bis)  
he llamado al doctor (bis)  
me ha dicho que mueva la pierna derecha (bis)*

*Yo tengo un tic (Bis)  
tic tic (Bis)  
he llamado al doctor (bis)  
me ha dicho que mueva la pierna Izquierda (bis)*

*Yo tengo un tic (Bis)  
tic tic (Bis)  
he llamado al doctor (bis)  
me ha dicho que mueva el hombro derecho (bis)*

*Yo tengo un tic (Bis)  
tic tic (Bis)  
he llamado al doctor (bis)  
me ha dicho que mueva el hombro Izquierdo (bis)*

*Yo tengo un tic (Bis)  
tic tic (Bis)  
he llamado al doctor (bis)  
me ha dicho que mueva la cadera (bis)*

*Yo tengo un tic (Bis)  
tic tic (Bis)  
he llamado al doctor (bis)  
me ha dicho que mueva la cabeza (bis)*

- PC/ radiograbadora/  
DVD- televisor
- CD con la canción



*Yo tengo un tic (Bis)  
tic tic (Bis)  
he llamado al doctor (bis)  
me ha dicho que mueva todo el cuerpo (bis)*

- Se forman los 4 grupos de la clase anterior.
- Se sortean el número y el trabajo que realizará a cada grupo.
- Se enumeran a los grupos de la siguiente manera: grupo 1, grupo 2, grupo 3, grupo 4.
- El coordinador de cada grupo sacará un papelito que estará en una bolsa en el escritorio del profesor.



PINTURA

MUSICA

TEATRO

DANZA

- Comentan con relación a pinturas, música, teatro o danzas que conocen de su región, definen el tema:

Tema:

“Rescatando nuestras raíces ancestrales”

- Ejecutan diversas actividades teniendo en cuenta las siguientes reglas:

Reglas para el trabajo en **PINTURA**:

- El dibujo tiene que estar relacionado con el tema central “Rescatando nuestras raíces ancestrales”.
- Para la realización del trabajo podrán utilizar, lápiz, lápices de color, plumones, temperas y/o acuarelas.
- El dibujo debe ser realizado en un pliego de cartulina y/o cartulina dúplex.
- Todo el grupo deben participar en la realización de este trabajo.

- Papel bond para carteles
- Plumones

- Plumones
- Temperas
- Colores
- Pliego de cartulina, uno por cada estudiante



#### Reglas para el trabajo en **MÚSICA**:

- La composición de la música tiene que tener relación con el tema central "Rescatando nuestras raíces ancestrales".
- La letra de la composición musical debe estar escrita en un papelote de tal manera sea apreciado por todo el salón. Considerar la pista :  
<http://www.youtube.com/watch?v=yhjQFAOs-pk>
- La canción compuesta debe tener como máximo un promedio de cinco estrofas, cada estrofa consta de cuatro líneas, la última estrofa debe ser la fuga de la canción.
- Todo el grupo deben participar en la realización de este trabajo.

#### Reglas para el trabajo de la **DANZA**:

- La Danza debe tener relación con el tema central "Rescatando nuestras raíces ancestrales".
- Carnaval de Huancavelica – Congalla  
<http://www.youtube.com/watch?v=942HpTh7Kvs>
- La Danza debe ser bailada por todo los miembros del grupo.
- La coreografía debe ejecutarse por más de 5 minutos.
- Todo el grupo deben participar en la realización de esta danza.

#### Reglas para el trabajo del **TEATRO**:

- La composición del TEATRO tiene que tener relación con el tema central "Rescatando nuestras raíces ancestrales".
- El tamaño de la letra que utilizan para escribir el GUIÓN DEL TEATRO debe permitir que los niños lo lean con facilidad desde el lugar que se encuentran.
- La duración de la obra teatral será de 10 minutos aproximadamente.
- En el guión del teatro deben participar todo los integrantes del grupo.

- Exponen sus trabajos comentando cómo se han organizado para elaborar cada una de las actividades y cómo las han realizado.
- Realizan la invitación a sus familiares, a los miembros de la comunidad local y educativa al FESTIVAL ARTÍSTICO.



### Día 3:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

“Organizamos un festival artístico”

- Cantan la siguiente canción “Periquita” disponible en:  
<http://www.youtube.com/watch?v=-zbYGTCm3DY&feature=related>

*Periquita periquita se paceré a su mamá  
por arriba por abajo, por delante y por detrás  
pulgares adelante (bis)  
chacatan, chacatan, chaca, tara, tara, tan (Bis)*

II

*Periquita periquita se paceré a su mamá  
por arriba por abajo, por delante y por detrás  
pulgares adelante (bis)  
codos atrás (Bis)  
chacatan, chacatan, chaca, tara, tara, tan (Bis)*

III

*Periquita periquita se paceré a su mamá  
por arriba por abajo, por delante y por detrás  
pulgares adelante (bis)  
codos atrás (Bis)  
piernas separadas (Bis)  
chacatan, chacatan, chaca, tara, tara, tan (Bis)*

IV

*Periquita periquita se paceré a su mamá  
por arriba por abajo, por delante y por detrás  
pulgares adelante (bis)  
codos atrás (Bis)  
piernas separadas (Bis)  
chacatan, chacatan, chaca, tara, tara, tan (Bis)*

V

*Periquita periquita se paceré a su mamá  
por arriba por abajo, por delante y por detrás  
pulgares adelante (bis)  
codos atrás (Bis)  
piernas separadas (Bis)  
pies hacia a dentro (Bis)  
chacatan, chacatan, chaca, tara, tara, tan (Bis)*

- CD con el video de la canción
- PC/ radiograbadora/ DVD- televisor
- Equipo de sonido
- Cuadros de pintura



VI

*Periquita periquita se paceré a su mamá  
por arriba por abajo, por delante y por detrás  
pulgares adelante (bis)  
codos atrás (Bis)  
piernas separadas (Bis)  
pies hacia a dentro (Bis)  
rodillas juntas (Bis)  
chacatan, chacatan, chaca, tara, tara, tan (Bis)*

VII

*Periquita periquita se paceré a su mamá  
por arriba por abajo, por delante y por detrás  
pulgares adelante (bis)  
codos atrás (Bis)  
piernas separadas (Bis)  
pies hacia a dentro (Bis)  
rodillas juntas (Bis)  
cintura doblada (Bis)  
chacatan, chacatan, chaca, tara, tara, tan (Bis)*

- Realizan un breve ensayo de la siguiente manera:
  - La presentación del grupo de pintura.
  - La presentación del grupo de canto con la pista <http://www.youtube.com/watch?v=yhjQFAOs-pk>
  - La presentación del grupo de teatro: títeres.
  - La presentación del grupo de danza, tendrá la canción: Carnaval de Huancavelica – Congalla <http://www.youtube.com/watch?v=942HpTh7Kvs>.
- Se presentan en el festival artístico en el orden ensayado.
- Invitan a todos los asistentes a acompañar al grupo de la danza en el cierre del festival.
- Como cierre del festival artístico un representante felicitará a todos sus compañeros, padres de familia, profesores, por haber participado en la organización y ejecución del festival, haciendo notar el trabajo de equipo.

**Día 4:**

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*
- Participan en la dinámica "Recreando lo imposible".
- Los estudiantes se forman en cuatro equipos de trabajo. A cada integrante se le entregará una tarjeta con una frase imposible, por ejemplo:



DESTIERRO DE LAS HORMIGAS A LA LUNA

BIBERÓN DE HIERRO

MAR DE ARROZ

- El docente creará otras frases de acuerdo al contexto.
- Cada equipo debe reflexionar sobre la frase imposible que aparece en su tarjeta y dando rienda suelta a su creatividad , elabora una historia fantástica.
- Al concluir el trabajo, forman una plenaria y dramatizan de forma creativa las historias utilizando las diferentes formas de comunicación (oral, gestual, kinésica, acústica, visual, etc.) .
- Los estudiantes comentan sobre las historias más ingeniosas.
- Luego de la actividad , los niños responden oralmente:
  - ¿Cómo se sintieron?
  - ¿Qué habilidades y valores desarrolló esta actividad?

- Hojas con frases

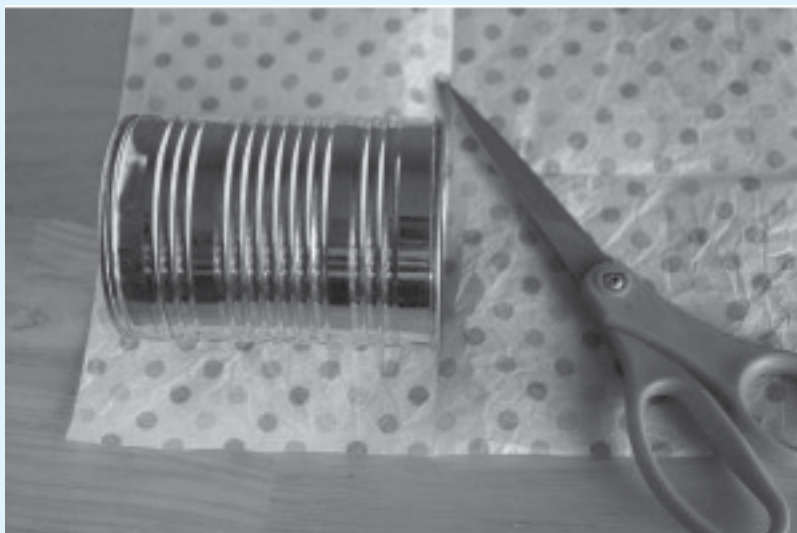
#### Día 5:

- *Trabajan las tareas escolares con la orientación del profesor.*

"El campeonato de tumbalatas"

- Forman 4 grupos de cuatro por colores.
- Arman su torre de seis latas, a cinco metros de distancia de la línea señalada como partida.
- Un integrante de cada equipo por turno saca una tarjeta de una caja y la lee en voz alta. (**Anexo 3**): "Tarjetas para el tumbalatas".
- Resuelven el problema en grupo, el primer grupo que termina y da la solución correcta tira la pelota de trapo para tumbar las latas de su equipo.
- Gana el equipo que termina de tumbar todas sus latas.

- Wincha
- 24 latas de leche vacía
- 4 pelotas de trapo
- **Anexo 3:** Tarjetas para el tumbalatas



Anexo  
1

“Tarjetas para organizar a los grupos”

Música:

Huayno

Carnaval

Santiago

Mulisa

Pinturas:

Cascada

Puente

Laguna

Nevado

Teatro:

Mi  
Pueblo

Mi recurso  
Natural

Mi crecurso  
Mineral

Mis alimentos  
Nutritivos

Danza:

De tijeras

Carnavales

De la bandera

Trilla

**"Tarjetas de actividades"**

Dibujar un paisaje de la sierra

Componer una canción libre

Crear una obra teatral

Crar una escenografía de una danza

## "Tarjetas para el tumbalatas"

A Juan le pagaron con 20 soles un cuadro que costaba 17 soles. ¿Cuántas monedas de 0,50 céntimos dio como vuelto?

Mario ha comprado por el valor de 38 soles. Ha pagado el precio exacto usando 3 billetes y 3 monedas. ¿Cuáles han sido estas?

¿Cuántos billetes de 10 soles hay en un billete de 200 soles?

Pedro tenía 100 soles para comprarse zapatillas.

La tabla muestra la cantidad de monedas y billetes que utilizó Pedro para comprar sus zapatillas:

Billetes y monedas	20	10	1	0,50
Cantidad	2	1	4	12

¿Cuánto le costaron las zapatillas a Pedro?

Si Maritza pagó dos billetes de 50 soles por una compra. ¿Cuántos billetes de diez soles pagó?

José tiene 57 soles y María tiene 72 soles ¿Cuántos billetes como máximo tienen entre los dos y de qué denominación son?

Tengo 70 soles y quiero comprar un libro que cuesta 85 soles ¿Cuántas monedas de un sol me falta?

Francisco tiene 76 monedas de un sol y su hermana tiene 29 monedas de un sol. ¿Cuántas monedas más tiene Francisco que su hermana?

Leo compró 9 melones y cada uno le costó 5 soles ¿Con cuántas monedas de 5 soles pagó?

En mi alcancía tengo 5 monedas de S/. 1,00; 7 monedas de S/. 0,20; 6 monedas de S/. 0,50 y 20 monedas de S/. 0,10. ¿Cuánto dinero he ahorrado?

Observa y luego responde: ¿Cuántos soles tiene ahorrado Ana? ¿A cuántas monedas de 0,50 céntimos equivalen como máximo?



Miguel pagó un polo con las siguientes monedas:



¿Cuál fue el costo del polo?

## Variantes y sugerencias

1. Tener presente que el cuento es una narración corta en la que intervienen personajes que realizan acciones en un lugar y tiempos determinados.

Además de tener presentes sus partes y en lo posible dar ejemplos a los niños de cómo debieran realizar sus cuentos.

### 1. INTRODUCCIÓN

Es la primera parte del cuento. En esta parte, el tipo de composición escrita que se utiliza es la descripción. En ella se dan a conocer: CUÁNDO sucede la historia: época o tiempo. DÓNDE sucede la historia: lugares. QUIÉN/QUIENES son los/as protagonistas y como son: personajes del cuento.

Los cuentos pueden comenzar de la siguiente forma: Había una vez... En un lugar muy lejano... Érase una vez... Hace mucho tiempo...

EJEMPLO: Hace muchos años había un Emperador tan aficionado a los trajes nuevos que gastaba todas sus rentas en vestir con la máxima elegancia...

*"EL TRAJE NUEVO DEL EMPERADOR"* de HANS CHRISTIAN ANDERSEN

### 2. NUDO

Es la parte más importante del cuento, la más jugosa, significativa, y también la más larga. En ella se diferencian dos partes:

- PROBLEMA: algo especial aparece o sucede.
- ACCIONES/SUCESOS: distintas situaciones y hechos para solucionar el problema. Suelen ser varias.

Se cuentan todas las situaciones, líos, enredos y sucesos de los personajes. La composición escrita más usual para esta parte es la conversación (diálogos), porque los personajes hablan entre ellos, aunque también se utiliza la narración.

EJEMPLO: (...) Los padres apenas durmieron y después del desayuno siguieron buscando. Cayó la lluvia y después granizo, y los padres seguían buscando:

- ¡Garbancito! ¿Dónde estás? llamaban a voz en grito. - ¡Aquí estoy! ¡En la tripita del buey, donde ni nieva ni llueve! Escucharon a lo lejos (...)

*"PULGARCITO"* de los hermanos Grimm

### 3. DESENLACE

Es la última parte del cuento y también la más corta. En ella debe terminar la historia. Puede escribirse:

- CONCLUSIÓN: El problema se soluciona.
- FINAL: Se vuelve a la normalidad o cotidianidad.

Para ello puedes utilizar las siguientes palabras: Y finalmente... Y fueron muy felices... Y colorín colorado...

EJEMPLO: "El Marqués, haciendo grandes reverencias, aceptó el honor que le hacía el Rey; y ese mismo día se casó con la Princesa. El gato se convirtió en gran señor, y ya no corrió tras las ratas sino para divertirse".

*"EL GATO CON BOTAS"* de Charles Perrault

**2. "Dibujamos un cuento"**, Los cuentos que crean los niños y niñas no deben ser muy amplios ni complicados. Para pintar sus dibujos dentro del grupo deben utilizar diversas técnicas, entre ellos; acuarelas, temperas, collage, lápiz de color etc. Se les da 30 minutos para que el grupo termine de pintar su dibujo del cuento.

**3. "Olimpiadas matemáticas"**, se debe explorar en los alumnos el concepto de fracción con el material que tienen cortado cada uno "rompecabezas", por ejemplo.

- Levante:  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{3}{4}$ ,  $\frac{2}{3}$ ,  $\frac{1}{6}$ ,  $\frac{5}{8}$
- Hacer preguntas para cada caso anterior: ¿Porqué corresponde esa cantidad?, ¿Qué indica el numerador?, ¿Qué indica el denominador?

**4.** Para la actividad, el tutor debe seleccionar con anticipación los rompecabezas a trabajar; pueden ser todos los rompecabezas de la misma cantidad de piezas; por ejemplo si son 20 alumnos pudiera seleccionar los 5 rompecabezas de 4 piezas, tocándole una pieza a cada alumno de manera indistinta.

Así mismo, para la elaboración de la gigantografía podemos sugerir una temática, sin embargo en la parte posterior de la pieza hecha por el grupo debe figurar G1 o G2,...o G5 respectivamente.

Como la gigantografía es elaborada en partes iguales para todos los grupos, pueden repartir primero el material en partes iguales, dibujar la parte que les corresponde y luego al final hacer el pegado de las piezas.

También pueden elegir realizar el dibujo por turnos en el sector que les corresponde.

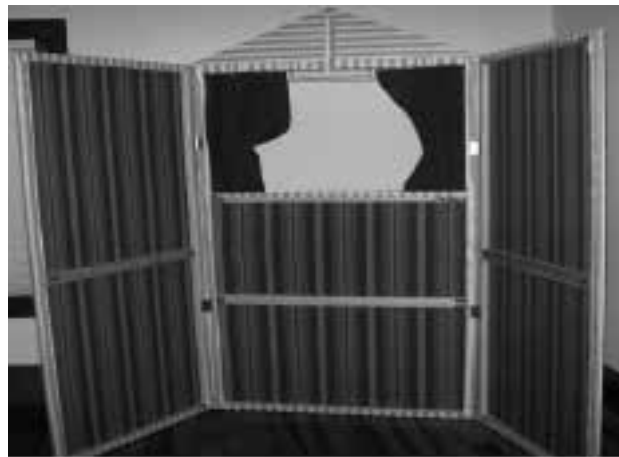
Como quiera deben evidenciar la parte que han elaborado como grupo.

**5.** El propósito de la canción es trabajar los movimientos de coordinación a su vez de animarlos a aplaudir, saltar, mover los brazos, dar media vuelta, quedarse saltando en un solo pie todo al compás, se puede ir variando en una sola estrofa las partes del cuerpo para ver su atención y concentración.

**6. "Construyendo nuestro escenario"**: la construcción del escenario de títeres tiene como propósito que al hacer el armado los niños y niñas realicen mediciones para calcular áreas así como manipular sus títeres en ausencia de cables.

- Para construir un escenario de títeres se utilizarán cajas de cartón como base. Comenzamos con la construcción de la estructura eliminando una de las aletas de la parte superior de la caja en el lado largo. Luego giramos la caja boca abajo y cortamos un gran ventanal asegurándonos de dejar un amplio espacio para que los títeres se muevan, ya que esta ventana es el escenario.
- También el escenario necesitará una repisa del lado interior de la caja, donde los titiriteros puedan dejar los títeres cuando no están en escena. Esto se puede hacer utilizando el ala que se cortó anteriormente en la caja y pegarlo con cola.
- Las aletas laterales del escenario y la inferior deben plegarse hacia atrás, cerrando la parte posterior del escenario pero dejando espacio para que los titiriteros puedan moverse.

Veamos el modelo:



7. Así mismo para el cálculo de las áreas laterales y total del prisma que se forma se recordará:



PB = Perímetro de la base

AREA LATERAL. (Al)

Al : perímetro de la base x altura.

AREA TOTAL: A t.

At: Área lateral + 2 ( área de la base)



Programa  
de Horario Extendido



*Cultivando Desarrollo Rural sin Trabajo Infantil Peligroso*

Programa  
de Horario Extendido

**8.** El escenario se debe pintar, colorear y dibujar con el tema y colores de la obra. Se pueden usar plantillas de papel para escribir el nombre de la obra sobre la ventana principal.

Necesitarán cortar una tela para cubrir a los titiriteros. Mientras los títeres están en escena el telón debe ir detrás de ellos. Se recomienda también pintar diferentes escenas en la tela, como paisajes y fondos divertidos que combinen con el desarrollo de la obra en el escenario. Así mismo es importante recordar el cálculo de las áreas.

**9.** Debemos tener presente que los tiempos musicales (velocidad del compás) en el huayno es de 2/4 que equivale a un tiempo. Además se debe explicar a los alumnos cada una de las formas de cómo se interpreta cada canción en base a los ejemplos dados en la dirección web.

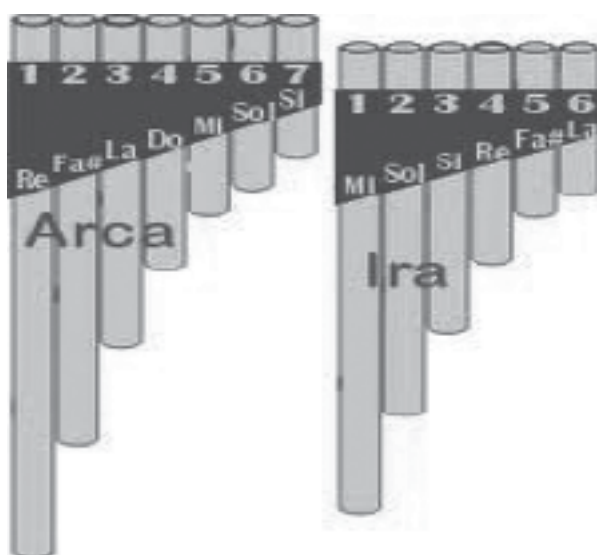
**10.** Se pega en la pizarra dos papelotes: en el primer papelote estará dibujado una parte de la zampoña (Arca de siete tubos) y en el otro papelote la otra parte de la zampoña (Ira de seis tubos) cada tubo de la zampoña estará con su respectiva nota musical.

Ejemplo.

Se llama al alumno que tiene el número 5 y se le pide que ubique la nota Mi en la zampoña, luego se pregunta ¿de qué tamaño es la caña que identifica la nota MI?

¿Por qué la nota MI de la caña de la zampoña (ARCA) es más grande que la nota MI de la caña de la zampoña (IRA).

Y así sucesivamente se llama por su número a los alumnos que se acercaran a la pizarra lo más rápido posible para identificar las notas graves y agudas de la zampoña. Las notas graves son las cañas más grandes y las notas agudas las cañas más pequeñas.



11. El tutor explica que cada grupo va a componer una canción de acuerdo a la melodía que ha sido expuesto en el aula, las letras de la canción son solo un referente para el tutor, la melodía corresponde a:

<http://www.youtube.com/watch?v=yhjQFAOs-pk>

**Karaoke HUAMANRIPITA ( Los Soberanos de Huancavelica )**

*Huamanripita yerbita del campo (Bis)  
todos me dicen que tu eres remedio (Bis)*

*Si eres remedio cura pues mis males (Bis)  
si eres veneno quitame la vida (Bis)*

*Era de noche cuando yo pasaba (Bis)  
en busca de una linda, linda rosa (Bis)*

*Cuchillos puñales a mi no me matan (Bis)  
pero tus hechos eso si me mata  
runapa simin eso si me mata*

*Pimienta, canela, cascarillas chai llai raqui (Bis)  
runapa huahuan sasa cuyanallan  
runapa churin sasa huayunallan (bis)*

Se coloca la melodía cuantas veces sea necesario para que los alumnos puedan memorizarlo.

## ANEXO

### 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 Indacochea	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](http://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.