

secretos para contar

Reconocer

Guías para el fortalecimiento de las bases
de los aprendizajes en los primeros años escolares



Actividades de acompañamiento para la transición
del preescolar a la básica primaria



Guía Reconocer
Guías para el fortalecimiento de las bases
de los aprendizajes en los primeros años escolares

Edición:

Lina Mejía Correa, Vanessa Escobar Rodríguez, Daniel Álvarez Betancur.

Investigación y elaboración de guías:

Daniel Álvarez B, León Felipe Franco C.

Colaboradores: Alber Arias V., Blanca Arnobi Acevedo R., Érika Cristina Toro M., Juan Guillermo Cano L., Julio Ojeda P., Luisa Fernanda Vélez D., Maricela Londoño G., Natalia López T., Juan Sebastián Castro P.

Corrección Ortotipográfica:

Juan David Villa R.

Diseño gráfico y diagramación:

Alejandra Vélez Giraldo.

Ilustraciones:

Alejandra Vélez Giraldo.

Primera edición: 6.000 ejemplares, junio de 2020

Secretos para contar ISBN 978-958-52222

Libro Reconocer ISBN 978-958-52222-9-8

Impreso en Colombia por Multigráficas LTDA.

FUNDACIÓN SECRETOS PARA CONTAR

Presidente Consejo:

Lina Mejía Correa.

Directora administrativa:

Isabel Cristina Castellanos Arteaga.

Directora de logística:

Natalia Olano Velásquez.

Directora de educación:

Vanessa Escobar Rodríguez.

Consejo de Administración: Juan Guillermo Jaramillo C., José Alberto Vélez C., Lina Mejía C., Jorge Mario Ángel A., Paula Restrepo D., Manuel Santiago Mejía C., Juan Luis Mejía A., Martha Ortiz G., Juliana Mejía P., Fernando Ojalvo P.

© Todos los derechos reservados

Fundación Secretos para contar

fundasecretos@une.net.co

Tel. 57 (4) 3220690

Medellín - Colombia

www.secretosparacontar.org

**MATERIAL EDUCATIVO DE DISTRIBUCIÓN GRATUITA,
NO TIENE VALOR COMERCIAL.**

Histórico de entidades vinculadas desde el inicio del programa:

Fundación Argos, Fundación Grupo Argos, Fundación Nutresa, C.I. Banafrut S.A., Fundación Sofía Pérez de Soto, Asocolflores, Developing Minds Foundation, Colombiana de Comercio S.A., Fernando Vélez Escobar, Fundación Corbanacol, Comfama, Fundación Celsia, Fundación EPM, Fundación Éxito, Comité Departamental de Cafeteros de Antioquia, Banco de Bogotá, Fundación Fraternidad Medellín, Fundación Ramírez Moreno, Fundación Suramericana, Mineros S.A., Industrias Hacea S.A., Alcaldía de Medellín - Secretaría de Cultura Ciudadana - Secretaría de Educación, Antioqueña de Negocios Ltda., Arquitectos e Ingenieros S.A. - AIA, Augura, Área Metropolitana del Valle de Aburrá, Bimbo de Colombia S.A., Boulevard Mayorca, C.I. Cultivos Miramonte S.A., C.I. Hermeco S.A., Cámara de Comercio de Medellín para Antioquia, Central Hidroeléctrica de Chivor (AES CHIVOR), Cervecería Unión S.A., Coca-Cola Servicios de Colombia, Comfenalco Antioquia, Compañía de Empaques S.A., Compartamos con Colombia, Coninsa Ramón H. S.A., Contegral Medellín S.A., Coordinadora Mercantil S.A., Corantioquia, Corbanacol, Cornare, Corpoayapel, Corporación Cultural Cantoalegre, DeLima Marsh, Distrihogar S.A., Dominante Ltda., Edatel S.A. E.S.P, Electrolux de Colombia S.A., Emilio Restrepo Ángel, Emisora Cultural Universidad de Antioquia, Empresas Públicas de Medellín, Exxon Mobil de Colombia, Fábrica de Calcetines Crystal S.A., Fabricato S.A., Ferrasa - Fundación Pizarra, Fundación Amigos de Camilo C. y Jonás, Fundación Aurelio Llano, Fundación Bancolombia, FundaProción Oleoductos de Colombia, Fundación Pinar del Río, Fundación Probán, Fundación Saldarriaga Concha, Fundaunibán, Give to Colombia - Mc Millan Foundation, Give to Colombia - CITI Foundation, Gobernación de Antioquia - Secretaría de Educación para la Cultura de Antioquia, IDEA, Imusa S.A., Indupalma S.A, Interconexión Eléctrica S.A. - ISA S.A., Isagen S.A. E.S.P., LG Electronics, Londoño Gómez S.A., María Luz Ospina Villa, Merilétrica S.A., Panasonic, Philip Morris Colombia S.A., Procter & Gamble Industrial Colombia, Productos Familia - Sancela, Protección S.A., RCN Radio, Samsung Electronics, Sofasa S.A., Solla S.A., Sony Colombia, Tablemac S.A., Tahamí Cultiflores S.A. C.I., Todelar - Transmisora Surandes, Transmetano S.A. E.S.P., Universidad de Antioquia - Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - Herbario (HUA), Warner Lambert y a otras entidades, fundaciones y personas que han ayudado de manera silenciosa.

Gracias a todo el equipo de trabajo que hace posible que la colección Secretos para contar viva en la casa campesina, a las familias del campo por recibirnos, y a los maestros rurales por su gran labor.

Contenido

Introducción general.....	5
¿Qué encontraremos en estas guías?	6
Los niveles	8
Algunos consejos	9

Unidad 1. Yo

Guía 1.	12
Guía 2.	15
Guía 3.	19
Guía 4.	23
Guía 5.	29

Unidad 2. Mi familia

Guía 1.	34
Guía 2.	37
Guía 3.	41
Guía 4.	45
Guía 5.	49

Unidad 3. Mis amigos

Guía 1.	54
Guía 2.	57
Guía 3.	61
Guía 4.	65
Guía 5.	69

Unidad 4. Los animales

Guía 1.	74
Guía 2.	79
Guía 3.	83
Guía 4.	87
Guía 5.	91

Derechos Básicos de Aprendizaje	96
---------------------------------------	----

Hoja de respuestas.....	104
-------------------------	-----

Introducción

Estimados maestros y padres de familia:

Los primeros años de nuestra vida son tal vez los más importantes. En ellos desarrollamos gran parte de las habilidades que nos servirán a lo largo de toda la vida: perfeccionamos nuestro lenguaje oral y aprendemos a leer; nos familiarizamos con los trazos de las letras y los números; nos introducimos en el mundo de las cantidades y aprendemos a medir, comparar, clasificar y ordenar; afianzamos y refinamos nuestros movimientos y mejoramos nuestro control de la fuerza; exploramos la naturaleza con una sed insaciable y definimos, en gran parte, la manera en que nos vamos a relacionar durante toda nuestra existencia con nuestra familia, nuestra comunidad y con nosotros mismos.

Por esto, es importante que en los primeros años tengamos mucho acompañamiento de nuestros padres, familiares y docentes, porque lo que aprendamos en esta etapa marcará nuestro destino.

En la Fundación Secretos para contar hemos elaborado estas guías con el objetivo de brindar apoyo y herramientas pedagógicas de diversa índole que permitan a familias y docentes realizar una serie de actividades con los niños más pequeños que cursan los primeros grados de escolaridad. Estas actividades buscan desarrollar en ellos habilidades básicas para la vida y consolidar las bases de los aprendizajes desde múltiples dimensiones: el lenguaje, las matemáticas, el manejo del cuerpo, la comprensión de la Naturaleza y del mundo que nos rodea, la imaginación, la creatividad y las relaciones humanas.

La gran mayoría de las lecturas que citamos en estas guías forman parte de los libros de la biblioteca Secretos para contar, que se encuentra en los hogares y en las escuelas rurales.

Así como gran parte de los animales enseñan a sus crías lo que necesitan para vivir, es necesario que recordemos que nosotros también debemos orientar a los más pequeños a encontrar las herramientas necesarias para vivir en armonía con ellos mismos, con la Naturaleza y con los demás seres humanos. Esta es una oportunidad para que nos conozcamos mejor, para que expresemos lo que tenemos adentro de nuestro propio espíritu, porque solo mediante el conocimiento de nosotros mismos y de nuestros semejantes podremos encaminar adecuadamente la vida de nuestros niños y construir un mejor futuro.

¿Qué encontraremos en estas guías?

El desarrollo de algunas guías puede tomar un poco más de tiempo que el de otras, pero están pensadas para que sean relativamente cortas. Cada guía está dividida en actividades que buscan desarrollar diferentes habilidades. Las categorías son las siguientes:



Conocer y comprender el mundo. En esta categoría encontraremos actividades que buscan desarrollar en los niños la observación y la percepción del mundo a través de los sentidos. También, enriquecer la memoria, la atención y las capacidades para clasificar lo que vemos y ordenarlo según diferentes criterios. Estas habilidades están muy relacionadas con el razonamiento, pues estos procesos son la semilla de la cognición y del pensamiento lógico.



Cuerpo y movimiento. Estas actividades están enfocadas en el desarrollo de la motricidad. Buscan que los niños cada día tengan un mejor manejo de su cuerpo, tanto en motricidad gruesa (el dominio de las extremidades, el equilibrio y el control de la fuerza) como en motricidad fina (relacionada principalmente con movimientos delicados de las manos que nos posibilitan una adecuada inmersión en la escritura y otros oficios que requieren movimientos especializados).



Disfrutemos la lectura. Cada guía contiene una lectura corta. Como los niños de estas edades apenas están comenzando su proceso de familiarización con el lenguaje escrito, invitamos a padres de familia y docentes a leer en voz alta, para que los niños vayan adquiriendo ese gusto por la lectura que les facilitará todos los procesos académicos en el futuro y que les dará la oportunidad de aprender de forma divertida durante toda su vida.



Conversemos. El diálogo es piedra angular de las relaciones sociales. Este apartado busca que los niños puedan acercarse al pensamiento de los adultos y que los adultos se acerquen al pensamiento de los niños, para que surja la comprensión mutua de los diferentes puntos de vista. La conversación es importante también porque permitirá a los niños desarrollar su lenguaje oral y fortalecer su capacidad de escucha. Esto les permitirá desenvolverse adecuadamente en las situaciones de la vida cotidiana, en cualquier ambiente en el que se encuentren.



Vamos a crear. En esta sección proponemos una serie de actividades que buscan que los niños practiquen el dibujo, el garabateo, la escritura y otras artes por medio de ejercicios que desarrollan la imaginación y la creatividad, habilidades esenciales en un mundo que constantemente nos pone retos.



Para jugar y pensar. Algunas de estas guías contienen juegos de pensamiento que permiten a los niños desarrollar sus habilidades cognitivas. El niño debe observar con atención las imágenes, para escoger cuál de las opciones que se muestran más abajo completan las diferentes secuencias.

Cabe resaltar aquí que cada una de estas categorías apunta al desarrollo de ciertas habilidades específicas; es decir, tienen un énfasis. Sin embargo, con frecuencia se cruzan entre sí y pueden terminar desarrollando varias habilidades al mismo tiempo.

Los niveles

En cada guía encontraremos que se proponen actividades para dos niveles.

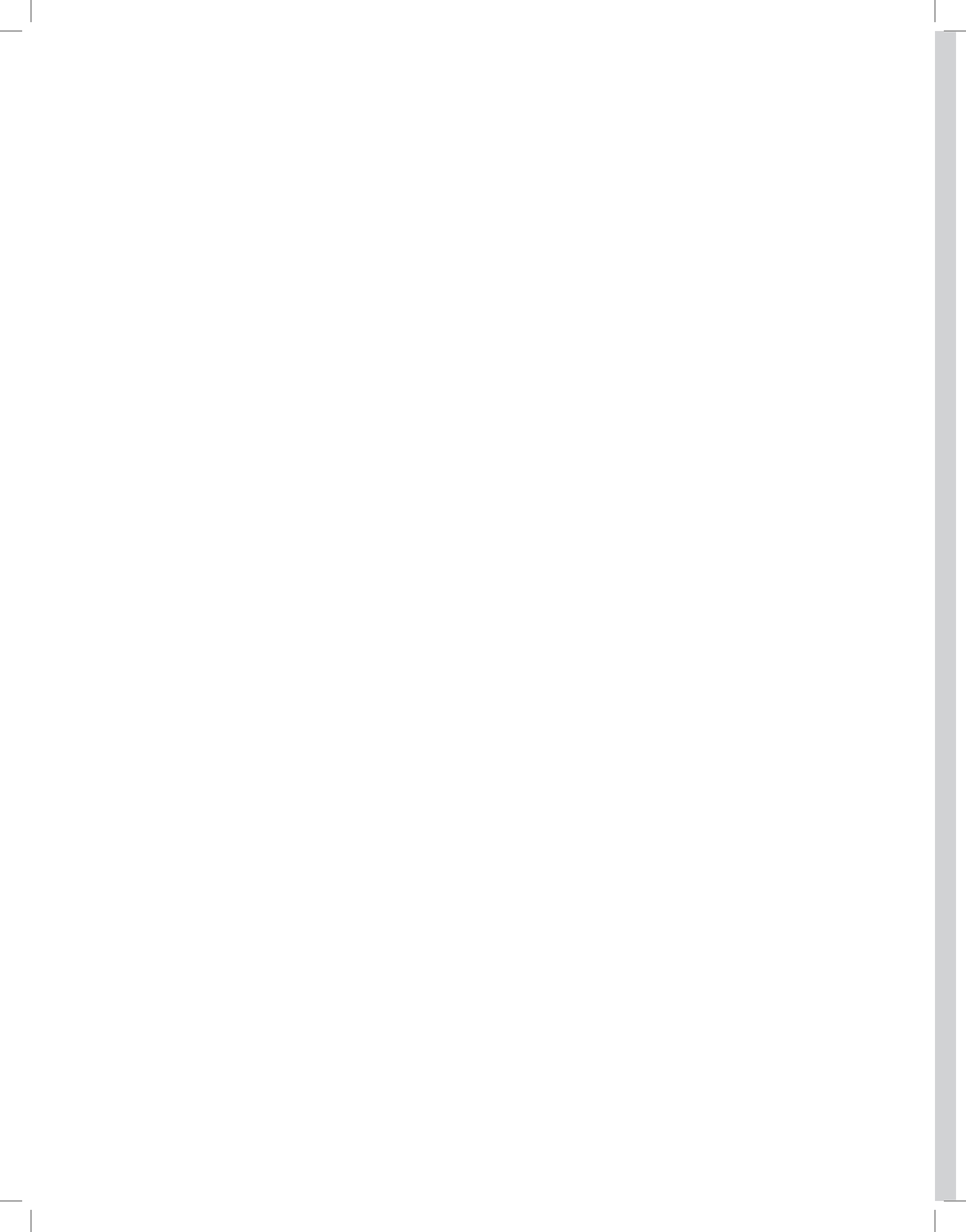
Corresponde al padre de familia o al maestro definir en qué nivel está el niño y asignarle tareas de acuerdo con sus capacidades. Algunos padres o maestros pueden decidir que el niño es capaz de realizar las actividades de los dos niveles, pero esto no debe ser una regla general, porque si una actividad supera sus capacidades, no poder ejecutarla o hallar demasiadas dificultades le generará frustración y desmotivación. Es necesario aclarar que **el nivel no siempre se corresponde con el grado que el niño cursa en la escuela**, por cuanto hay algunos que avanzan muy rápido, mientras que otros lo hacen más despacio, y eso no es bueno ni malo. Lo esencial es que aprendamos a respetar el ritmo de cada niño.

Nivel 1. Las actividades de este nivel están pensadas para aquellos niños que apenas están empezando a aprender a leer y escribir, que probablemente no pueden hacer conteos o si los hacen deben estar constantemente acompañados por un adulto para que les ayude cuando haya dificultades.

Nivel 2. Estas actividades tienen un mayor grado de complejidad que las de nivel 1 y exigen con frecuencia que los niños realicen pequeños escritos, conteos y operaciones matemáticas. Por esto, es importante que solo se les asignen a los niños que ya escriben o realizan conteos con relativa facilidad.

Algunos consejos

- Cuando realicemos lecturas en voz alta, leamos despacio para que el niño pueda seguir el hilo, y tratemos de pronunciar bien las palabras. Los adultos somos un ejemplo para los niños.
- Conversemos siempre con los niños después de cada lectura. Preguntémosles qué fue lo que más les gustó, qué piensan de la historia, qué hubieran hecho ellos en una situación similar, y todas las preguntas que se nos ocurran.
- Si el niño ya domina de cierta manera la lectura, podemos invitarlo a leer en voz alta. Esto le dará seguridad.
- Cuando el niño realice algún dibujo o escrito, tratemos de ver siempre las cosas positivas y exhibamos su obra en algún lugar visible, como la nevera o una pared.
- Cuando el niño realice algún trabajo, invitémoslo a firmar su obra (ya sea con su nombre, letra inicial o con un dibujo que le sirva de “firma”).
- No nos apuremos: recordemos que todos tenemos ritmos diferentes.
- Si el niño se entusiasma con un juego, dejémoslo jugar. Seguramente está desarrollando alguna habilidad en su pensamiento o en su cuerpo. Los humanos, como los animales, aprendemos las cosas fundamentales de la vida por medio del juego.
- Por último, disfrutemos nosotros también de los juegos, las lecturas, las conversaciones; realicemos dibujos y escritos. Esta es la mejor forma de motivar a nuestros niños a aprender, y, por qué no, tal vez encontremos nosotros mismos al niño que vive en nuestro corazón.





Unidad 1

Yo



Guía 1



Conocer y comprender el mundo

NIVEL 1

Observa tu cuerpo. Busca diferencias entre los dedos, entre las dos piernas, entre los dos brazos. Mírate al espejo y busca diferencias entre los dos lados de tu rostro. ¿Tus orejas son iguales?

Intención pedagógica: mejorar la capacidad de observación y la atención.

NIVEL 2

Mira tu cuerpo y tu rostro y observa también el de los otros miembros de tu familia. ¿Tu nariz se parece a la de quién? ¿Al de quién se parecen tu pelo, tu boca y tu color de piel? ¿Qué otras similitudes encuentras con otros miembros de tu familia?

Intención pedagógica: mejorar la capacidad de observación y la atención.



Cuerpo y movimiento

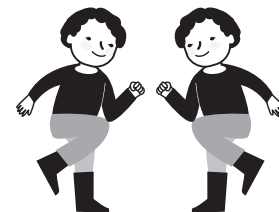
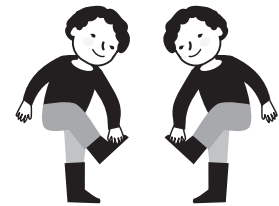
NIVEL 1

Regálate un masaje en todo el cuerpo. Comienza por los dedos de los pies, tocando cada uno. Luego sigue por las piernas, el tronco y, por último, la cabeza.

Intención pedagógica: fortalecer el autocuidado y el conocimiento y manejo del cuerpo.

NIVEL 2

- Ponte de pie y con tu mano derecha tócate la punta del pie izquierdo varias veces. Ahora, con tu mano izquierda tócate la punta del pie derecho varias veces.
- Luego, levantando la rodilla derecha, tócate el codo izquierdo varias veces y cambia para que sea la rodilla izquierda la que toque el codo derecho. Recuerda siempre realizar el mismo número de repeticiones. Puedes contar en voz alta mientras lo haces.



Intención pedagógica: mejorar coordinación, lateralidad e integrar hemisferios del cerebro. Fortalecer procesos de conteo.



Qué es un muchacho

Bert Wheeler

Los muchachos vienen en tamaños, pesos y colores surtidos. Se los encuentra dondequiera: encima, debajo, dentro, trepando, colgando, corriendo, saltando. Las mamás los adoran, las niñas los odian, las hermanas y los hermanos mayores los toleran, los adultos los desconocen y en el cielo los protegen.

Un muchacho es la verdad con la cara sucia, la sabiduría con el pelo desgredado, la esperanza del futuro con una rana en el bolsillo. Un muchacho tiene el apetito de un caballo, la digestión de un tragaespadas, la energía de una bomba atómica, la curiosidad de un gato, los pulmones de un dictador, la imaginación de Julio Verne, la timidez de una violeta, la audacia de una trampa de acero, el entusiasmo de un triquitraque, y cuando hace algo tiene cinco pulgares en cada mano.

Le encantan los dulces, las navajas, las sierras, la Navidad, los libros con láminas, el chico de los vecinos, el campo, el agua (en su estado natural), los animales grandes, papá, los trenes, los domingos por la mañana y los carros de bomberos. Le desagradan las visitas, la doctrina, la escuela, los libros sin láminas, las lecciones de música, las corbatas, los peluqueros, las muchachas, los abrigos, los adultos y la hora de acostarse.

Nadie más se levanta tan temprano ni se sienta a comer tan tarde. Nadie más puede embutirse en el bolsillo un cortaplumas olvidado, una fruta mordida, medio metro de cordel, un saquito de picadura vacío, dos caramelos, seis centavos, una honda, un trozo de sustancia desconocida y un auténtico anillo supersónico de clave con un compartimiento secreto.

Un muchacho es una criatura mágica. Usted puede cerrarle la puerta del cuarto donde guarda las herramientas, pero no puede cerrarle la puerta de su corazón. Puede echarlo del estudio, pero no puede echarlo de su mente, todo el poderío suyo se rinde ante él: es su carcelero, su jefe y su amo.

¡Él es un manojito caripecoso! Pero cuando usted llega a casa por la noche, con sus esperanzas y sus ambiciones hechas pedazos, él puede remediarlo todo con dos palabritas mágicas: “¡Hola, papaíto!”.

Cuentos y pasatiempos, p. 53, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión lectora y la interpretación.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Conversa con tus padres o tu maestro sobre el origen de tu nombre: ¿quién te lo puso?, ¿por qué te llamas así?, ¿quién más se llama así dentro de las personas que conoces?, ¿alguien sabe qué significa tu nombre?

Intención pedagógica: afianzar habilidades de escucha y habla. Fortalecer lazos afectivos.



Vamos a crear

NIVEL 1

Vamos a dibujar garabatos. Toma una crayola o un lápiz y una hoja en blanco. Sin levantar la punta de la hoja, deja que se mueva en cualquier dirección, trazando líneas curvas y rectas. Intenta recorrer todo el espacio de la hoja. ¿Apareció alguna forma que conoces?

Intención pedagógica: afianzar los trazos y desarrollar la motricidad fina.

NIVEL 2

Pon una hoja en blanco en la mesa, cierra los ojos y marca 10 puntos en cualquier parte de la hoja. Luego abre los ojos, mira bien los puntos y únelos con líneas curvas y rectas tratando de armar un dibujo. Te sorprenderás de lo que puede aparecer. Escribe tu nombre debajo del dibujo.

Intención pedagógica: afianzar los trazos y desarrollar la motricidad fina. Desarrollar la imaginación.

Guía 2

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Mira a tu alrededor y busca cosas que tengan más o menos tu misma altura. Párate al lado de ellas y compárate. Puedes pedirle también a alguien de tu casa que, en una pared, marque con un lápiz tu estatura. Te sorprenderás de lo mucho que habrás crecido cuando te vuelvan a medir en unos meses.

Intención pedagógica: *explorar la noción de tamaño y medida. Fortalecer procesos de comparación.*

NIVEL 2

Observa con cuidado los objetos a tu alrededor. ¿Alguno se parece a una letra? Busca las letras de tu nombre en las formas de las cosas de tu casa y en el paisaje. Escribe en tu cuaderno las letras que encuentres y escribe una palabra que comience con cada una de ellas.

Intención pedagógica: *enriquecer las habilidades de observación. Reconocimiento de letras y práctica de la escritura.*

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Busca una línea recta en el suelo de tu casa (puede ser la línea que dibujan las baldosas) o traza con un palito en la tierra una línea larga lo más recta que puedas. Luego, camina sobre ella varias veces, de ida y vuelta, manteniendo el equilibrio. No te puedes salir. Si te sales, debes volver a empezar.

Intención pedagógica: *desarrollar el equilibrio, introducir el concepto de recta y fortalecer la motricidad gruesa.*

NIVEL 2

Busca una línea recta en el suelo de tu casa (puede ser la línea que dibujan las baldosas) o traza con un palito en la tierra una línea larga lo más recta que puedas. Salta en un solo pie de un extremo a otro (en patasola). Devuélvete saltando en el otro pie. Puedes hacerlo varias veces. No te puedes salir. Si te sales, debes volver a empezar.

Intención pedagógica: *desarrollar el equilibrio y fortalecer la motricidad gruesa.*



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

El caballo

Jairo Aníbal Niño

—¿Qué tienes en el bolsillo?

Un caballo.

—No es posible, niña tonta.

Tengo un caballo

que come hojas de menta

y bebe café.

—Embustera, tienes cero en conducta.

Mi caballo canta

y toca el armonio

y baila boleros,

bundes y reggae.

—¿Se volvió loca?

Mi caballo galopa

dentro del bolsillo

de mi delantal

y salta en el prado

que brilla en la punta

de mis zapatos de colegial.

—Eso es algo descabellado.

Mi caballo es rojo,

azul o violeta,

es naranja, blanco o verde limón,

depende del paso del sol.

Posee unos ojos color de melón

y una cola larga

que termina en flor.

—Tiene cero en dibujo.

Mi caballo me ha dado mil alegrías,

ochenta nubes, un caracol,

un mapa, un barco, tres marineros,

dos mariposas y una ilusión.

—Tiene cero en aritmética.

Qué lástima y qué pena

que usted no vea

el caballo que tengo

dentro de mi bolsillo.

Y la niña

sacó el caballo

del bolsillo de su delantal,

montó en él

y se fue volando.

Lecturas para todos los días,

p. 21, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Conversa con tus mayores o con tu maestro sobre cómo eran ellos cuando eran niños. Cuéntales cuál es tu juego preferido y pregúntales cuál era su juego preferido cuando eran pequeños. ¿Es el mismo juego? Si de pronto no lo conoces, pídeles que te lo expliquen y jueguenlo.

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar, y afianzar vínculos. Desarrollar la imaginación.

Vamos a crear



NIVEL 1

La firma es algo que te representa y sirve para marcar tus cosas y lo que haces. Inventa un dibujo especial que te sirva como firma y puedas poner debajo de todas tus creaciones. También puedes usar la letra inicial de tu nombre.

Intención pedagógica: enriquecer los trazos, promover el autorreconocimiento e introducir la idea de firma a través del dibujo.

NIVEL 2

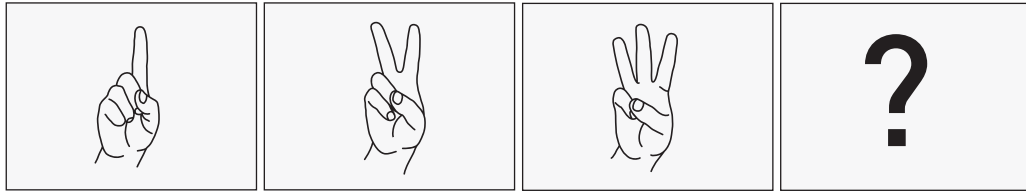
Inventa tu firma y practícala. Puedes mirar las firmas de tus padres o maestro, o consultar las firmas de otras personas para tener modelos diferentes. También puedes investigar las firmas de grandes artistas o personajes importantes.

Intención pedagógica: afianzar los trazos de la escritura y promover el autorreconocimiento. Introducir la idea de firma.

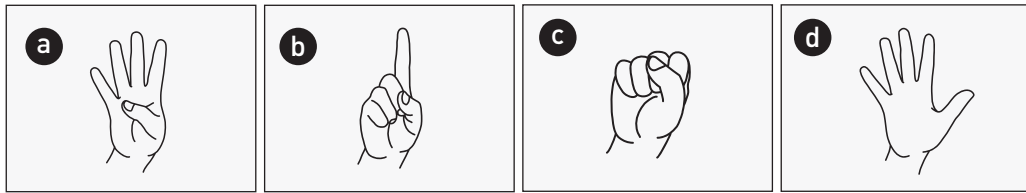


PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes:



¿Cuál de estas crees que debería seguir?



La gallina Josefina
puso un huevo en la cocina.
Puso uno,
puso dos,
puso tres,
puso cuatro,
puso cinco...

Guía 3

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Busca a tu alrededor cosas que te parezcan grandes y cosas que te parezcan pequeñas: señálaslas y di sus nombres.

Intención pedagógica: afianzar conceptos de contrarios y promover la verbalización.

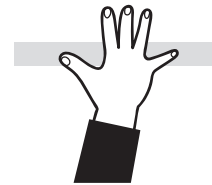
NIVEL 2

Busca algo grande y mídelo con tus pasos; por ejemplo, el corredor de la casa o una de las habitaciones. Busca algo más pequeño y mídelo con cuartas; por ejemplo, el largo de una mesa o de una cama. Ahora escribe en tu cuaderno cuántos pasos midieron el corredor y la habitación y cuántas cuartas midieron la mesa y la cama. Intenta medir también con el brazo entero. ¿Qué otras partes del cuerpo te pueden servir para medir?

Intención pedagógica: desarrollar la noción de medida y practicar el conteo.



1 paso



1 cuarta

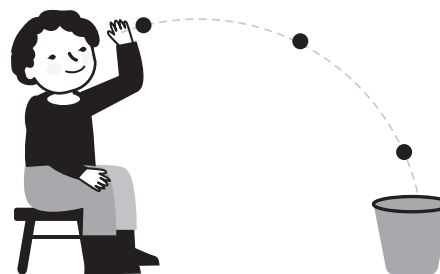


Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Recoge varias piedritas pequeñas. Pon un balde y desde una distancia corta ve tirando las piedritas para encolarlas en el balde. Con la ayuda de tus padres o tu maestro, ve contando una a una las piedritas que tires. Cuando termines, cuenta cuántas encholaste. Si quieres, puedes repetir el proceso desde un poco más lejos e intentar hacerlo con la otra mano.

Intención pedagógica: desarrollar la motricidad y la coordinación visomotora. Introducir la noción de conteo.



NIVEL 2

Consigue una cuerda corta y juega a saltar lazo. ¿Cuántos saltos puedes dar sin que se te enrede la cuerda? Intenta mejorar cada vez más y contar tus saltos en voz alta. Luego trata de hacer tandas de a 10 saltos. Haz cinco tandas para que alcances 50 saltos.

Intención pedagógica: desarrollar la motricidad gruesa y la coordinación. Practicar el conteo.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

Ratón Muy Alto y Ratón Muy Bajo

Arnold Lobel

Había una vez un ratón muy alto y un ratón muy bajo que eran muy buenos amigos. Cuando se encontraban Ratón Muy Alto decía:

—¡Hola, Ratón Muy Bajo!

Y Ratón Muy Bajo decía:

—¡Hola, Ratón Muy Alto!

A los dos amigos les gustaba ir a pasear juntos. Cuando paseaban, Ratón Muy Alto decía:

—¡Hola, pájaros!

Y Ratón Muy Bajo decía:

—¡Hola, escarabajos!

Cuando paseaban por el jardín, Ratón Muy Alto decía:

—¡Hola, flores!

Y Ratón Muy Bajo decía:

—¡Hola, raíces!

Cuando pasaban delante de una casa, Ratón Muy Alto decía:

—¡Hola, techo!

Y Ratón Muy Bajo decía:

—¡Hola, sótano!

Un día, a los dos ratones los pilló una tormenta. Ratón Muy Alto dijo:

—¡Hola, gotas de lluvia!

Y Ratón Muy Bajo dijo:

—¡Hola, charcos!

Corrieron a la casa para no mojarse.

—¡Hola, techo! —dijo Ratón Muy Alto.

—¡Hola, suelo! —dijo Ratón Muy Bajo.

Pronto pasó la tormenta. Los dos amigos corrieron a la ventana. Ratón Muy Alto cargó a Ratón Muy Bajo para que pudiera ver.

—¡Hola, arco iris! —gritaron emocionados los dos juntos.

Lecturas para todos los días, pp. 42-43, Secretos para contar.

Intención pedagógica: *fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.*

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Conversa con tus padres o con tu maestro sobre las diferentes actividades que realizan los adultos durante el día. Ahora, cuéntales qué actividades realizas tú durante el día; intenta decirlas todas. ¿Qué diferencias encuentran entre las que haces tú y las que hacen ellos? Pregúntales cuáles creen que son las actividades más importantes que tú realizas.

Intención pedagógica: *fortalecer las habilidades de escuchar y hablar. Afianzar vínculos y fomentar la empatía.*



Vamos a crear

NIVEL 1

Dibuja varios círculos grandes y pequeños, varios triángulos grandes y pequeños y varios cuadrados grandes y pequeños como los que puedes ver más abajo. Recuerda poner el dibujo especial que te sirve como firma o la inicial de tu nombre.

Intención pedagógica: consolidar las nociones de grande y pequeño y enriquecer los trazos. Introducir formas geométricas básicas.



NIVEL 2

- Dibuja algo de tu casa que sea grande y algo que sea pequeño, luego escribe sus nombres y para qué sirven. Recuerda poner tu firma debajo.
- Escribe una lista con todas las acciones que realizas durante un día. Por ejemplo, jugar, comer, dormir, y todas las que recuerdes.

Intención pedagógica: afianzar las categorías de grande y pequeño. Ejercitar la escritura por medio de la descripción y la enumeración de verbos.

Guía 4

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Mira atentamente tus manos y compáralas con las de varios miembros de tu familia o con varios de tus compañeros. ¿Son iguales?, ¿en qué se parecen y en qué se diferencian? Ahora pídele a alguien que te diga los nombres de los dedos y repítelos en voz alta hasta que memorices sus nombres.

Intención pedagógica: fortalecer la capacidad de observación y comparación. Aumentar el vocabulario.

NIVEL 2

Observa atentamente tu casa. ¿Qué cosas están en un lugar donde no deberían estar?, ¿algún objeto mal ubicado, un zapato en un lugar indebido, un huevo de gallina en un armario? Lleva esos objetos al lugar donde deberían estar. Seguramente la persona que organiza la casa estará feliz de que le ayudes.

Intención pedagógica: fortalecer la capacidad de observación. Establecer correspondencias lugar-objeto. Vida práctica, ayudar con el orden de la casa.

Cuerpo y movimiento

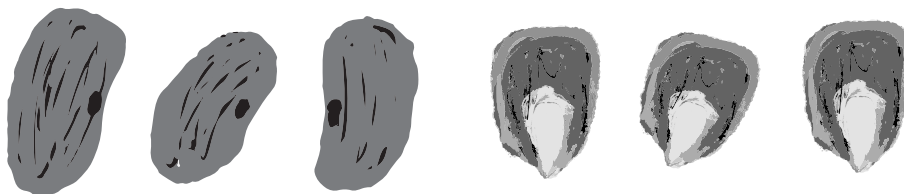


NIVEL 1

Echa en un recipiente muchas semillas de frijoles y muchas de maíz. Revuélvelas. Ahora, con tus dedos pulgar e índice saca solamente las semillas de frijol y ponlas en otro recipiente. Luego, vuelve a mezclar las semillas y haz lo mismo con las semillas de maíz. ¿Cuál de los dos montones crees que tiene más cantidad de semillas?

Nota: si en tu casa hay cosecha de café o de frijol, ayúdales a tus padres a separar la pasilla o a desvainar los frijoles.

Intención pedagógica: desarrollar la motricidad fina y la concentración.



NIVEL 2

Echa en un recipiente muchas semillas de fríjoles y muchas semillas de maíz. Revuélvelas. Ahora, con tus dedos pulgar e índice saca solamente las semillas de fríjol y ponlas en otro recipiente mientras las vas contando. Luego, vuelve a mezclar las semillas y haz lo mismo con las semillas de maíz, contándolas a medida que las pasas. Pero concéntrate para que no pierdas la cuenta. ¿Cuántas semillas de fríjol y cuántas de maíz hay?, ¿cuántas semillas hay en total?

Nota: si en tu casa hay cosecha de café o de fríjol, ayúdales a tus padres a separar la pasilla o a desvainar los fríjoles.

Intención pedagógica: desarrollar la motricidad fina y la concentración. Practicar el conteo y la suma.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

Chigüiro se va

Ivar Da Coll

Un día Chigüiro hizo cosas que delataron a Ata y Ata se molestó tanto que lo regañó. Entonces, Chigüiro le dijo:

—Me voy lejos, a donde nadie me regañe.

Tomó sus cosas, las metió entre una bolsa y se fue sin decir nada más. Caminó y caminó hasta que llegó a la casa de Vaca.

—Hola, Vaca —le dijo.

—Hola, Chigüiro —le contestó Vaca. Vaca estaba cortando flores y Chigüiro quiso ayudarle. Cortaron margaritas, rosas, azucenas, hortensias y claveles. Después Chigüiro le dijo:

—¡Qué bien se está a tu lado! Tú no me regañas como Ata. ¿Podría quedarme contigo?

—Está bien —contestó Vaca.

—Pero tengo hambre, mucha hambre —dijo Chigüiro.

Entonces Vaca, que también tenía hambre, hizo una tortilla de hierba que a Chigüiro le pareció horrible.

—¡Qué fea está! Prefiero la tortilla de queso que prepara Ata. ¿Podrías hacerme una tortilla de queso?

Pero Vaca no sabía hacer tortillas de queso, así que Chigüiro le dijo:

—Me voy lejos, a donde me den tortilla de queso.

Y Chigüiro se fue sin decir nada más. Caminó, caminó y caminó hasta que llegó a la casa de Tortuga.

—Hola, Tortuga —le dijo Chigüiro.

—Hola, Chigüiro —contestó ella.

Tortuga tenía puesto un sombrero de paja y estaba tomando limonada y comiendo hojitas de lechuga fresca mojadas en vinagreta. Entonces invitó a Chigüiro a sentarse y le sirvió limonada y lechuga.

Después de un rato, Chigüiro le dijo:

—¡Qué bien se está a tu lado! Tú no me regañas como Ata y no comes cosas horribles como Vaca. ¿Podría quedarme contigo?

—Está bien —contestó Tortuga.

—Pero quiero escuchar un cuento. ¿Podrías contarme uno?

Tortuga se acomodó y comenzó la historia:

—Había una vez... había una vez... ¡Ay!, ¡ay!, ¡ay!, no me acuerdo bien —decía mientras bostezaba—. Había una vez, había una vez...

Entonces, Chigüiro le dijo:

—Tú no sabes contar historias como las que cuenta Ata. Me voy lejos, a donde sepan contar cuentos.

Y Chigüiro se fue sin decir nada más. Caminó, caminó y caminó hasta que llegó a casa de Tío Oso, que estaba meciéndose en una hamaca.

—Hola, Tío Oso —dijo Chigüiro.

—Hola, Chigüiro —le contestó.

Tío Oso estaba rascándose la panza y comiendo miel de un jarro. Tío Oso invitó a Chigüiro a que se subiera a la hamaca y le contó un cuento tras otro. Entonces, Chigüiro le dijo:

—¡Qué bien se está a tu lado, Tío Oso! Tú no me regañas como Ata, no comes cosas horribles como Vaca y no se te olvidan los cuentos como a Tortuga. ¿Podría quedarme contigo?

—Está bien —contestó Tío Oso.

—Pero tengo sueño y estoy cansado, porque he caminado mucho —dijo Chigüiro.

Se subió a la hamaca, que era muy pequeña para dos. Los bigotes de Tío Oso le hacían cosquillas y sus ronquidos no lo dejaban dormir. Entonces, Chigüiro le dijo:

—Tu hamaca es muy incómoda; no es como la cama de Ata. Me voy lejos, a donde tengan camas cómodas.

Cuando Tío Oso vio que Chigüiro se marchaba, le dijo:

—La casa que buscas está cerca de aquí. Vete por ese camino y la encontrarás.

Y Chigüiro hizo tal cual le decía Tío Oso. Caminó, caminó y caminó hasta que llegó a una casa. Llamó a la puerta y... ¿quién le abrió? ¡Pues Ata! ¡Nadie más y nadie menos que Ata!

—Hola, señora —dijo Chigüiro.

—Hola, señor —contestó Ata.

Ata estaba haciendo una tortilla de queso e invitó a Chigüiro a comer. Luego le contó una historia y otra y otra, y después lo acostó en su cama, que era calentita y blanda. Entonces, Chigüiro le dijo:

—¡Qué bien se está a tu lado, Ata! Cocinas delicioso. Sabes contar historias. Y tu cama es calentita. ¿Podría quedarme contigo?

—¡Claro que puedes! —le respondió Ata.

Cuentos y pasatiempos, pp. 47-49, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Conversa con los mayores de tu casa, tus compañeros o tu maestro sobre cuáles son los lugares donde mejor te sientes y en la compañía de quién. Explícales por qué y pregúntales lo mismo a ellos.

Intención pedagógica: desarrollar las habilidades de escuchar y hablar.

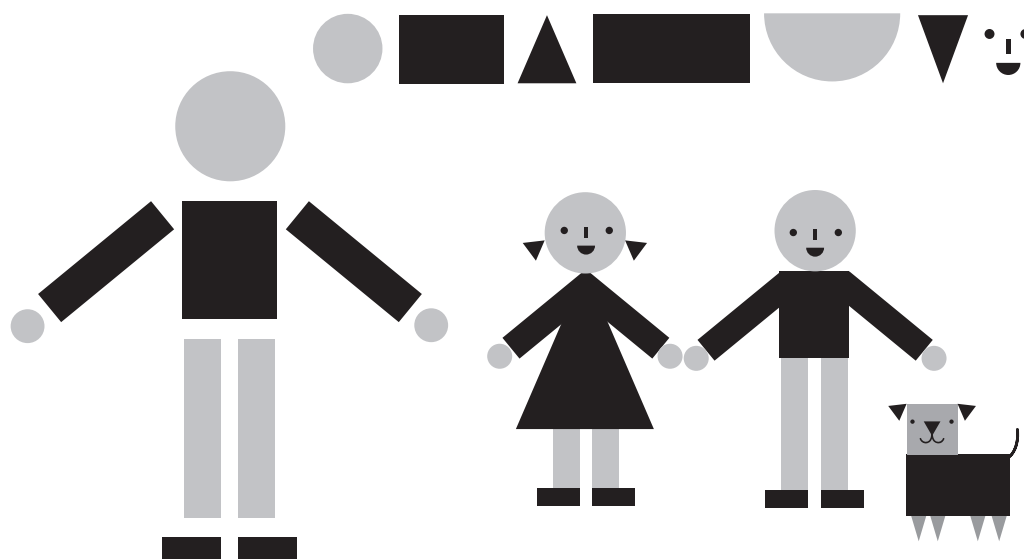


Vamos a crear



NIVEL 1

Dibuja en tu cuaderno las siguientes figuras geométricas. Luego combínalas para formar los cuerpos de un animal o de una persona. Mira estos ejemplos.



Intención pedagógica: fortalecer los trazos, el conocimiento de las figuras geométricas y la formación de dibujos a partir de estas.

NIVEL 2

- Identifica las vocales de tu nombre y dibújalas grandes en una hoja de papel. Ahora, con ayuda de tu imaginación, transfórmalas en animales. ¿Qué animales dibujaste?
- Mientras dibujas, puedes cantar la canción de los pollitos cambiando todas las vocales, primero por la “a”, luego por la “e”, y así sucesivamente:

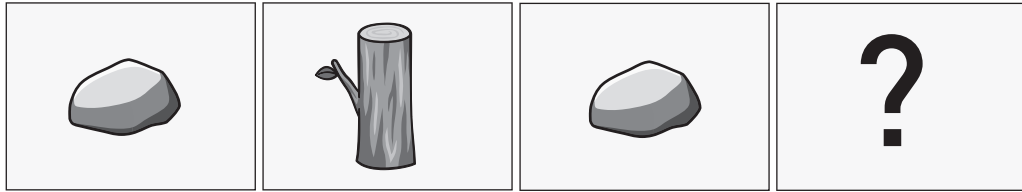
*Las pallatas dacan paa, paa, paa,
Caanda tanan hambra, caanda tanan fraa.
Les pelletes decen pee, pee, pee
Ceende tenen hembre, ceende tenen free.*

Intención pedagógica: reconocer las vocales y afianzar los trazos por medio de la escritura y el dibujo. Fomentar el arte y la creatividad.

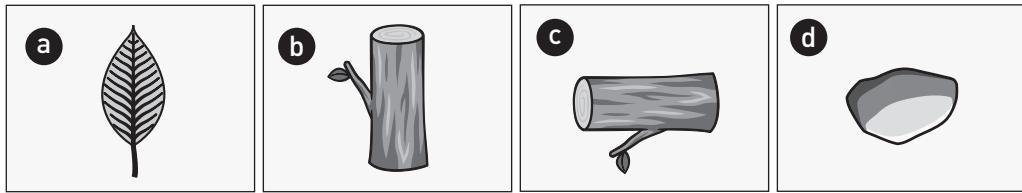


PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes:



¿Cuál de estas crees que debería seguir?



Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan,
piden queso, piden pan.

Guía 5

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Explora los olores de las plantas, animales y objetos alrededor. ¿Cuál es tu preferido?

Intención pedagógica: explorar el entorno por medio del sentido del olfato.

NIVEL 2

Ve a la cocina de tu casa y pídele a alguien que te muestre los olores de diferentes alimentos o condimentos. ¿Cuáles te parecen agradables?, ¿cuáles desagradables?, ¿cuáles son fuertes o penetrantes?, ¿cuáles son delicados o sutiles?, ¿algunos te parecen dulces o amargos? Haz una lista de los alimentos que oliste y al frente de cada uno escribe cómo te pareció su olor. Por ejemplo, si oliste un mango, puedes escribir al frente “dulce” o “agradable”.

Intención pedagógica: explorar el entorno por medio del sentido del olfato. Realizar procesos de clasificación. Practicar la escritura.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Llena un plato hondo o una taza con agua. Utilizando una cuchara, pasa el agua desde este plato a otro. Primero realiza esta actividad con la mano con la que normalmente tomas el lápiz. Cuando llenes el segundo plato, devuelve el agua al primero utilizando la otra mano.

Intención pedagógica: desarrollar la motricidad fina.



NIVEL 2

Vamos a jugar a los bolos. Consigue una pelota y algunos tarros vacíos o algunos elementos que no se quiebren. Ordena los tarros uno sobre otro o uno detrás de otro, y da algunos pasos hacia atrás. Lanza la pelota, intentando que no rebote, y derriba la mayor cantidad de tarros que puedas con un solo tiro. ¿Cuántos lograste tumbar? Puedes hacerlo ubicándote cada vez un poco más lejos e invitar a alguien más a jugar contigo.

Intención pedagógica: desarrollar la motricidad gruesa, reforzar la coordinación visomotora y mejorar el control de la fuerza.





Los ciegos y el elefante

Cuento oriental

Había una vez un pueblo en el que todos sus habitantes eran ciegos. Cierta día llegó un rey con su cortejo, en el que viajaba un gran elefante gris.

La población estaba ansiosa por conocer al elefante y algunos ciegos se precipitaron a su encuentro. Como no conocían su forma y su aspecto, tantearon para reunir información, palpando alguna parte de su cuerpo. Cada uno pensó que sabía cómo era el elefante por la parte que alcanzó a tocar del enorme animal.

Cuando volvieron, los demás habitantes del pueblo, impacientes, se apilaron a su alrededor, estaban ansiosos por saber cómo era la forma y el aspecto del elefante, y escucharon atentos lo que les contaron.

El hombre que había tocado la oreja dijo:

—Es una cosa grande, rugosa, ancha y gruesa como un felpudo.

El hombre que había tocado la cola dijo:

—Es delgado, frágil y peludo.

El que había palpado la trompa dijo:

—Es como un tubo hueco, que sopla y chupa.

El que había tocado sus patas dijo:

—Es poderoso y firme como un pilar.

Cada uno había palpado una sola parte del elefante y todos lo habían percibido de una manera diferente. Ninguno conocía la totalidad, cada uno tenía solo un poco de verdad cuando intentaba describir aquel gran elefante gris.

Lecturas para todos los días, p. 96, Secretos para contar.

Intención pedagógica: *fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión lectora y la interpretación.*



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Conversa con los mayores de tu casa o con tu maestro sobre cómo te imaginas a Dios. Pregúntales también cómo se lo imaginan ellos. ¿En qué se parece lo que cada uno imagina? Puedes hacer un dibujo de cómo te imaginas a Dios.

Intención pedagógica: afianzar habilidades de escucha y habla. Fortalecer vínculos y explorar valores culturales.



Vamos a crear

NIVEL 1

En tu cuaderno, dibújate a ti mismo. Esto es lo que se llama un autorretrato. Para ayudarte, puedes pasar un minuto frente al espejo. Cuando termines, pídele a alguien que te ayude a escribir tu nombre debajo del dibujo. Recuerda firmar tu obra con tu dibujo especial o con la letra inicial de tu nombre.

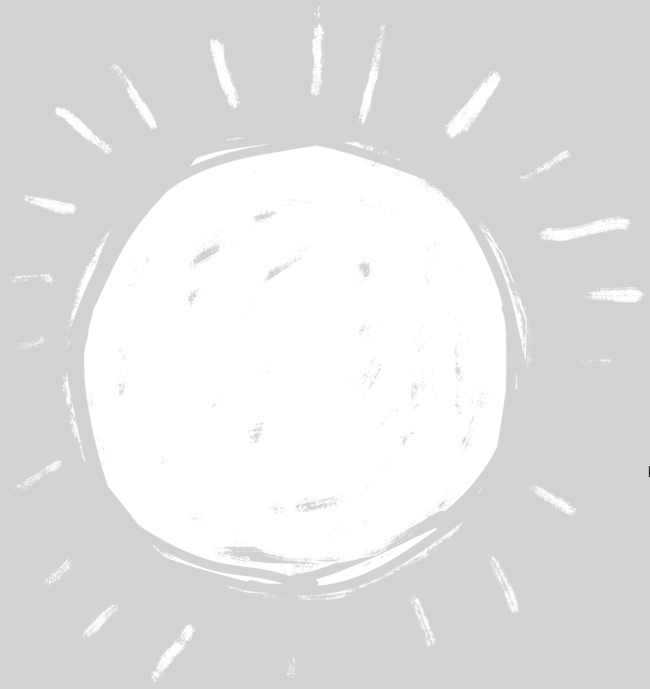
Intención pedagógica: enriquecer los trazos y la capacidad de autorrepresentación.

NIVEL 2

En tu cuaderno, dibújate a ti mismo. Esto es lo que se llama un autorretrato. Para ayudarte, puedes pasar un minuto frente al espejo. Cuando termines, escribe tu nombre debajo del dibujo y describe cómo es tu pelo, tu piel, tus ojos y tu nariz. Recuerda firmar tu obra.

Intención pedagógica: enriquecer los trazos, la capacidad de autorrepresentación y practicar la escritura por medio de la descripción.





Unidad 2

Mi familia



Guía 1



Conocer y comprender el mundo

NIVEL 1

Llena un balde o una ponchera con agua y busca muchos objetos diferentes que se puedan mojar. Déjalos en el agua y observa cuáles flotan y cuáles no. ¿Cuáles son los más livianos?, ¿cuáles son los más pesados?, ¿por qué crees que unos flotan y otros no?, ¿crees que el peso tiene algo que ver?

Intención pedagógica: analizar fenómenos de la naturaleza e introducir noción de peso.

NIVEL 2

Cuenta todas tus camisas, pantalones, medias y ropa interior. ¿Cuántos tienes de cada uno? Si los sumas todos, ¿cuántas prendas tienes en total? Cuando termines, asegúrate de dejarlo todo bien doblado.

Intención pedagógica: afianzar procesos de clasificación, conteo y suma.



Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Dándole la espalda a algún adulto de tu familia o a tu maestro, toma sus manos y párate sobre sus pies, y juntos hagan un recorrido caminando por el corredor de la casa o la escuela. Inténtelo varias veces aumentando la velocidad.

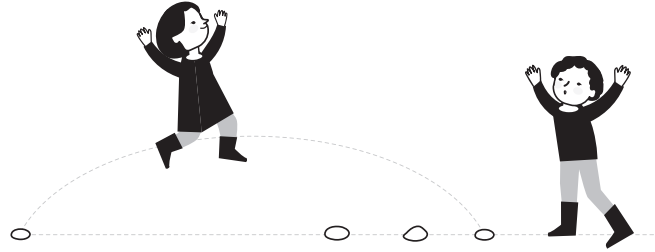
Intención pedagógica: mejorar la motricidad gruesa y la coordinación.



NIVEL 2

Escoge un lugar de la casa donde haya espacio. Si puedes, traza una línea en el suelo o elige un punto de inicio, coge impulso y trata de saltar lo más lejos que puedas usando ambas piernas al tiempo. Pon una piedra o cualquier cosa que tengas a la mano para señalar hasta dónde llegas. Inténtalo varias veces y trata de mejorar tu marca. Es importante que siempre saltes desde el mismo punto para saber si mejoraste. Invita a alguien más a saltar y verán que siempre es un reto querer llegar más lejos.

Intención pedagógica: mejorar la motricidad gruesa.



Disfrutemos la lectura



NIVELES 1 Y 2

Siempre te querré

Debi Gliori

Colín estaba muy enfadado y tristón. Se puso a tirar, a romper, a derramar, a gritar, a llorar y a patear. Rompió, astilló, machacó y aporreó.

—¡Ay, Dios mío! —dijo su madre—. ¿Qué es todo este lío?

Y Colín dijo:

—Soy un zorro pequeño, enfadado y tristón, y nadie me quiere de corazón.

—¡Pero, Colín! —dijo su madre—. Enfadado o no, pase lo que pase, siempre te querré de corazón.

Y Colín dijo:

—Si fuera un oso pardo, ¿todavía me querrías y me cuidarías?

—Pues claro —dijo su madre—. Seas oso o no, pase lo que pase, siempre te querré de corazón.

Y Colín dijo:

—Si me volviese gusano, ¿todavía me querrías y me mimarías?

—Pues claro que sí —dijo su madre—. Gusano o no, pase lo que pase, siempre te querré de corazón.

—¿Pase lo que pase? —dijo Colín y sonrió—. ¿Y si fuera un cocodrilo?

Y su madre dijo:

—De besos y mimos te cubriría, y por las noches te arroparía.

—¿El cariño se gasta? —preguntó Colín—. ¿Se rompe o se dobla? ¿Se puede coser o pegar? ¿Se puede arreglar?

—¡Vaya, vaya! —dijo su madre—, tantas cosas no sé, pero te aseguro que siempre te querré.

Y Colín preguntó:

—Cuando te mueras y te hayas ido, ¿me seguirás queriendo? ¿El cariño sigue vivo? Su madre lo llevó amorosa a ver la noche serena con la luna luminosa y las brillantes estrellas.

—Colín, fíjate en los luceros que brillan como diamantes, aunque algunos ya murieron hace siglos..., siguen brillando de noche año tras año. El cariño, como su luz, no muere, es duradero.

Cuentos y pasatiempos, p. 43, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Pregúntales a tus padres o maestro sobre una persona a la que han querido toda la vida, a pesar de sus defectos. Pregúntales también por esa persona que los haya querido a ellos siempre, de forma incondicional. ¿Cómo demostraban su afecto hacia ellos? Cuéntales tú también a quién quieres.

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar. Reflexionar sobre la tolerancia y la empatía.



Vamos a crear

NIVEL 1

Dibuja a tu familia en tu cuaderno y recuerda firmar tu obra de arte con tu dibujo especial o con la letra inicial de tu nombre.

Intención pedagógica: afianzar los trazos con la práctica del dibujo. Trabajar la representación.

NIVEL 2

Dibuja a tu familia y debajo de cada uno escribe su nombre. Recuerda firmar tu obra de arte.

Intención pedagógica: afianzar los trazos con la práctica del dibujo y la escritura. Trabajar la representación.

Guía 2

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Busca un lugar tranquilo y durante algunos minutos trata de identificar los diferentes sonidos a tu alrededor. ¿Cuáles sonidos reconoces?, ¿quién o qué crees que los produce?

Intención pedagógica: enriquecer las capacidades perceptivas por medio del oído. Asociar sonido con seres y objetos.

NIVEL 2

Busca un lugar tranquilo y durante algunos minutos trata de identificar los diferentes sonidos a tu alrededor. ¿Cuáles sonidos reconoces? Clasifica y haz una lista en tu cuaderno de quién o qué produce cada sonido y escribe al frente si los sonidos son fuertes o suaves.

Intención pedagógica: enriquecer las capacidades perceptivas por medio del oído. Asociar sonido con seres y objetos. Crear conjuntos.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Baila con alguien de tu familia. Pídele que te saque a bailar como si fuera una fiesta, y pongan música.

Intención pedagógica: fortalecer la motricidad gruesa y la coordinación.

NIVEL 2

Baila una canción con alguien de tu familia, tu maestro o algún compañero. Mientras bailan, canten la canción. Inventen varios pasos y construyan una coreografía que luego pueden presentar a otros miembros de la familia, al maestro o a los demás compañeros.

Intención pedagógica: fortalecer la motricidad gruesa y la coordinación. Realizar dos tareas al tiempo.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

El origen de los cantos

Élmer Hernández

En los tiempos aciagos de la esclavitud, la vida de los negros era muy dura y estaba llena de penurias, maltrato y discriminación. Uno de esos días, una joven esclava se encontraba buscando oro en las arenas del río Güelmambí. Se sentía fatigada y apesadumbrada. Había laborado arduamente toda la jornada, pero no había conseguido mayor cosa que entregar al amo blanco; el sol estaba a punto de ocultarse.

De pronto, un pájaro de plumajes vistosos se posó en la rama de un árbol y se puso a cantar alborozadamente. Se diría que tenía el propósito de encender la alegría en el corazón triste de la minera. Ella escuchó con fascinación las tonadas de aquella ave desconocida y comenzó a imitarla. A medida que entonaba aquellas extrañas melodías su corazón iba mudando de sentimientos y una intensa media luna de sonrisa iba dibujándose en su rostro.

En la noche, mientras intentaba conciliar el sueño recostada en su estera, la joven negra se dedicó a silbar las melodías que había aprendido aquella tarde. Los mineros del barracón la escucharon maravillados y le pidieron que volviera a entonarlas una y otra vez. Ella lo hizo a cambio de un poco de oro. Y también les relató las circunstancias en las cuales las había aprendido.

Los mineros no tardaron en memorizarlas. Realmente estaban desconcertados con la armonía y la belleza de aquellas melodías. Notaron que la tristeza iba siendo desalojada de sus corazones, y en su lugar la alegría se instalaba rápidamente. En adelante, cada vez que los invadía el desasosiego, recordaban las canciones que aquel misterioso pájaro había enseñado a la joven minera y no volvieron a sentir más tristeza, a pesar de los sufrimientos y humillaciones.

Al poco tiempo, esas tonadas prodigiosas se difundieron fácilmente por los pueblos de la región; los poetas les inventaron letras y estribillos y los marimberos les hicieron ingeniosos arreglos musicales.

Desde entonces, en la costa Pacífica tenemos música para cada acontecimiento importante de nuestra vida y cantamos y bailamos todo el tiempo para mitigar las penas y espantar las tristezas.

Cuentos para contar, p. 20, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación. Incrementar el léxico.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

- Pregúntales a tus mayores sobre las diferentes aves que hay en tu vereda. Si ellos saben cómo imitar alguna, pídeles que te enseñen. ¿Cuáles son los nombres de las aves que conocen?, ¿cómo las reconocen?
- Invítalos a que te enseñen alguna canción tradicional que hayan aprendido de sus propios padres.

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar. Afianzar vínculos y explorar capacidades de imitación. Rescatar tradición oral.

Vamos a crear



NIVEL 1

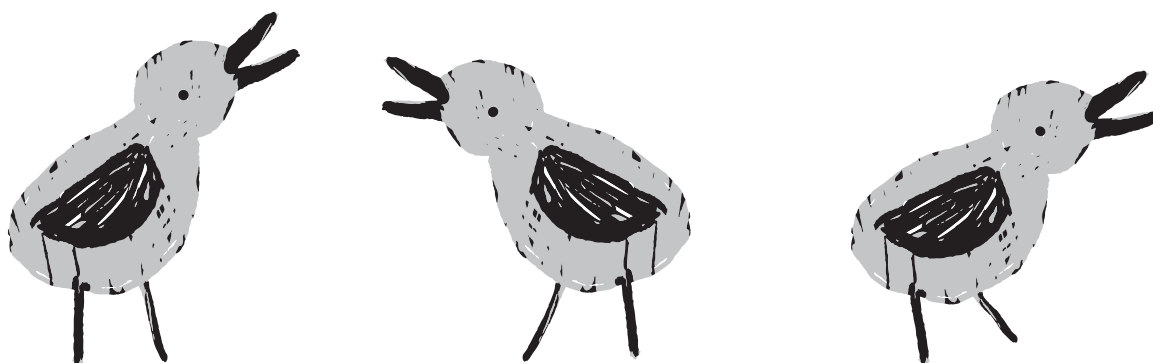
Utilizando arcilla, tierra húmeda o alguna masa (puede ser de arepas o buñuelos), moldea círculos, triángulos y cuadrados. Recuerda marcar tu obra con el dibujo especial que te sirve de firma.

Intención pedagógica: fortalecer la motricidad fina por medio del amasado. Reforzar las formas geométricas básicas.

NIVEL 2

Realiza una lista de los nombres de las diferentes aves de tu vereda y trata de moldear alguna utilizando arcilla, tierra húmeda o alguna masa (puede ser de arepas o buñuelos). Recuerda marcar tu obra con tu firma.

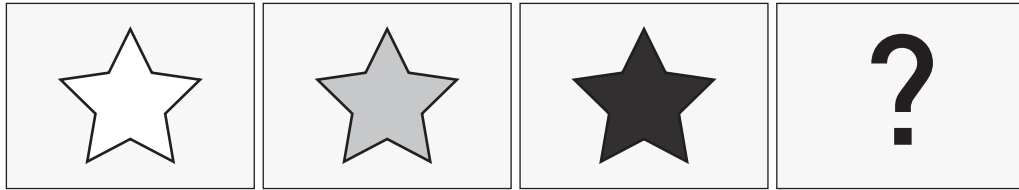
Intención pedagógica: fortalecer la motricidad fina por medio del amasado. Reconocer la diversidad natural.



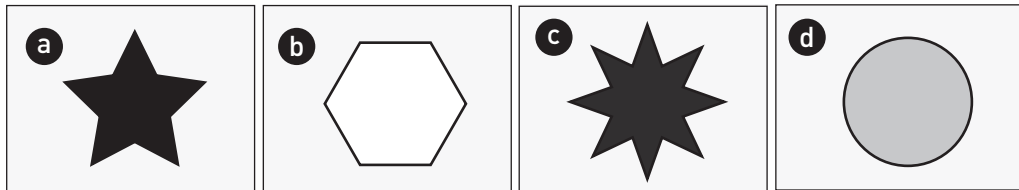


PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes:



¿Cuál de estas crees que debería seguir?



El puente está quebrado,
¿con qué lo curaremos?
con cáscaras de huevo
burritos al potrero.
Que pase el rey,
que ha de pasar,
que el hijo del conde
ha de quedar.

Guía 3

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Busca algunas flores. Agrúpalas por colores parecidos y di en voz alta el color de cada una de ellas. Huélelas y luego frótalas contra una hoja en blanco y observa qué pasa. ¿Podrías pintar algo con ellas? ¡Experimenta!

Intención pedagógica: clasificar elementos por colores y reforzar los nombres de los colores.

NIVEL 2

- Busca muchas hojas de plantas diferentes. Compáralas y agrúpalas según su forma. Menciona en qué se parecen y en qué se diferencian. ¿Cómo llamarías las diferentes formas que agrupaste?
- Ahora escoge la hoja que más te gusta y ponla debajo de una hoja en blanco. Frota sobre la hoja en blanco una crayola o la punta de un lápiz. ¿Qué apareció?

Intención pedagógica: clasificar elementos según su forma y verbalizar características. Explorar la técnica del frottage.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Párate en la punta de los pies, “en puntillas”, y quédate así el mayor tiempo posible. Invita a tus familiares, compañeros o maestro a hacer lo mismo, y con ayuda de un reloj, midan cuánto dura cada uno. ¿Quién logró durar más tiempo?

Intención pedagógica: mejorar el equilibrio. Fortalecer las piernas.

NIVEL 2

¿Alguna vez has hecho una carretilla? Pon tus manos en el suelo y pídele a alguien mayor o a un compañero que te tome por los tobillos. Ahora, usando tus manos, muévete a lo largo de todo el corredor. Ya eres una carretilla humana.

Intención pedagógica: fortalecer los brazos y mejorar la coordinación.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

Matrioska

Cuento popular ruso

Hace mucho, mucho tiempo, un carpintero salió de su cabaña y recorrió lentamente el camino hacia el bosque en busca de un buen tronco para tallar. En un claro del bosque, el viejo carpintero vio un tronco tan hermoso como nunca había visto. Lo cogió y lo llevó a casa. Era un hermoso tronco, con el que, sin duda, debía fabricar algo muy especial. Durante varios días, no supo qué hacer. Finalmente, una mañana despertó y decidió hacer una muñeca. Puso el tronco sobre la mesa de trabajo y empezó a tallarla suave y delicadamente. Cuando la terminó, le gustó tanto que decidió no ponerla en venta y la colocó en su mesilla de noche. Le puso por nombre Matrioska. Cada mañana, el carpintero se levantaba y la saludaba cortésmente, antes de iniciar sus tareas:

—Buenos días, Matrioska.

Un día tras otro repetía la misma expresión, hasta que una mañana, un tenue susurro le respondió:

—Buenos días.

El carpintero quedó tremendamente impresionado y repitió:

—Buenos días, Matrioska...

—Buenos días —le contestó la muñeca, con un hilo de voz.

Asombrado, se acercó a la muñeca para comprobar que era ella quien hablaba y no sus viejos oídos que le jugaban una mala pasada. Desde aquel día, vivió acompañado por la pequeña Matrioska, que era un pozo de palabras y risas, y le distraía y alegraba en su trabajo diario. Una mañana, Matrioska despertó muy triste. Tras mucho rogarle, un poco avergonzada ella le explicó que cada día veía por la ventana los pájaros con sus crías, los osos con sus oseznos y hasta las orugas que se enganchaban unas a otras formando una gran fila familiar.

—Incluso tú —apuntó Matrioska— me tienes a mí, pues bien, yo también querría tener una hija.

—Pero entonces —respondió el carpintero— tendría que abrirte y sacar la madera de tu interior para hacerte una hija y eso sería doloroso y nada fácil.

—Ya sabes que en la vida las cosas importantes siempre suponen pequeños sacrificios —respondió la dulce Matrioska.

Y así fue como el carpintero abrió a Matrioska y extrajo cuidadosamente la madera de su interior para hacer una muñeca un poco más pequeña, a la que llamó Trioska. Desde aquel día, cada mañana, al levantarse saludaba:

—Buenos días, Matrioska; buenos días, Trioska.

—Buenos días, buenos días —respondían ellas al unísono. Ocurrió que también Trioska sintió la necesidad de ser madre. De modo que el viejo carpintero extrajo la madera de su interior y fabricó una muñeca, aún más pequeña, a la que puso por nombre Oska. Al cabo de un tiempo, también Oska quería tener su propia hija, pero al abrirla se dio cuenta de que solo quedaba un mínimo pedazo de madera, tan blanca como el primer día, pero del tamaño de un garbanzo. Solo una muñeca más podría fabricarse. Entonces el carpintero, temeroso de no poder cumplir el deseo de la pequeña muñequita y de que esta se sintiera triste toda su vida, le dibujó unos enormes bigotes y lo puso ante el espejo diciéndole:

—Mira, Ka..., tú tienes bigotes. Eres un hombre, o sea que no podrás tener un hijo o una hija de dentro de ti.

Y así es como Ka, Oska, Trioska, Matrioska y el carpintero siguieron viviendo felices el resto de sus días.

Cuentos y pasatiempos, pp. 40-41, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Pregúntale a tu madre, alguna tía, abuela o a tu maestra cómo es estar en proceso de gestación o embarazo. ¿Cuáles son las cosas más bonitas y cuáles son las cosas más difíciles? Pregúntale también a tu papá o algún hombre que tenga hijos cuál cree que debe ser el papel del hombre durante ese periodo.

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar.



Vamos a crear

NIVEL 1

Inventate un nombre especial para tu mamá. Un nombre o apodo que sirva para demostrarle cuánto la quieres. También puedes inventarle uno a tu abuela o a una tía.

Intención pedagógica: fortalecer el ritmo, desarrollar la creatividad y afianzar vínculos afectivos.

NIVEL 2

Escríbele un poema a tu mamá donde le digas las cosas más hermosas que ves cuando la miras y le agradezcas por todo lo que te da día a día. También se lo puedes escribir a tu abuela, tu tía o a tu maestra. Recuerda que en los poemas es importante que todo suene muy bonito y que algunos sonidos de las palabras sean similares. Mira un ejemplo:

*Los ojitos de mi madre
son los ojos más **hermosos**:
siempre están llenos de amor,
hasta en los días **lluviosos**.*

Intención pedagógica: practicar la escritura e introducir la poesía como género.

Guía 4

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Busca algunas frutas y verduras que haya en tu casa. ¿A qué huelen?, ¿son duras?, ¿qué textura tienen?, ¿cuál te gusta más? Ahora organízalas de la más dura a la más suave.

Intención pedagógica: desarrollar la percepción. Clasificar según dureza, olor, textura. Ordenar de duro a suave.

NIVEL 2

Busca algunas frutas y verduras que haya en tu casa. Ahora, organízalas de las más duras a las más blandas. Toma las dos más duras, una en cada mano, y siente cuál pesa más: ¿entre más dura, más pesada? Haz lo mismo con las dos más blandas. Luego, con los mayores de tu casa o con tu maestro, intenta calcular cuánto pesa un ternero, una vaca o un perro.

Intención pedagógica: desarrollar la percepción y la habilidad de ordenar (de duro a blando). Reforzar la capacidad de comparar pesos.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Consigue tres tarros o botellas de plástico con tapa. Échale arena a uno de ellos; a otro, piedritas; y al último, agua. También puedes hacerlo con diferentes semillas. Ahora tápalos, y sacude cada uno. Intenta mantener el ritmo porque ahora tienes tres instrumentos musicales: ¿cuál te suena mejor?, ¿cuál pesa más?, ¿por qué crees que pasa esto?

Intención pedagógica: mejorar la motricidad fina y desarrollar el ritmo.



NIVEL 2

Ayuda a preparar el almuerzo de tu casa. Primero, dile a quien haga el almuerzo que quieres ayudarlo, pregúntale qué necesita y saca los ingredientes. Luego, organízalos, ayuda a lavarlos, separarlos, medirlos, prepararlos... y a servir el almuerzo. ¿Qué ingredientes necesitaron para la preparación?, ¿en qué cantidades? Haz una lista. ¿Para cuántas personas alcanzó?

Intención pedagógica: mejorar la motricidad fina por medio de la manipulación cuidadosa de alimentos. Introducir nociones de medidas y practicar los conteos y la escritura.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

La hormiguita

Tita Maya

Fui al mercado a comprar **banano**,
vino una hormiguita y se subió en mi **mano**...

y yo sacudí, sacudí, sacudí,
pero la hormiguita no paraba de subir.

Fui al mercado a comprar **granadilla**,
vino una hormiguita y se subió en mi **rodilla**...

y yo sacudí, sacudí, sacudí,
pero la hormiguita no paraba de subir.

Fui al mercado a comprar **maíz**,
vino una hormiguita y se subió en mi **nariz**...

y yo sacudí, sacudí, sacudí,
pero la hormiguita no paraba de subir.

Fui al mercado a comprar **cereza**,
vino una hormiguita y se subió en mi **cabeza**...

y yo sacudí, sacudí, sacudí,
pero la hormiguita no paraba de subir.

Fui al mercado a comprar **arveja**,
vino una hormiguita y se subió en mi **oreja**...

y yo sacudí, sacudí, sacudí,
pero la hormiguita no paraba de subir.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Conversa con los mayores de tu casa o con tu maestro sobre la importancia de las cocinas en las casas. ¿Por qué son importantes?, ¿qué ocurre en ellas?, ¿en qué puedes ayudar a la hora de cocinar?, ¿cuáles son los alimentos favoritos de los miembros de tu familia o de tus compañeros de la escuela?, ¿de qué actividades están a cargo solamente los adultos?

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar.

Vamos a crear



NIVEL 1

Inventa una forma de cantar “La hormiguita”. Prueba con diferentes ritmos, como el reguetón, la música popular, el vallenato, o simplemente memoriza los versos. También puedes inventarle más estrofas y, al cantar, sacudir las partes de tu cuerpo en las que se sube la hormiguita.

Intención pedagógica: mejorar la memoria, el ritmo, la expresividad y la creatividad.

NIVEL 2

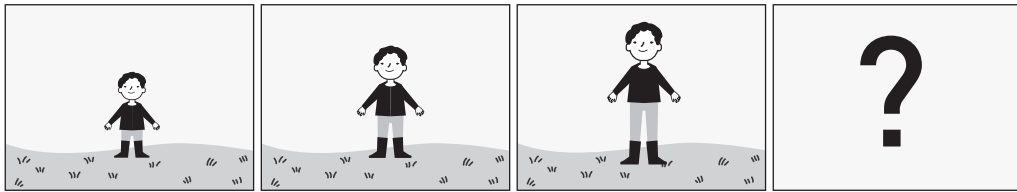
Pregúntale a tu mamá cuáles son los utensilios y objetos más importantes para la cocina, cuáles son indispensables para ella. Haz una lista de estos objetos, escribe para qué se usan e invéntales un nuevo nombre.

Intención pedagógica: practicar la escritura y mejorar los trazos. Fortalecer la habilidad de la escucha y desarrollar la creatividad.

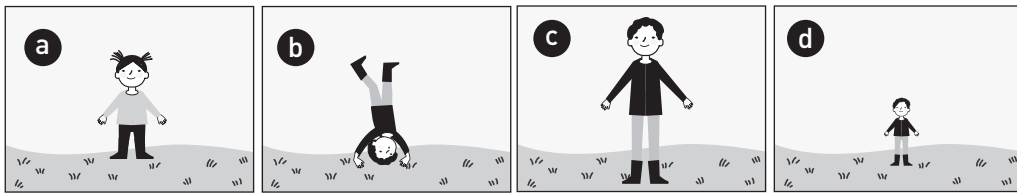


PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes:



¿Cuál de estas crees que debería seguir?



Naranja dulce,
limón partido,
dame un abrazo
que yo te pido.

Guía 5

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Apréndete el siguiente trabalenguas:

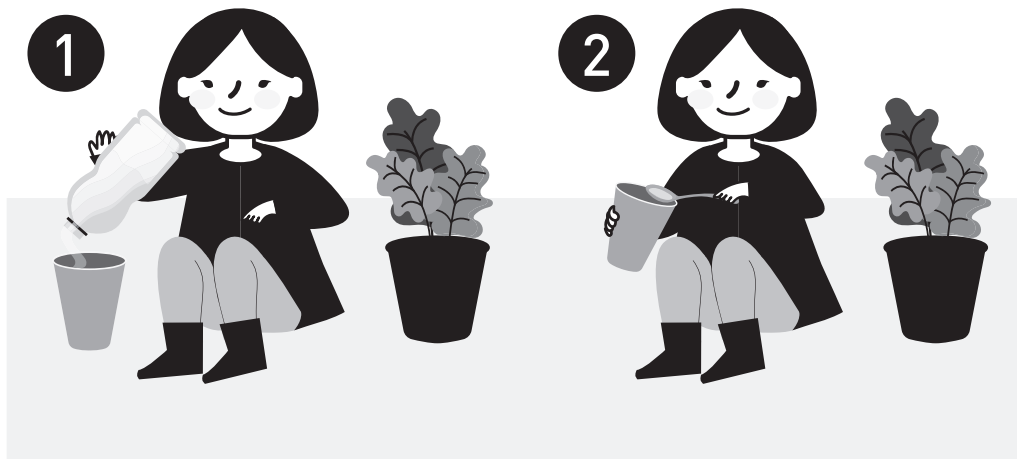
*Aviso al público de la república
que el agua pública se va a acabar.
Para que el público de la república
tome agua pública
de la república de más allá.*

Intención pedagógica: fortalecer la memoria y mejorar la pronunciación.

NIVEL 2

Busca una botella, un vaso y una cuchara. Llena la botella con agua y siéntate al lado de una planta. Cuenta cuántas veces puedes llenar el vaso con el agua de la botella, y a medida que vayas sacando el agua, puedes regar la planta que está a tu lado. Luego cuenta cuántas cucharadas de agua salen del último vaso que llenaste.

Intención pedagógica: establecer equivalencias de cantidad. Fortalecer la motricidad fina y practicar conteos.





Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Cepíllate los dientes con la mano que no usas normalmente para lavártelos: ¿te resultó más fácil?, ¿lo habías intentado antes? Recuerda cerrar la llave mientras te cepillas los dientes.

Intención pedagógica: mejorar la motricidad de la mano no dominante. Integrar hemisferios del cerebro. Vida práctica, ejercitar el lavado de dientes.

NIVEL 2

Abotónate una camisa usando solamente la mano derecha, luego desabotónatela usando la izquierda. Ensayá con las dos manos al tiempo. ¿Cómo te pareció más fácil?

Intención pedagógica: mejorar la motricidad de la mano no dominante e integrar hemisferios del cerebro. Vida práctica, perfeccionar el proceso de abotonar y desabotonar.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

El árbol de manzanas

Anónimo

Hace mucho tiempo existía un enorme árbol de manzanas. Un pequeño niño lo amaba mucho y todos los días jugaba alrededor de él. A veces trepaba al árbol hasta el tope; otros, se refrescaba en su sombra. El niño amaba al árbol y el árbol amaba al niño.

Pasó el tiempo y el pequeño niño creció y nunca más volvió a jugar alrededor del enorme árbol. Un día el muchacho regresó y escuchó que el árbol le preguntó:

—¿Vienes a jugar conmigo?

Pero el muchacho contestó:

—Ya no soy el niño de antes que jugaba alrededor de enormes árboles. Ahora quiero son juguetes y necesito dinero para comprarlos.

—Lo siento —dijo el árbol—, pero no tengo dinero. Te sugiero que tomes todas mis manzanas y las vendas. De esta manera obtendrás el dinero para tus juguetes.

El muchacho se sintió muy feliz. Tomó todas las manzanas y obtuvo el dinero, y el árbol volvió a ser feliz. Pero el muchacho no regresó y el árbol volvió a estar triste. Tiempo después, el muchacho regresó y el árbol se puso feliz y le preguntó:

—¿Vienes a jugar conmigo?

—No tengo tiempo para jugar. Debo trabajar para mi familia. Necesito una casa para vivir con mi esposa y mis hijos. ¿Puedes ayudarme?

—Lo siento —dijo el árbol—, no tengo una casa, pero tú puedes cortar mis ramas y construir tu casa.

El joven cortó todas las ramas y el árbol fue feliz nuevamente. Pero el joven se perdió y el árbol volvió a estar triste y solitario.

Cierto día de un cálido verano, el hombre regresó y el árbol estaba encantado.

—¿Vienes a jugar conmigo? —le preguntó el árbol.

El hombre contestó:

—Estoy triste y volviéndome viejo. Quiero un bote para navegar y descansar. ¿Puedes darme uno?

El árbol contestó:

—Usa mi tronco para que puedas construir uno y así puedas navegar y ser feliz.

El hombre cortó el tronco y construyó el bote. Luego se fue a navegar por un largo tiempo. Finalmente, regresó después de muchos años y el árbol le dijo:

—Lo siento mucho, pero ya no tengo nada que darte, ni siquiera manzanas.

El hombre replicó:

—No tengo dientes para morder ni fuerza para escalar. Ya estoy viejo.

Entonces el árbol, con lágrimas en los ojos, le dijo:

—Ya no puedo darte nada. Solo me quedan mis raíces muertas.

Y el hombre contestó:

—Yo no necesito mucho ahora, solo un lugar para descansar. Estoy tan cansado después de tantos años, y las viejas raíces de un árbol son el mejor lugar para recostarse y descansar.

Y el manzano replicó:

—Ven, siéntate conmigo y descansa.

Cuentos y pasatiempos, pp. 100-101, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Pregúntales a las personas mayores de tu casa o a tu maestro qué es la generosidad, por qué es importante ser generoso y cuál es la persona más generosa que conocen. Cuéntales quién es la persona más generosa que tú conoces.

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar.



Vamos a crear

NIVEL 1

Pídele a la persona con mayor edad de tu casa o a tu maestro que ponga su mano en una hoja de papel y con un lápiz o una crayola dibuja su silueta. Luego, dibuja tu mano adentro. Observa las diferencias. Pinta con muchos colores ambas siluetas.

Intención pedagógica: afianzar los trazos con la práctica del dibujo. Desarrollar la capacidad de observación y comparación.

NIVEL 2

Realiza un dibujo de uno de tus abuelos o tíos. Escribe un poco sobre esa persona: su nombre completo, lugar y fecha de nacimiento y sus pasatiempos favoritos.

Intención pedagógica: mejorar los trazos por medio del dibujo y practicar la escritura.



Unidad 3

Mis amigos



Guía 1



Conocer y comprender el mundo

NIVEL 1

Cierra los ojos y piensa en todos tus amigos. Ahora, en tu mente, imagina una fila donde el primero es el más bajo y el último el más alto. ¿Cuál sería el orden?, ¿entre cuáles compañeros estarías tú? Di los nombres en el orden en que quedarían.

Intención pedagógica: ejercitar la memoria y afianzar procesos de ordenación (grande-pequeño).

NIVEL 2

Cierra los ojos y piensa en todos tus amigos. Ahora, en tu mente, imagina una fila donde el primero es el que vive más cerca de tu casa y el último el que vive más lejos. ¿Cuál sería el orden? Escríbelos en tu cuaderno. ¿Cuánto crees que te demorarías para visitarlos a pie, en moto o a caballo?

Intención pedagógica: ejercitar la memoria y afianzar procesos de ordenación (cerca-lejos). Practicar la escritura.



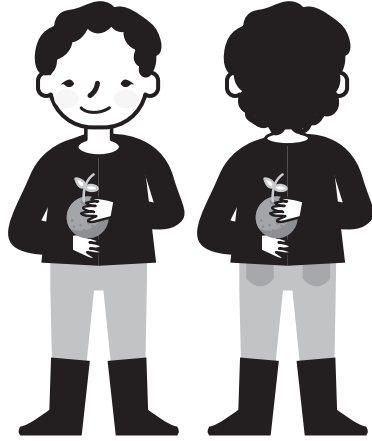
Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Busca una pelota, un balón, una naranja o una bola de trapo. Tírala hacia arriba lo más fuerte que puedas y vuélvela a coger con las dos manos. Luego intenta lanzarla y atraparla solo con la mano derecha y después con la izquierda. Repite el ejercicio muchas veces sin dejarla caer. Reta a alguien más: ¿quién puede lanzarla más alto?

Intención pedagógica: desarrollar la motricidad gruesa y el control de la fuerza. Perfeccionar habilidades con ambas manos.





NIVEL 2

Toma cualquier objeto que no se quiebre (como una pelota o una naranja) en una de tus manos y pásatelo a la otra mano por delante de tu cuerpo; luego haz lo mismo, pero por detrás. Repítelo varias veces, como dibujando un gran círculo alrededor de tu cuerpo.

Intención pedagógica: desarrollar la motricidad gruesa y la coordinación.

Disfrutemos la lectura



NIVELES 1 Y 2

Grillito y Cocuyo

Fanny Osorio

—¿A dónde vas, Cocuyo,
mi buen amigo?

—A prestarle a la noche
mi farolito.

Y tú, ¿qué andas haciendo
compadre Grillo?

—Ensayaba un concierto
para un amigo
pero la partitura
se me ha perdido.

—Te ayudaré a buscarla
muy complacido
entre el húmedo
musgo del caminito.

Y se van de la mano
Cocuyo y Grillo,
a través de la noche
negra de frío.

Cuentos y pasatiempos, p. 129, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Conversa con tus padres o tu maestro sobre cómo podemos reconocer a un buen amigo. ¿Qué se necesita para ser un buen amigo?, ¿quién es tu mejor amigo?

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar.



Vamos a crear

NIVEL 1

Realiza un dibujo donde estés tú con tu mejor amigo o amiga. Puedes imaginar que tienen superpoderes (por ejemplo, que pueden volar, hacerse invisibles o respirar bajo el agua). Decora el dibujo y hazlo con mucho amor porque será un detalle para alguien muy especial. Guarda el dibujo que hagas y cuando tengas la oportunidad de verlo, entrégaselo y dile lo mucho que lo quieres.

Intención pedagógica: mejorar los trazos por medio del dibujo. Estrechar lazos de amistad.

NIVEL 2

Pon a volar tu imaginación. Toma una hoja y realiza un dibujo de un lugar al que te gustaría ir con tus amigos. Ponle mucho color y escribe por qué elegiste ese lugar. Comparte con tu familia, compañeros o docente tu dibujo y tu respuesta.

Intención pedagógica: mejorar los trazos por medio del dibujo y practicar la escritura. Estrechar lazos de amistad.

Guía 2

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Con alguien de tu familia, tus compañeros o tu maestro, observa con mucha atención por un momento algún espacio de tu casa; si estás en la escuela, puedes hacerlo en el salón de clases. Luego, pídele a la persona con la que estás jugando que salga de allí y, cuando esté afuera, cambia varios objetos de lugar. Al regresar debe descubrir qué objetos moviste. Después pueden cambiar y jugar a quién descubre más.

Intención pedagógica: desarrollar la atención y la memoria visual.

NIVEL 2

Pídele a alguien de tu familia, a tu maestro o a algún compañero que ponga en una bolsa negra o en un costal cinco objetos pequeños, pero muy distintos entre sí. Cierra los ojos mientras lo hace y luego, sin mirar lo que hay en la bolsa, mete la mano y trata de identificar cuáles son los objetos. Después pueden cambiar y ser tú quien guarde los objetos para que los otros adivinen. ¿Quién es capaz de descubrir más objetos solo con tocarlos?

Intención pedagógica: fortalecer la percepción y reconocimiento de objetos mediante el tacto.

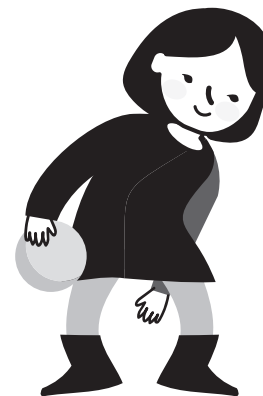
Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Toma un objeto liviano y que puedas coger con una sola mano. Ponte de pie, con las piernas separadas. Ahora trata de pasar el objeto de una mano a otra por entre las piernas. La mano que recibe el objeto por detrás, luego lo pasa por delante. Repítelo varias veces intentando hacerlo cada vez más rápido y cambiando la dirección. Puedes retar a alguien de tu familia o de tu escuela a que lo haga. ¿Quién es más rápido?

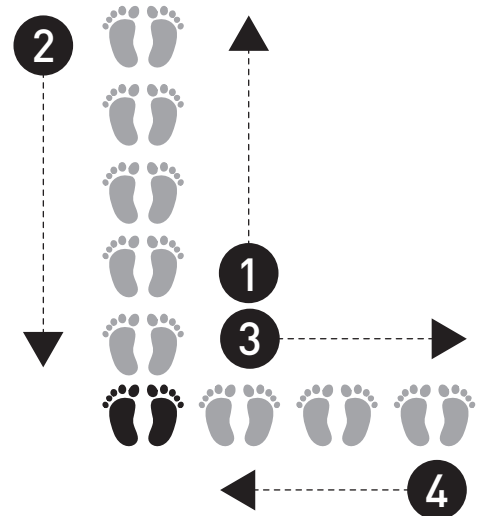
Intención pedagógica: mejorar la motricidad gruesa y la coordinación.



NIVEL 2

Busca un lugar donde te sientas cómodo y te puedas mover con libertad. Ahora vas a dar cinco saltos hacia el frente, cinco saltos hacia atrás, tres saltos a la derecha y tres hacia la izquierda. Cuenta en voz alta cada uno de los saltos. ¿Quedaste en el mismo punto en el que iniciaste? Inténtalo varias veces hasta que quedes en el punto de inicio.

Intención pedagógica: mejorar la motricidad gruesa, el equilibrio y el control de la fuerza de las piernas.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

Un amigo

Leif Kristiansson

Tener un amigo es maravilloso.

Ser amigo de alguien es aún mejor.

Es como levantarse y sentir que brilla el sol.

Un amigo es alguien con quien se puede pasar un rato hermoso,

alguien que piensa en vos cuando está lejos

y que cruza los dedos cuando tienes algo difícil que hacer.

Nunca estás del todo solo cuando se tiene un amigo.

Un amigo escucha lo que dices

y también trata de entender lo que intentas decir.

Un amigo no siempre está de acuerdo con vos,

a veces te contradice, para que pienses con cuidado.

Un amigo te quiere, aunque hayas estado medio zongo

y te incita a cosas nuevas, cosas que nunca hubieras imaginado.

Un amigo es alguien en quien podés confiar.

“Amigo” es una palabra hermosa. ¡Es casi la mejor palabra!

Cuentos y pasatiempos, p. 111, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Cuéntale a alguien de tu familia o a tu maestro cómo es tu mejor amigo o amiga, qué es lo que más disfrutan hacer juntos, y comparte un buen recuerdo que tengas con él o ella. Pídele a esa persona que te cuente algo sobre su mejor amigo.

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar. Reforzar lazos afectivos.

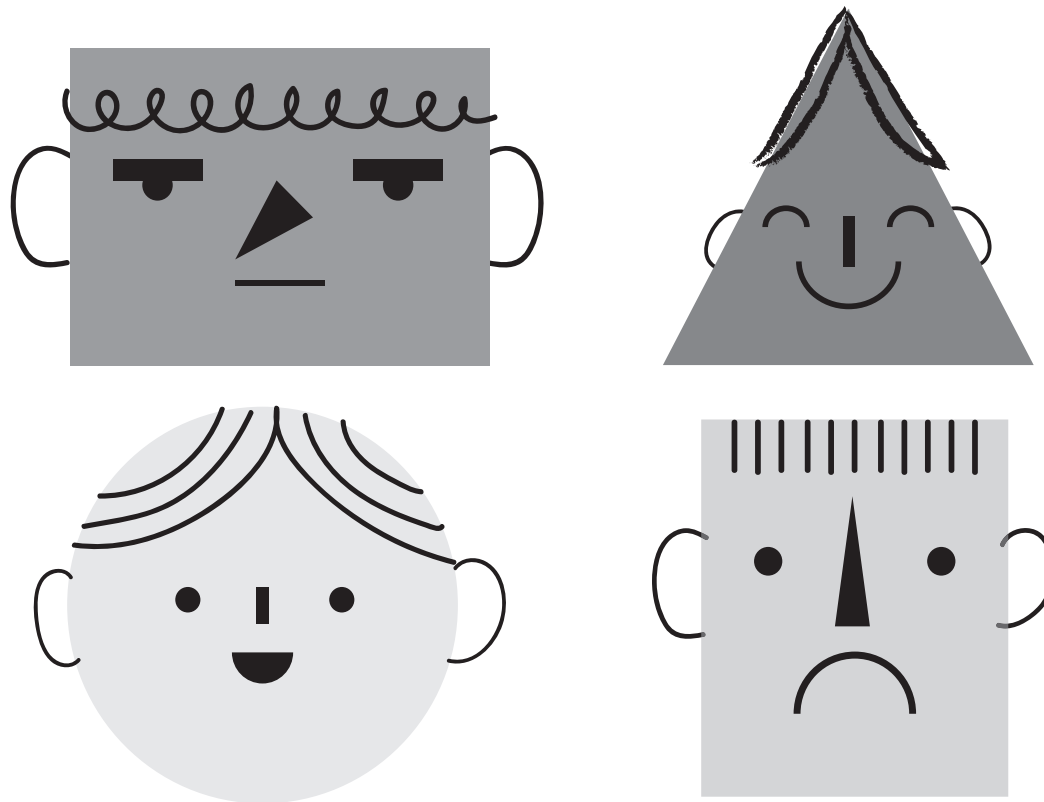
Vamos a crear



NIVEL 1

Realiza en una hoja varios dibujos de círculos, triángulos y cuadrados para calentar tu mano. Cuando te sientas preparado, haz varios dibujos de rostros como estos.

Intención pedagógica: afianzar los trazos con la práctica del dibujo de figuras geométricas.



NIVEL 2

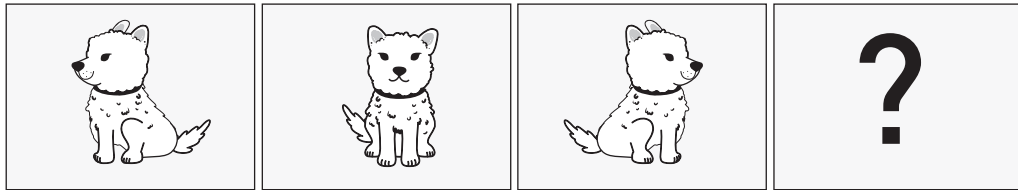
Dibuja un castillo en el que vivirías con todos tus amigos. Recuerda ponerle espacios para realizar sus juegos y actividades favoritas. Utiliza mucho color y escribe debajo qué harían durante un día en este castillo.

Intención pedagógica: afianzar los trazos con la práctica del dibujo y la escritura.

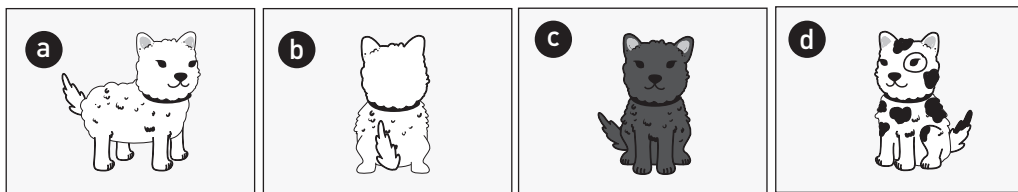


PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes:



¿Cuál de estas crees que debería seguir?



Debajo un botón, ton, ton,
que encontró Martín, tin, tin,
había un ratón, ton, ton.
Ay qué chiquitín, tin, tin.

Guía 3

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Pídele a un adulto de tu familia o a tu maestro que te dé a probar algo dulce, algo salado, algo ácido y algo amargo. A medida que pruebes, di en voz alta cuál sabor crees que es. ¿Cuál de todos te gustó más?

Intención pedagógica: explorar la percepción a través del sentido del gusto. Distinguir y nombrar los diferentes sabores.

NIVEL 2

En tu plato del almuerzo trata de diferenciar los sabores de lo que comes. ¿Cuáles son amargos, cuáles salados, cuáles dulces y cuáles ácidos? Escribe en tu cuaderno los diferentes alimentos y sus sabores, y agrúpalos por los que son dulces, ácidos, amargos y salados.

Intención pedagógica: explorar la percepción a través del sentido del gusto. Distinguir y nombrar los diferentes sabores. Practicar la escritura.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Dibuja en una hoja en blanco muchas orejitas de conejo, como las que te mostramos acá. Utiliza diferentes colores, intenta no levantar el lápiz o la crayola e ir desde un lado hasta el otro de la hoja. Cuando termines, puedes completar las orejitas con ojos, narices, bocas, y hacer conejitos.

Intención pedagógica: desarrollar la motricidad fina y el manejo del espacio de la hoja.



NIVEL 2

- Piensa en diferentes animales. Imita la forma en que se mueven y pídele a alguien de tu casa que adivine cuál es el animal que estás representando. Rétales a que él también imite cómo se mueve algún animal para que tú adivines.
- También puedes jugar a imitar el sonido que producen algunos animales para que los otros te digan cuál es.

Intención pedagógica: desarrollar la motricidad gruesa y fortalecer las capacidades de representar con el cuerpo.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

Solo

Arnold Lobel

Sepo fue a casa de Sapo. Encontró una nota en la puerta que decía: “Querido Sepo: No estoy en casa. Me he ido, porque quiero estar solo”.

—¿Solo? —exclamó Sepo—. Sapo sabe que soy su amigo. ¿Por qué quiere estar solo?

Sepo miró por las ventanas. Se asomó al jardín. En ningún sitio vio a Sapo. Sepo fue al bosque. Sapo no estaba allí. Fue al prado. Sapo no estaba allí. Bajó al río y allí estaba Sapo, sentado en una isla; estaba solo.

—Pobre Sapo —dijo Sepo—. Debe estar muy triste. Voy a animarlo.

Sepo corrió a casa. Hizo empanadas. Preparó una jarra de té con hielo. Lo puso todo en una canasta. Sepo volvió de prisa al río.

—¡Sapo! —gritó—. ¡Sapo, soy yo, tu mejor amigo!

Sapo estaba demasiado lejos para oírle. Sepo se quitó la chaqueta y la agitó en el aire como una bandera, pero Sapo estaba demasiado lejos para verle. Sepo gritó y le hizo señales con los brazos, pero todo fue inútil... Sapo seguía sentado en la isla. No veía ni oía a Sepo. Una tortuga pasó nadando. Sepo se subió a la tortuga.

—Tortuga —pidió Sepo—, llévame a la isla. Sapo está allí. Quiere estar solo.

—Si Sapo quiere estar solo —dijo la tortuga—, ¿por qué no lo dejas que esté solo?

—Quizá tienes razón —dijo Sepo—. Quizá Sapo no quiere verme. Quizá ya no quiere ser mi amigo.

—Sí, es posible —dijo la tortuga mientras nadaba hacia la isla.

—¡Sapo! —gritó Sepo—. Lamento mucho todas las tonterías que hago. Lamento mucho todas las tonterías que digo. ¡Por favor, vuelve a ser mi amigo!

Sepo resbaló de la tortuga, cayó de espaldas al río y se dio un tremendo chapuzón. Sapo oyó el estrépito y ayudó a Sepo a subir a la isla. Sepo miró la canasta. Las empanadas estaban mojadas. La jarra de té con hielo estaba vacía.

—Se ha estropeado todo —dijo Sepo—. Lo prepararé para ti, Sapo, para que te pusieras contento.

—Pero, Sepo —dijo Sapo—, si estoy contento. Estoy muy contento. Cuando me desperté esta mañana, el sol brillaba y yo me sentí muy feliz. Y me sentí muy feliz porque soy un sapo, y también me hizo sentirme feliz estar seguro de que tú eres mi amigo. Quería estar solo para poder pensar en lo maravilloso que es todo.

—¡Ah, claro! —dijo Sepo—, me parece que es una buena razón para querer estar solo.

—Ahora, en cambio —dijo Sapo—, me alegro mucho de no estar solo. Vamos a comer.

Sapo y Sepo se quedaron en la isla toda la tarde. Comieron las empanadas mojadas sin té con hielo. Eran dos amigos, muy amigos, sentados juntos, solos.

Cuentos y pasatiempos, pp. 120-121, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

¿Qué persona no ves hace mucho tiempo y la extrañas?, ¿qué extrañas de ella? Cuéntale tu respuesta a alguien de tu casa o a tu maestro y pregúntale a quién extraña.

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar. Enriquecer los lazos afectivos.

Vamos a crear



NIVEL 1

Con alguien de tu familia, tu maestro o algún compañero, representen una obra de teatro del cuento “Solo” que acabas de leer.

Intención pedagógica: fortalecer la memoria y las capacidades de representación con el cuerpo.

NIVEL 2

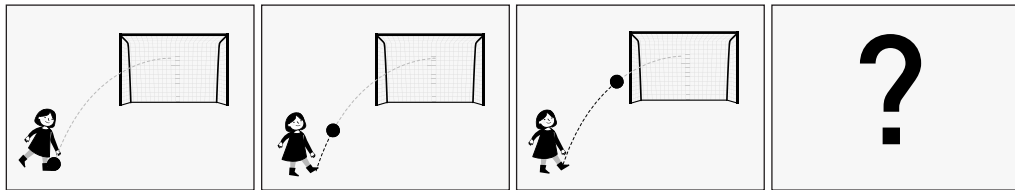
Escríbele una carta a tu mejor amigo. Cuéntale cómo estás y pregúntale cómo la está pasando en estos días. Recuerda ponerle a la carta la fecha de hoy y tu firma. Entrégasela cuando lo veas la próxima vez, o mándasela con algún adulto que tenga contacto con él o con su familia.

Intención pedagógica: afianzar los trazos con la práctica de la escritura. Acercar a la comprensión de algunos rasgos característicos de la carta (fecha y firma). Afir-mar lazos afectivos.

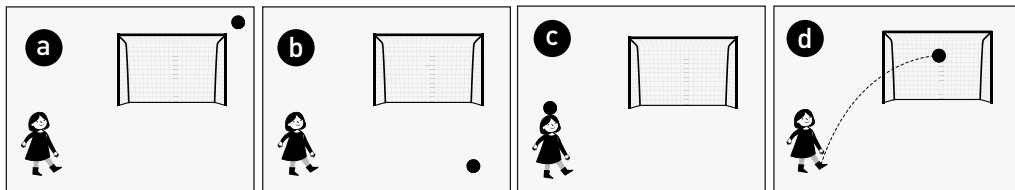


PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes:



¿Cuál de estas crees que debería seguir?



Sana que sana,
colita de rana.
Si no sana hoy,
sanará mañana.

Guía 4

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Mira atentamente las nubes y busca formas en ellas. ¿Aparece algún animal, alguna planta, algún rostro? Cuéntale a alguien más lo que ves y pregúntale qué ve en las nubes.

Intención pedagógica: desarrollar la percepción y la imaginación. Establecer similitudes.

NIVEL 2

Observa alguna casa vecina o algún lugar cercano. Piensa detenidamente cuántos pasos crees que te gastarías para llegar hasta allá y cuánto tiempo. Si puedes, dirígete al lugar, contando los pasos y tomando el tiempo, para comprobar si te acercaste a la respuesta con tu cálculo o estuviste muy lejos.

Intención pedagógica: desarrollar habilidades para calcular distancias e introducir algunas unidades de medida de tiempo y espacio.

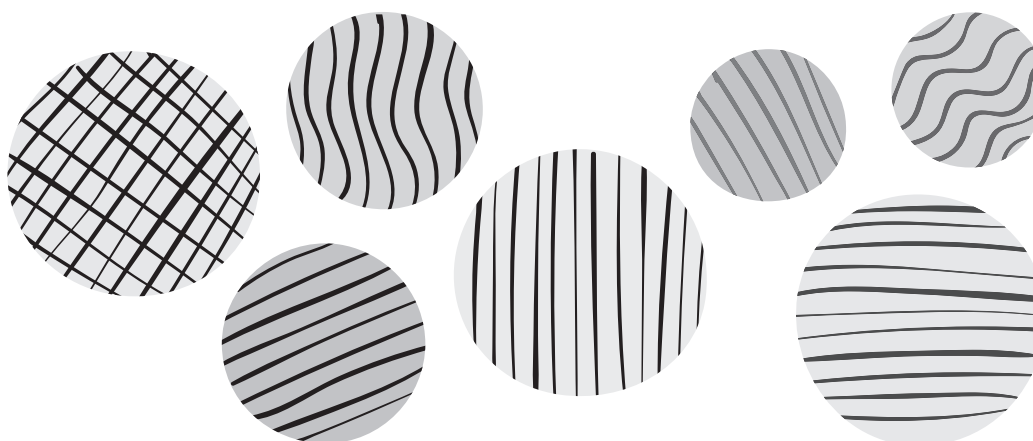
Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Consigue varias tapas de diferentes tamaños. Ponlas sobre una hoja en blanco y dibuja sus siluetas. Llena toda la hoja con estas formas. Adentro de cada una, traza muchas líneas en diferentes direcciones.

Intención pedagógica: afianzar los trazos y el círculo como figura geométrica.



NIVEL 2

Busca una toalla y una hoja en blanco. Escribe en la hoja los números del 1 al 10 muy grandes. Luego, pon la hoja sobre la toalla y con tu lápiz punza la línea de los números para que queden hechos con huequitos. Ahora cierra los ojos, voltea la hoja e intenta reconocer uno de los números sintiéndolo con tus dedos. Haz lo mismo con otro de los números y suma ambos. Invita a alguien más a que cierre los ojos e intente reconocer dos números y sumarlos.

Intención pedagógica: afianzar las cifras del 1 al 10 y su escritura. Controlar la fuerza que se imprime al lápiz. Desarrollar sensibilidad con el sentido del tacto para reconocer formas. Practicar la suma.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

La amistad de Damón y Pitias

Anónimo

Damón y Pitias habían sido siempre excelentes amigos. Desde la infancia y cada cual confiaba en el otro. Eran el símbolo de la amistad.

Vivían en la ciudad de Siracusa, en Sicilia, donde reinaba Dionisio, el tirano.

Dionisio era tan cruel que quien lo enojara era condenado a muerte de inmediato. Cierta día se encolerizó con un joven llamado Damón por haberse quejado de sus crueldades y lo condenó a la pena de muerte. Antes de morir, Damón suplicó al tirano que le dejara ir a ver a su mujer y a sus hijos. Dionisio se burló de semejante pretensión.

—Si te soltara, no volvería a verte.

Damón le dijo que tenía un amigo, Pitias, que se quedaría de rehén mientras regresaba. Pitias, en efecto, se presentó ante el tirano para ofrecerse de rehén.

—Si Damón no vuelve —dijo—, moriré yo en lugar de mi amigo.

Dionisio quedó maravillado de que existiera un hombre que amara tanto a su amigo y concedió seis horas a Damón.

Damón creyó que bastarían cuatro horas. Pero más de seis horas pasaron sin que Damón apareciera. Pitias estaba dichoso, pues deseaba ardientemente que Damón no regresara y salvara la vida, pues debía velar por su familia. Amaneció el día fatal, y a la hora de la ejecución se presentó Dionisio para ver morir al rehén.

Con ánimo tranquilo se preparó Pitias para la muerte.

—Mi amigo —dijo—, habrá tenido algún accidente o estará enfermo.

En ese instante llegó Damón y abrazó a su amigo. Estaba rendido de fatiga y llevaba el traje sucio por el viaje. Su caballo había muerto y tuvo que conseguir otro para llegar a tiempo y salvar a Pitias. Pero Pitias suplicó a Damón y al tirano que le permitieran morir por su amigo.

Dionisio no había visto jamás tanta lealtad. Le parecía que este era un rasgo hermoso que no creía que existiera en el mundo: una amistad que acogía gustosa la muerte, si la muerte podía ayudar a un amigo.

Se le oprimió el corazón. Necesitaba hombres como aquellos para tenerlos como amigos. Entonces, se dirigió a Damón y Pitias, les estrechó las manos y los dejó libres mientras les suplicaba que le permitieran participar de su amistad.

Cuentos y pasatiempos, pp. 118-119, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Pregúntales a tus mayores o a tu maestro si en algún momento han necesitado de la ayuda de otras personas y a quién se la han pedido. ¿Alguna vez has necesitado especialmente ayuda?, ¿cuándo?

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar.

Vamos a crear



NIVEL 1

Invéntate una historia sobre dos buenos amigos que vivían en un bosque y cuéntasela a los mayores de tu casa o a tu maestro. ¿Qué sucedió en esta historia? Puedes empezar así: “Había una vez dos amigos que vivían en una cabaña en el bosque. Un día, alguien tocó a la puerta. Cuando abrieron, vieron a...” (continúa tú).

Intención pedagógica: desarrollar la expresión oral y las capacidades narrativas. Valorar los lazos afectivos que nos unen a nuestros amigos.

NIVEL 2

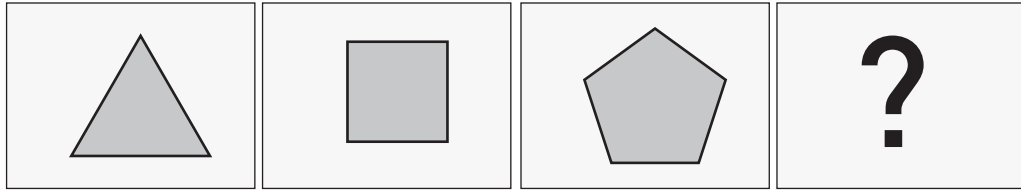
¡Hoy vamos a crear un rompecabezas! Primero, dibújate en la escuela jugando con tus amigos. Utiliza muchos colores. Cuando tengas listo el dibujo, pídele ayuda a un adulto de tu familia o a tu maestro para que lo recorte en varias partes. Ahora arma tu rompecabezas. Si resulta muy fácil armarlo, pídele al adulto que lo recorte en partes más pequeñas y vuelve a intentarlo. Puedes retar también a alguien más.

Intención pedagógica: afianzar los trazos con la práctica del dibujo. Desarrollar habilidades mentales para reconstruir una escena dividida en piezas.

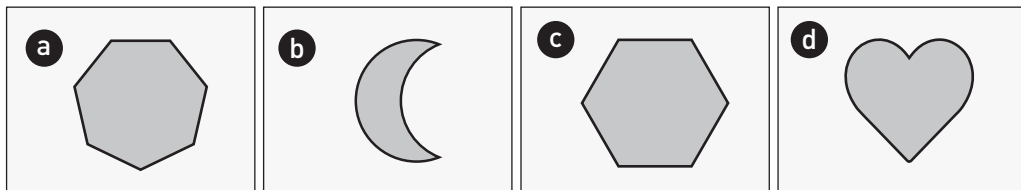


PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes:



¿Cuál de estas crees que debería seguir?



Luna lunera, cascabelera,
debajo de la cama tienes la cena:
cinco pollitos y una ternera,
luna, lunera, cascabelera.

Guía 5

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Asómate a la ventana o a la puerta de tu casa o escuela y observa el paisaje. Di los nombres de cada cosa que puedes ver. Comparte con tu familia o maestro qué fue lo que más te llamó la atención y por qué.

Intención pedagógica: desarrollar la percepción del entorno y verbalizar lo que se percibe.

NIVEL 2

Asómate a la ventana o a la puerta de tu casa o escuela y observa el paisaje. Di los nombres de las cosas que puedes ver. ¿Cuáles de las cosas que ves están vivas y cuáles no? Escribe en tu cuaderno una lista con las cosas vivas y otra con las no vivas. Luego cuenta cuántas cosas viste. Si te asomas nuevamente, ¿puedes descubrir cosas nuevas? Súmalas a tu listado. ¿Cuántas tienes de cada una?

Intención pedagógica: desarrollar la percepción del entorno y verbalizar lo que se percibe. Crear conjuntos de vivo-no vivo. Practicar conteos y sumas.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Pídele a una persona mayor que te cante una canción infantil, la que se sepa. Bailen y canten la canción. Apréndetela y compártela con alguien más. En caso de que el adulto no se sepa ninguna canción, puedes recordarle esta:

Que llueva, que llueva

la vieja está en la cueva,

los pajaritos cantan,

las nubes se levantan.

Que sí, que no,

que cante el labrador.

Que sí, que no,

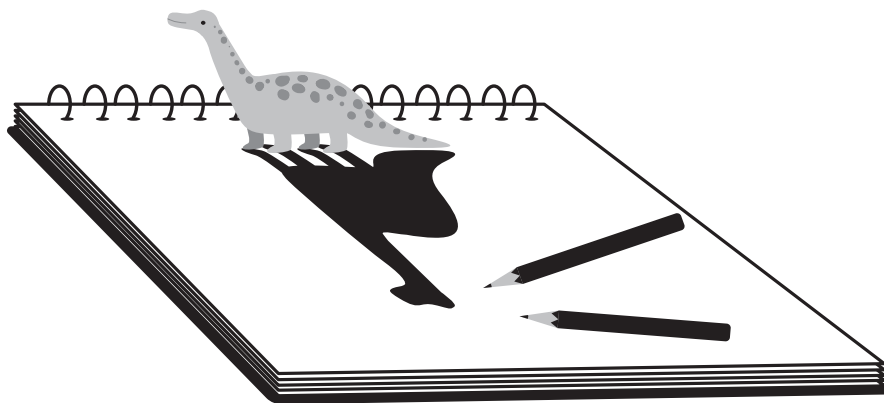
que caiga un chaparrón.

Intención pedagógica: mejorar la memoria y la motricidad gruesa, y enriquecer el repertorio de rondas y canciones.

NIVEL 2

Busca un juguete o cualquier otro objeto y ponlo al lado de una hoja de forma que le dé una luz directa. Puedes usar también la luz del Sol. Ubícalo para que la sombra caiga sobre la hoja y dibuja su silueta. Luego rellénala con colores.

Intención pedagógica: perfeccionar la motricidad fina.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

Un amigo fiel

Anónimo

Un hombre, su caballo y su perro caminaban por una calle. Después de mucho caminar, el hombre se dio cuenta de que los tres habían muerto en un accidente. Hay veces que lleva un tiempo a los muertos caer en cuenta de su nueva condición. La caminata era muy larga, cuesta arriba, el sol era fuerte y los tres estaban empapados de sudor y con mucha sed. Necesitaban desesperadamente agua. En una curva del camino avistaron un portón magnífico, todo de mármol, que conducía a una plaza calzada con bloques de oro, en el centro de la cual había una fuente de donde brotaba agua cristalina. El caminante se dirigió al hombre que cuidaba de la entrada desde una garita.

—Buen día —dijo el caminante.

—Buen día —respondió el hombre.

—¿Qué lugar es este tan lindo? —preguntó el caminante.

—Esto es el Cielo. —Fue la respuesta.

—Qué bueno que nosotros llegamos al Cielo, estamos con mucha sed —dijo el caminante.

—Usted puede entrar a beber agua —dijo el guardián, indicándole la fuente.

—Mi caballo y mi perro también tienen sed.

—Lo lamento mucho —le dijo el guarda—. Aquí no se permite la entrada de animales.

El hombre se sintió muy decepcionado, porque su sed era grande. Pero no podía beber dejando a sus amigos con sed. De esta manera, prosiguió su camino. Después de mucho caminar cuesta arriba, con la sed y el cansancio multiplicados, llegaron a un sitio en cuya entrada había un portón viejo semiabierto. El portón daba a un camino de tierra, con árboles a ambos lados que le hacían sombra. Bajo uno de los árboles, un hombre estaba, al parecer dormido, con la cabeza cubierta por un sombrero.

—Buen día —dijo el caminante.

—Buen día —respondió el hombre.

—Estamos con mucha sed, yo, mi caballo y mi perro.

—Hay una fuente en aquellas piedras —dijo el hombre indicando el lugar—. Pueden beber a voluntad.

El hombre, el caballo y el perro fueron hasta la fuente y saciaron su sed.

—Muchas gracias —dijo el caminante al salir.

—Vuelvan cuando quieran —respondió el hombre.

—A propósito —dijo el caminante—, ¿cuál es el nombre de este lugar?

—Cielo —respondió el hombre.

—¿Cielo? ¡Si el hombre que cuida el portón me dijo que allí era el cielo!

—Aquello no es el cielo, aquello es el infierno.

El caminante quedó perplejo.

—Entonces —dijo el caminante—, esa información falsa debe causar grandes confusiones.

—De ninguna manera —respondió el hombre—. En verdad ellos nos hacen un gran favor, porque allí quedan aquellos que son capaces de abandonar a sus mejores amigos.

Cuentos y pasatiempos, pp. 112-113, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Conversa con tu familia, tu maestro o tus compañeros sobre si los humanos podemos ser amigos de los animales. Hablen sobre sus animales más queridos, cómo manifiestan su cariño y qué anécdotas graciosas recuerdan.

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar.



Vamos a crear

NIVEL 1

Busca cualquier cosa que puedas amasar. Puede ser masa de arepa, de buñuelos, plastilina o barro. Amásala bien durante un buen rato. Forma varias bolitas y rollitos, y con ellos realiza una escultura de tu mejor amigo.

Intención pedagógica: fortalecer la motricidad fina por medio del amasado.



NIVEL 2

Escribe un cuento corto donde relates alguna historia que te haya sucedido con alguno de tus amigos. Luego, léesela a alguien de tu casa, a tu maestro o compañeros.

Intención pedagógica: practicar la escritura. Acercarse a los elementos narrativos de un relato.



Unidad 4

Los animales



Guía 1



Conocer y comprender el mundo

NIVEL 1

- De los animales que conoces, ¿cuáles tienen pelo?, ¿cuáles tienen plumas?, ¿cuáles tienen escamas? y ¿cuáles tienen la piel desnuda?
- Pídele a alguien de tu familia o a tu maestro que te lea las siguientes palabras. Escúchalas atentamente y repítelas en voz alta:

Casa, pata, rata, araña, mañana, calabaza.

¿Puedes descubrir qué tienen en común?

Intención pedagógica: desarrollar habilidades de clasificación por medio de características observadas. Fortalecer el reconocimiento de las vocales.

NIVEL 2

- De los animales que conoces, ¿cuáles se alimentan de plantas?, ¿cuáles se alimentan de otros animales?
- ¿Qué tienen en común estas palabras?

Casa, pata, rata, araña, mañana, calabaza.

¿Se te ocurren algunas que tengan la misma característica? Escríbelas todas en tu cuaderno.

Intención pedagógica: desarrollar habilidades de clasificación por medio de características observadas (herbívoros y carnívoros). Fortalecer el reconocimiento y escritura de las vocales.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Recolecta algunas tapas de gaseosas o de frascos que haya en tu casa. Consigue también dos palos, en lo posible que sean del largo de tu brazo. Busca un balde, llénalo con agua y pon las tapas a flotar sobre el agua. Ahora, agarra los palos que conseguiste y, como si fueran una pinza, pesca las tapas. Con la ayuda de un reloj, mide cuánto tiempo te demoras en pescar todas las tapas. Pesca las tapas varias veces, e intenta hacerlo cada vez más rápido. Reta a alguien más.

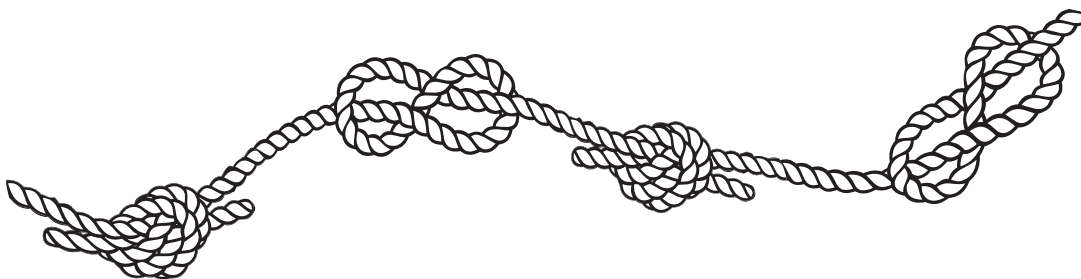
Intención pedagógica: mejorar la motricidad gruesa y el control de la fuerza de los brazos.



NIVEL 2

Pídele a alguno de los mayores de tu casa o a tu maestro que te haga diferentes nudos en una sogas o lazo delgado. Ahora, desátalos con cuidado. Puedes también hacer tú unos nudos para que ellos los desaten y repetir el ejercicio con cordones de zapato o pitas delgadas. También puedes pedirles que te enseñen a hacer algunos nudos.

Intención pedagógica: desarrollar la motricidad fina.





Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

El tigre y el fuego

Clara Elena Baquero

Vivía el tigre a la orilla del río. Era el único que tenía fuego. Los demás animales no lo tenían: comían la carne cruda. Un día, los otros animales quisieron tener fuego y pidieron al tigre que se lo prestara, pero él se negó a dárselo. Y como él siempre fue el animal más feroz, le temían.

Ellos sabían que en tiempo de lluvia el tigre ponía fuego debajo de la hamaca para calentarse. Para robarle el fuego, llamaron a la lagartija diciéndole que fuera a la casa del tigre. Cayeron muchas lluvias por la noche y le ordenaron que atravesase el río. Lo atravesó en medio de la lluvia y se fue a la casa del tigre. Al encontrarse, el tigre le preguntó a qué venía y la lagartija contestó que a hacerle el favor de ayudarlo a cuidar el fuego mientras él dormía. Como caía mucha lluvia, todos los fuegos que se encontraban dentro de la casa se habían apagado, y solo quedaba el que se encontraba bajo la hamaca. La lagartija se puso a ayudarlo. Viendo que el tigre se había dormido, se dio a apagar el fuego con su orina, pero el tigre se despertó y le preguntó por qué estaba apagando el fuego. La lagartija contestó que lo estaba cuidando, pero que el frío lo estaba apagando.

El tigre volvió a dormirse. La lagartija pensó otra vez en apagar el fuego con su orina, pero en cambio cogió para sí una chispa de fuego, la metió en su cresta y huyó atravesando el río. Despertó el tigre y divisó su fuego al otro lado del río, mas como él no sabía nadar y el río había crecido mucho con la lluvia, no podía ir a buscarlo. Así, pues, amaneció sin fuego. La lagartija llegó a donde estaban los demás, y así tuvieron fuego, mientras que el tigre dejó de tenerlo, por lo cual ahora le toca comer carne cruda como antes les había tocado a los otros.

Cuentos para contar, pp. 12-13, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Conversa con los miembros de tu familia o con tu maestro y compañeros sobre tu animal favorito y qué es lo que más te gusta de él. Pregúntales también a ellos cuál es su animal favorito y por qué.

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar.

Vamos a crear



NIVEL 1

Realiza una escultura de tu animal favorito utilizando palos, hojas y otros elementos que encuentres. También puedes dibujarlo. Ahora toma una hoja de papel periódico o de papel reciclable, rasga pequeños trozos y haz bolitas con ellos para pegarlas sobre tu escultura o sobre tu dibujo como si fueran el pelo o las plumas del animal. Si no tienes pegante, puedes fabricar engrudo con agua y harina.

CÓMO HACER ENGRUDO

Ingredientes

- 1/2 taza de harina.
- 3 tazas de agua.

Preparación

Diluimos la harina en una taza de agua fría utilizando una cuchara de palo. Calentamos aparte dos tazas de agua a fuego lento. Agregamos la harina diluida, poco a poco, mientras agitamos hasta que no queden grumos. Dejamos que hierva, sin dejar de revolver. Bajamos la olla para que se enfríe. ¡Ya tenemos el engrudo! Lo que sobre puede estar en la nevera durante una semana.



Intención pedagógica: afianzar los trazos por medio del dibujo. Desarrollar la motricidad fina con el rasgado, el amasado del papel y el pegado. Fomentar el arte y la creatividad utilizando elementos del entorno.

NIVEL 2

Vamos a hacer una máscara. Utilizando el dibujo de abajo como muestra, dibuja sobre un cartón la cara de un jaguar. Recórtala o pídele ayuda a alguno de tus padres o a tu maestro para hacerlo. Ábrele huecos en los ojos para que puedas ver por ellos y haz un par de agujeros a los lados para meter una pita. Échale colores y cuando creas que tienes listo a tu jaguar, amárrale una pita por los agujeros, ponte tu máscara y sal a rugir por todas partes. Si lo deseas, puedes hacer máscaras de otros animales.

Intención pedagógica: afianzar los trazos por medio del dibujo y desarrollar la motricidad fina a través del recorte.



Guía 2

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

- Párate en la puerta de tu casa o de tu escuela y mira todos los animales que hay a tu alrededor. Ordénalos en tu mente del más rápido hasta el más lento. Ahora, cuéntale a alguien de tu casa cómo los ordenaste.
- Pídele a alguien de tu familia o a tu maestro que te lea las siguientes palabras. Escúchalas atentamente y repítelas en voz alta:

Elefante, enano, erizo, Esteban, elegante.

¿Puedes descubrir qué tienen en común?

Intención pedagógica: desarrollar habilidades de ordenación (velocidad). Fortalecer el reconocimiento de las vocales.

NIVEL 2

- De los animales que conoces, ¿cuáles nacen de un huevo? Haz un listado lo más grande que puedas. ¿Cuántos conoces? Haz un esfuerzo para aumentar tu listado...: seguro puedes recordar más. Suma los nuevos animales a la lista anterior. ¿Cuántos quedaron?
- ¿Qué tienen en común estas palabras?

Elefante, enano, erizo, Esteban, elegante.

¿Conoces algunas otras palabras con la misma característica? Escríbelas todas en tu cuaderno.

Intención pedagógica: desarrollar habilidades de clasificación y creación de conjuntos (ovíparos). Practicar conteos y sumas. Fortalecer el reconocimiento y escritura de las vocales.

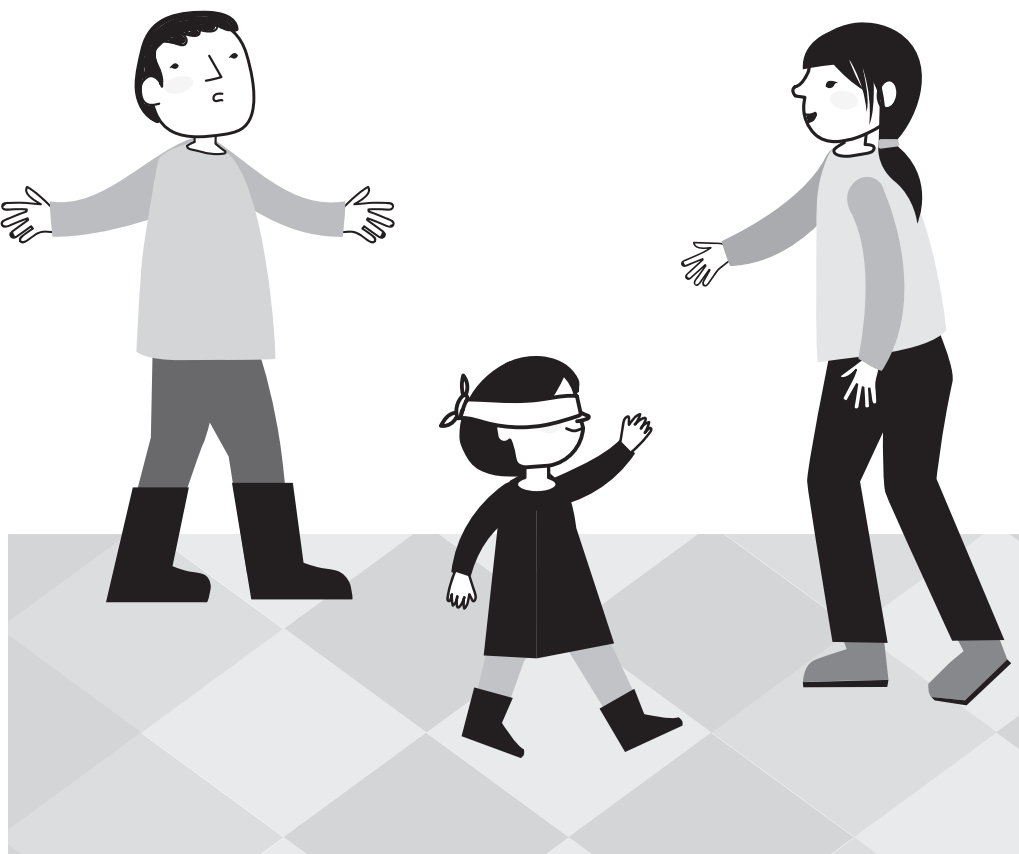


Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Invita a tus familiares o compañeros a que jueguen a la **gallina ciega**. Consigue una prenda o tela con la que puedas vendar tus ojos. Los demás participantes se distribuyen en el espacio y empiezan a hacer algún sonido. Tú debes encontrarlos, a ciegas, usando solo tu oído y tu tacto. Luego, cambian de gallina ciega, para que todos deban buscar. La gallina ciega siempre lleva los ojos tapados.

Intención pedagógica: ampliar la percepción a través de los sentidos del oído y el tacto.



NIVEL 2

Para jugar **encostalados**, invita a las personas que viven contigo o a tus compañeros y busca tantas estopas o costales como personas vayan a jugar. Salgan al patio de la casa o de la escuela y establezcan un punto de salida y una meta. Cada uno se ubica a una distancia prudente del otro y alguien debe indicar el momento de la salida. Todos deben llegar hasta la meta saltando con los pies dentro del costal.

Intención pedagógica: mejorar la motricidad gruesa.



Los tres cerditos

Cuento popular inglés

En el corazón del bosque vivían tres cerditos que eran hermanos. El lobo siempre andaba persiguiéndolos para comérselos. Para escapar del lobo, los cerditos decidieron hacerse una casa. El pequeño la hizo de paja para acabar antes y poder irse a jugar. El mediano construyó una casita de madera. Al ver que su hermano pequeño había terminado ya, se dio prisa para irse a jugar con él.

El mayor trabajaba en su casa de ladrillo.

—Van a ver lo que hace el lobo con sus casas —dijo a sus hermanos mientras estos jugaban en el bosque.

Días después, el lobo salió detrás del cerdito pequeño y él corrió hasta su casita de paja, pero el lobo sopló y sopló y la casita de paja derrumbó. El lobo persiguió al cerdito por el bosque y este corrió a refugiarse en casa de su hermano mediano. Pero el lobo sopló y sopló y la casita de madera derribó. Los dos cerditos salieron corriendo de allí para escapar del lobo.

Casi sin aliento, con el lobo siguiendo sus talones, llegaron a la casa del hermano mayor. Los tres se metieron dentro y cerraron bien todas las puertas y ventanas. El lobo se puso a dar vueltas a la casa, buscando algún sitio por donde entrar. Con una escalera larguísima trepó hasta el tejado para meterse por la chimenea. Entonces el cerdito mayor puso al fuego una olla con agua. El lobo comilón descendió por el interior de la chimenea, cayó en el agua hirviendo y se quemó.

Escapó de allí dando unos terribles aullidos que se oyeron por todo el bosque. Se cuenta que nunca jamás el lobo quiso comer cerdito.

Cuentos y pasatiempos, p. 76, Secretos para contar.

Intención pedagógica: *fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.*



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Conversa con tus familiares o tu maestro sobre los planes que tienen para el futuro. ¿Qué quisieran hacer más adelante?, ¿cómo se imaginan o cómo quisieran estar dentro de algunos años? Cuéntales también tú qué planes tienes.

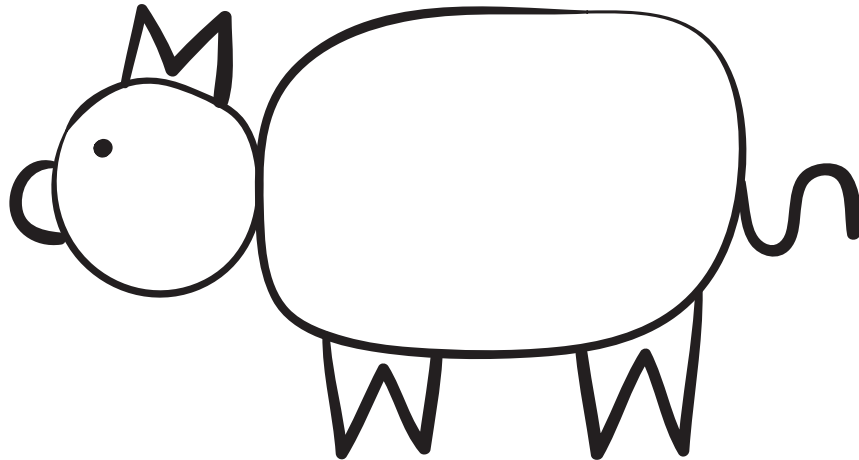
Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar.



Vamos a crear

NIVEL 1

Dibuja varios cerditos como este en una hoja. Intenta hacerlo cada vez mejor. ¿Reconoces algunas letras en él?



Intención pedagógica: afianzar los trazos por medio del dibujo, particularmente los relacionados con la “m”, la “s”, la “w”, la “c”, y todos los que involucran círculos. Reconocer algunas letras.

NIVEL 2

Dibuja los personajes del cuento “Los tres cerditos” y escribe una lista de las palabras que más se repiten en él.

Intención pedagógica: afianzar los trazos por medio del dibujo y practicar la escritura. Identificar palabras repetidas.

Guía 3

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

- Observa varios animales a tu alrededor. ¿Cuáles pesan más y cuáles menos?, ¿cuáles son fuertes y cuáles débiles?, ¿cuáles son bravos y cuáles mansos?
- Pídele a alguien de tu familia o a tu maestro que te lea las siguientes palabras. Escúchalas atentamente y repítelas en voz alta:

Iglesia, isla, iguana, imán.

Todas empiezan con el sonido “i”. ¿Puedes recordar alguna que empiece por la “i”?

Intención pedagógica: *enriquecer la capacidad de percepción y comparación para establecer similitudes y diferencias. Fortalecer el reconocimiento de las vocales.*

NIVEL 2

- De los animales que conoces, ¿cuáles toman leche al nacer? Haz un listado. ¿Cuál tiene el mayor peso al nacer y cuál el menor peso?
- Piensa en palabras que tengan la “i”. Puede ser al principio, como “isla”, o adentro, como “amarillo”. Escríbelas en tu cuaderno y señala con un color distinto dónde está la “i”.

Intención pedagógica: *desarrollar habilidades de clasificación y creación de conjuntos (mamíferos). Fortalecer el reconocimiento de las vocales y practicar la escritura.*

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Cambia los cordones de un zapato a otro. Pregúntale a alguien de tu casa o a tu maestro cuál es el izquierdo y cuál es el derecho, y presta atención a algún detalle que te ayude a diferenciar cuál es el zapato del pie derecho y cuál es el del pie izquierdo.

Intención pedagógica: *mejorar la motricidad fina, la coordinación visomotora y regular la fuerza. Vida práctica, poner los cordones. Lateralidad, diferenciar derecho e izquierdo.*

NIVEL 2

Toma una crayola o lápiz en cada una de tus manos y dibuja el siguiente árbol usando tus dos manos a la vez. Repítelo muchas veces para que lo hagas cada vez más fácil. Si lo necesitas, pídele a alguien que te sostenga la hoja para que no se te mueva mientras dibujas.

Intención pedagógica: mejorar la motricidad fina con ambas manos. Integrar los dos hemisferios del cerebro.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

La Madremonte

Basado en una leyenda colombiana

Existe un lugar en Colombia donde se juntan todos los páramos y todas las montañas. En ese lugar nacen las aguas y los ríos, y cuentan que allí vive ella, la Madremonte. Por eso, muchos cazadores, aserradores y campesinos tienen miedo cuando suben a la montaña, porque se les puede aparecer en cualquier lugar. En el río o en la espesura del monte, ella siempre está vigilando. Cuida las aguas, los árboles y los animales con obsesión salvaje. Dicen quienes la han visto que cuando se baña en las orillas de los ríos, las aguas se enturbian y se desbordan las quebradas. Y también que cuando los caminantes la ven, ella desaparece de inmediato, pues tiene el don de transformarse en cualquier planta o animal.

Cuentan que Alfonso, un aserrador codicioso, se propuso un día cortar el roble más grande del bosque para vender su madera. El árbol tenía más de 300 años y su tronco era tan grueso que ni entre cinco personas podían rodearlo completamente. Como la madera de roble era tan codiciada en la ciudad, Alfonso quería venderla para poder disfrutar un buen tiempo de su hamaca sin tener que trabajar.

El aserrador tomó su escopeta para usarla por si acaso se encontraba un puerco de monte o alguna otra presa. Llevaba pocas provisiones y aserrar un árbol tan grande seguramente le iba a tomar varios días. Con esto en mente, empezó a caminar rumbo al bosque. El camino era largo y empinado, pero estaba decidido a ganar algún dinero.

Caminó toda la mañana y parte de la tarde, y cuando llegó al lugar donde se encontraba el árbol, sacó su hacha y se preparó para cortarlo. Entonces miró a un lado, vio unas huellas frescas de puerco de monte y se dijo:

—Je, je, je... Esto es lo que se llama suerte. Voy a seguir a ese puerco para hacerme un asado. Este roble no se va a ir para ningún lado. —Y comenzó a seguir el rastro del animal. Empezó a llover.

El hombre siguió las huellas del puerco por largo rato, pero el paisaje parecía siempre el mismo. Lo único diferente era que cada vez llovía y tronaba más fuerte.

Al cabo de varias horas, ya cansado y desorientado, Alfonso llegó a un claro del bosque. De inmediato se sintió mareado. El piso bajo sus pies era blando, como arenas movedizas, y a cada paso que daba era como si la tierra se lo quisiera tragar.

De repente, el cielo se tornó verde. Presa del pánico, Alfonso cerró los ojos y se persignó. Cuando los abrió, se encontró frente a frente con la Madremonte. Ella tenía la cara encendida, las manos secas como raíces de árbol viejo y el rostro cubierto con algo que parecía escamas de lagarto. Alfonso echó a correr en dirección opuesta, pero a cada paso, allí estaba ella.

La temible criatura lanzó un grito que retumbó en las montañas y en las copas de los árboles, y exclamó:

—Ahhh, Alfonso, ¡hasta que nos encontramos! ¿Conque vos querías cortar mi roble y comerte a mi puerco? Pues aquí están, tratá de matar a alguno.

El roble gigante apareció acompañado por 20 inmensos puercos de monte. Con un nuevo alarido de la Madremonte llegaron también los jaguares, las dantas, las abejas, los osos, los gavilanes y los escorpiones, y todos comenzaron a dar vueltas alrededor de Alfonso. El hombre, enloquecido, sintió que el roble lo perseguía, que el jaguar quería matarlo y que los puercos de monte lo miraban con hambre. Fue tanto el terror, que se desmayó.

Cuando despertó, no reconoció el lugar en el que estaba y anduvo perdido en el monte más de 15 días. Lo encontraron flaco, demacrado y hablando incoherencias.

Alfonso no pudo volver a dormir tranquilo. Lo atormentaban pesadillas donde un árbol inmenso le cortaba los pies con un hacha, unos puercos de monte lo cocinaban y un jaguar tenía en el pecho un collar hecho con sus dientes. Entonces despertaba gritando.

Con los pelos de punta, p. 43, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Conversa con los miembros de tu familia o con tu maestro y compañeros sobre qué crees que les pasaría a los humanos si desaparecieran los animales, y qué crees que les pasaría a los humanos si desaparecieran todos los árboles.

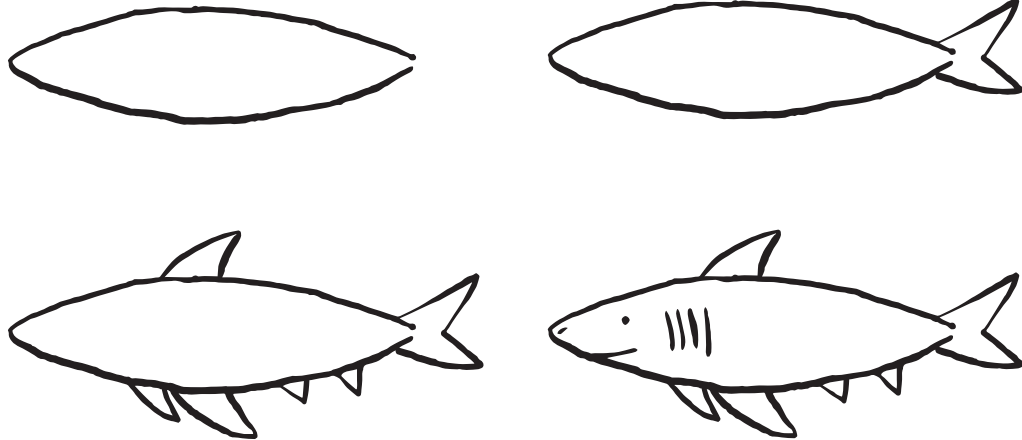
Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar.



Vamos a crear

NIVEL 1

Sigue los pasos para dibujar este tiburón. Dibújalo varias veces para que lo hagas cada vez mejor, y ponle muchos colores.



Intención pedagógica: afianzar los trazos por medio del dibujo. Aprender a seguir un paso a paso.

NIVEL 2

Piensa en dos animales que te gusten. Ahora dibuja un nuevo animal imaginario combinando los dos animales en los que pensaste. Por ejemplo, puedes dibujar el cuerpo de uno con las alas del otro, o la cabeza de uno y la cola del otro. Escribe cómo se llama este nuevo animal, qué come, dónde vive y cómo se reproduce.

Intención pedagógica: afianzar los trazos por medio del dibujo y practicar la escritura. Fomentar el arte y la creatividad.

Guía 4

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

- De los animales que conoces, ¿cuáles tienen dos patas?, ¿cuáles tienen cuatro?, ¿cuáles tienen más de cuatro patas?, ¿cuántas tienen?, ¿cuáles no tienen patas?, ¿para qué les sirve tener patas? Comparte tus respuestas con tu familia o tu maestro.
- Pídele a alguien de tu familia o a tu maestro que te lea las siguientes palabras. Escúchalas atentamente y repítelas en voz alta:

Oruga, oso, mariposa, tórtola, león, gusano, perro.

Todas tienen el sonido “o”, algunas al principio, otras en la mitad y otras al final. Descubre dónde está la “o” en cada uno de estos animales.

Intención pedagógica: desarrollar la capacidad de clasificar y crear conjuntos. Practicar conteos. Fortalecer el reconocimiento de las vocales.

NIVEL 2

- ¿Cuáles son los animales que más ves a tu alrededor y en qué cantidad los ves?, ¿cuántas abejas crees que forman una colmena o cuántas hormigas un hormiguero? Escribe el número en tu cuaderno. ¿A qué animales les gusta estar en grupo y de a cuántos andan? Escribe la cifra en tu cuaderno. ¿Cuántos animales hay en tu casa?, ¿cuántos crees que hay en la del vecino?, ¿cuántos animales hay si sumamos los que hay en ambas casas?
- Piensa cuáles animales tienen la vocal “o” en su nombre. Puede ser al principio, como “oruga”, adentro, como “mariposa”, o al final, como “gusano”. Escríbelos en tu cuaderno y señala con un color distinto dónde está la “o”.

Intención pedagógica: practicar conteos y estimaciones y realizar observación detallada de algunos animales. Fortalecer el reconocimiento y escritura de las vocales.



Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

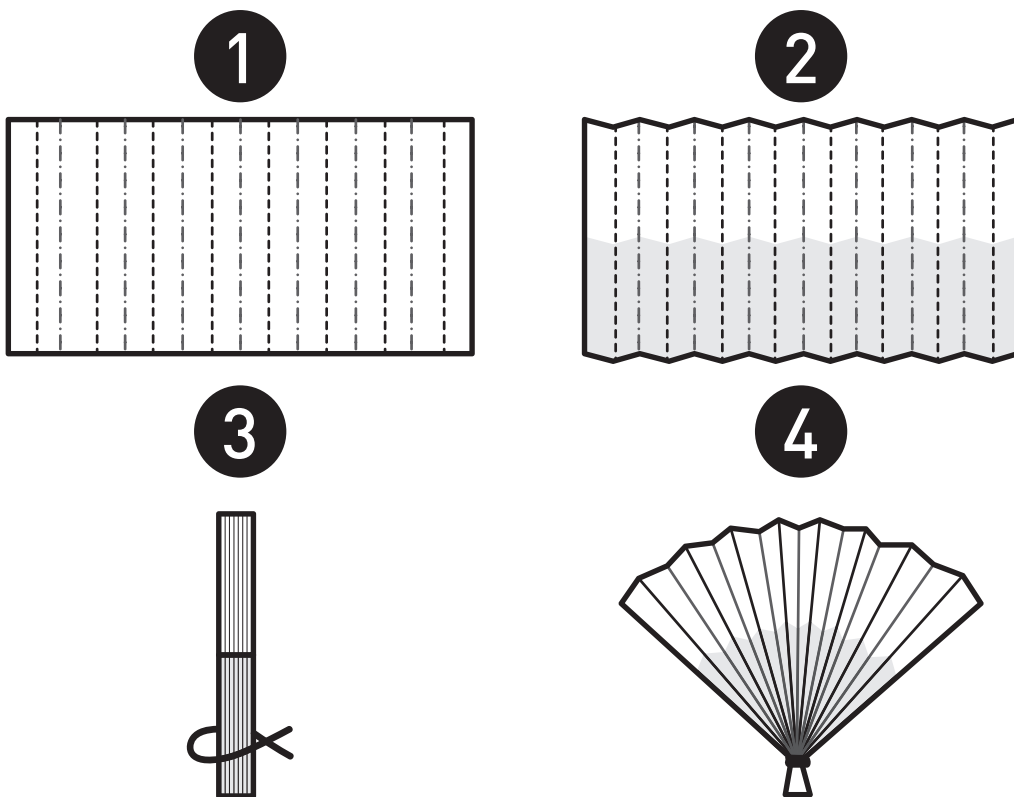
Busca una bandeja o una lata de cocina y échale un poco de arena o tierra suelta en su interior. Consigue un palito y pídele a alguien que escriba tu nombre en la arena con letras grandes y claras. Obsérvalo bien y luego bórralo con tu mano. Ahora escribe tu nombre sobre la arena varias veces. También puedes escribir algunos números.

Intención pedagógica: fortalecer la motricidad fina y el reconocimiento de letras.

NIVEL 2

Vamos a construir un abanico. Consigue una hoja de papel y dóblala, lo más derecho que puedas, por uno de sus lados, como se muestra en la imagen. Luego realiza el mismo procedimiento, pero doblando para el otro lado (intenta que cada uno de los dobleces sea del mismo tamaño que el primero). Al final, te debe resultar una especie de acordeón. Colorea cada una de las franjas como más te guste. Para terminar, cierra el acordeón, sujeta un extremo con los dedos o con una pita, y abre el otro extremo. Ahora tienes tu abanico. ¿Qué pasará si lo sujetas del centro y abres los dos extremos?

Intención pedagógica: fortalecer la motricidad fina mediante la manipulación y doblado de papel.





La tortuga y la rana

Valeria Baena

Cuenta una antigua leyenda que un día un zorro buscaba algún animal para saciar su hambre. De pronto, como por obra de los dioses, encontró una pequeña rana que cazaba mosquitos y pensó que ella sería el plato perfecto. Lentamente se acercó a la rana sin que esta se percatara de su presencia. Pero una enorme y hermosa tortuga charapa que pasaba por allí sí se dio cuenta de lo que sucedía y le mordió la cola al cazador.

—¡Ay, mi colita! —vociferó el zorro adolorido. Cuando la rana oyó el grito se lanzó al agua, salvándose así de convertirse en almuerzo. Entonces el zorro, enfurecido, miró a la tortuga y le dijo:

—Ya que impediste que me comiera a la rana, ahora tú serás mi presa.

Y acto seguido se lanzó sobre ella. Pero la valiente tortuga escondió de inmediato las patas y la cabeza debajo de su caparazón. El zorro intentó sacar a la tortuga, pero todo fue inútil. Luego quiso romper el caparazón, pero tampoco pudo porque era macizo y muy duro. Entonces, el desesperado zorro le gritó a la tortuga:

—¡Te lanzaré al cielo para que te rompas cuando caigas!

A lo que la tortuga respondió:

—Si quieres, hazlo, pues me encantaría ir al cielo y jugar con los pájaros en medio de las nubes.

El zorro, cada vez más furioso, le dijo:

—Pues entonces te arrojaré al fuego para que te quemes, y te comeré bien asada.

La tortuga, riendo, le contestó:

—Me parece perfecto, tengo mucho frío y me gustaría calentarme un poco.

Entonces, el iracundo zorro le gritó:

—¡Lo mejor será lanzarte al agua para que te ahogues!

La tortuga, que tenía fama de ser muy inteligente, replicó gimiendo:

—¡No, no, no, por favor! No me tires al agua, moriré.

El zorro, feliz de haber encontrado la manera de matar a la tortuga y comérsela, la lanzó al río. Pero había caído en la trampa: la tortuga, feliz, nadó en medio de la corriente hasta donde estaba la rana. Entonces, las dos amigas le gritaron al zorro:

—¡Ven, zorro cobarde, ven a buscarnos!

Ante el reto de los dos animalejos, el zorro se lanzó al río sin siquiera pensarlo. Y

como es de suponer, fue arrastrado por la terrible corriente y solo pudo salir con vida después de nadar por largo tiempo.

Desde aquel día, el zorro no confía en las tretas de la tortuga y prefiere no molestarla, y los animales admiran a la tortuga charapa por haber burlado a aquel animal.

Cuentos para contar, pp. 82-83, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

- Conversa con los miembros de tu familia o con tu maestro y compañeros sobre por qué nos alimentamos de unos animales y de otros no. ¿Por qué crees que muchos de nosotros nos alimentamos de carne de vaca, pero no de gato?
- Hablen sobre qué comen los animales que conocen, incluyendo algunos insectos. ¿Qué animales comen cosas que tú no te comerías?

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar. Intercambiar saberes.



Vamos a crear

NIVEL 1

Dibuja muchas veces estos dos tipos de gusanito. Intenta no levantar la punta del lápiz o la crayola mientras recorres cada renglón y, si puedes, utiliza diferentes colores en cada uno. Puedes cantar una canción mientras lo haces.

Intención pedagógica: afianzar los trazos curvos y rectos. Desarrollar el sentido del ritmo en la escritura.



NIVEL 2

Dibuja un paisaje con muchos animales y escribe el nombre de cada uno.

Intención pedagógica: afianzar los trazos por medio del dibujo y practicar la escritura.

Guía 5

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

- Canta la siguiente canción con alguien de tu familia o con tu maestro:

*Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña,
como la tela sí resistía, fueron a llamar otro elefante.
Dos elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña,
como la tela sí resistía, fueron a llamar otro elefante.
Tres elefantes...*

(Continúa hasta donde sepas contar).

- Pronuncia el sonido “u” y alárgalo, que suene “uuuuuuuuuuuuuuuuuu”. ¿Qué palabras conoces que tengan la “u”?

Intención pedagógica: desarrollar habilidades de conteo y memoria. Fortalecer el reconocimiento de las vocales.

NIVEL 2

- Pídele a alguien de tu familia o a tu maestro que te lea varias veces este trabalenguas. Repítelo hasta que te lo memorices. Luego, enséñaselo a alguien más:

*Una vaca peda, meda, pipirigorda, sorda y ciega
criaba hijos pedos, medos, pipirigordos, sordos y ciegos.
Si la vaca no fuera peda, meda, pipirigorda, sorda y ciega,
no tendría hijos pedos, medos, pipirigordos, sordos y ciegos.*

- Pronuncia el sonido “u” y alárgalo, que suene “uuuuuuuuuuuuuuuuuu”. ¿Qué cosas conoces que se escriban con la “u”? Escríbelas en tu cuaderno.

Intención pedagógica: desarrollar habilidades de memoria. Fortalecer el reconocimiento y escritura de las vocales.



Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Llena una taza con agua y pon una taza vacía al lado. Con una esponja ve pasando el agua de la taza llena a la taza vacía. Cuando termines, échale el agua a una planta.

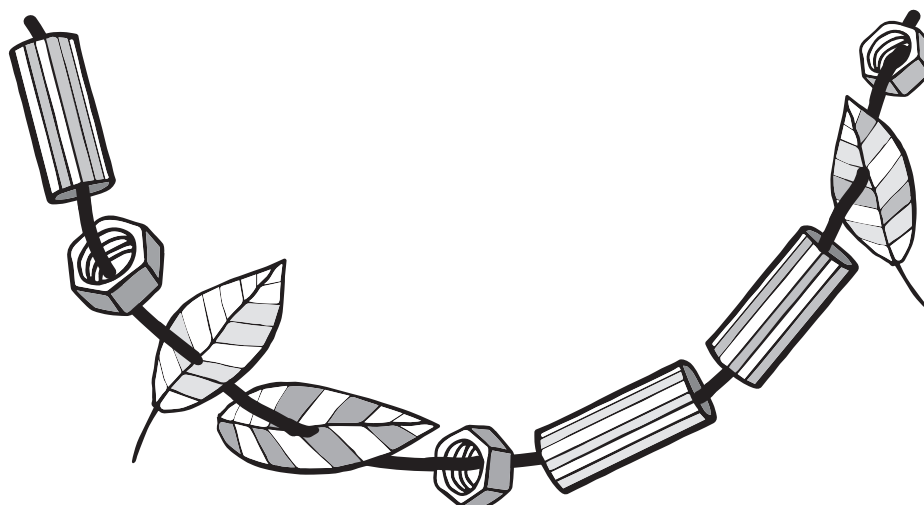
Intención pedagógica: mejorar la motricidad fina e instalar nociones de capacidad.



NIVEL 2

Busca una pita o lana y muchas cosas pequeñas que tengan un hueco: pueden ser pastas, arandelas, tuercas o todo lo que encuentres. También puedes tomar hojas de plantas y hacerles huequitos. Ensarta todos estos elementos en la pita y fabrica un collar para regalarle a alguien de tu familia. Puedes ir contándolos mientras los ensargas. Hazlo con mucho cariño para que sea un regalo muy especial.

Intención pedagógica: mejorar la motricidad fina y practicar conteos.





Los siete chivitos

Jacob y Wilhelm Grimm

Este es el cuento de siete chivitos blancos que vivían con su mamá en una linda casa en el bosque. Pero en el bosque vivía también un lobo malvado.

Un día, la mamá tuvo que ir al mercado. Llamó a sus siete chivitos y les dijo:

—Cierren bien la puerta y no le abran a nadie, porque el lobo malvado puede venir.

—¿Y cómo sabremos que el lobo malvado es el que toca a la puerta? —preguntaron los chivitos.

—Porque el lobo tiene la voz ronca y las patas negras —contestó la mamá y se despidió.

Al quedarse solos, los siete chivitos cerraron la puerta con candado.

El lobo, que estaba escondido detrás de unas matas, vio pasar a la mamá y pensó: “Ahora me comeré a los siete chivitos que están solos, tiernos y gorditos”. En tres saltos llegó a la puerta de la casa y tocó: ¡toc, toc, toc!

—¿Quién es?

—Abran, mis chivitos. Soy su mamá y les traigo dulces del mercado —dijo el lobo.

Pero los chivitos le contestaron:

—No, tú no eres nuestra mamá. Ella tiene la voz dulce y tú la tienes ronca.

Entonces el lobo se fue a su casa y se tomó seis cucharadas de miel para aclararse la voz. Regresó a casa de los chivitos y tocó: ¡toc, toc!

—¿Quién es?

—Abran, mis chivitos. Soy su mamá y les traigo dulces del mercado —dijo el lobo con voz dulce.

Los chivitos iban a abrirle la puerta, cuando vieron sus patas por la rendija.

—No, tú no eres nuestra mamá. Ella tiene las patas blancas y tú las tienes negras.

El lobo se puso furioso. Entonces fue a casa del panadero, y allí, sin que nadie lo viera, metió sus patas en un barril de harina hasta que le quedaron blancas. El lobo regresó corriendo a casa de los chivitos...Y tocó: ¡toc, toc, toc!

—¿Quién es?

—Abran, mis chivitos. Soy su mamá y les traigo dulces del mercado —dijo el lobo.

—Queremos ver tus patas primero —contestaron los chivitos.

Y el lobo asomó por la rendija sus patas enharinadas. Los chivitos, entonces, abrieron la puerta. El lobo entró a la casa y todos corrieron a esconderse.

El primer chivito se metió en la canasta de la ropa sucia. El segundo chivito, debajo de la cama. El tercer chivito, en una gaveta. El cuarto chivito, debajo de la mesa. El quinto chivito, en el escaparate. El sexto chivito, detrás del sofá. Y el más chiquito se metió dentro del reloj.

Pero el lobo malvado los fue encontrando uno por uno, y uno por uno se los fue comiendo, menos al más chiquito, porque no se le ocurrió buscar dentro del reloj. El lobo se fue con la barrigota llena y se acostó a dormir la siesta debajo de un árbol en medio del bosque.

Cuando la chiva regresó del mercado, encontró la puerta abierta y la casa patas arriba.

—¡Ay, mis hijos! ¡Ay, mis chivitos! ¡El lobo malvado se los ha comido a todos!

—¡A mí no! ¡A mí no! —gritó el más chiquito desde el reloj.

La mamá chiva lo ayudó a salir y el chivito le contó lo que había pasado. A la chiva se le ocurrió entonces una idea: buscó las tijeras, el carrete de hilo, la aguja y el dedal. Tomó a su chivito más pequeño de la mano y se fue con él al bosque a buscar al lobo.

Caminaron y caminaron hasta que escucharon unos ronquidos, y ahí, durmiendo debajo de un árbol, vieron al lobo. La chiva se acercó calladita y de un tijeretazo le abrió la barriga. Afuera saltaron los chivitos, uno por uno. El lobo estaba durmiendo tan profundamente que no se dio cuenta de nada. Los chivitos brincaban felices, pero la chiva les dijo:

—Shhhhh... No vayan a despertar al lobo, que aún no hemos terminado. Busquen seis piedras bien grandes para metérselas en la barriga.

Los chivitos trajeron las piedras y se las metieron hasta dejarlo panzón. Luego, la chiva enhebró la aguja y, con mucho cuidado, le cosió la barriga. La chiva y sus chivitos regresaron a casa, trancaron la puerta y se comieron los dulces que su mamá les había traído del mercado.

Y el lobo, mientras tanto, despertó con dolor de barriga. Quiso ir a tomar agua al río y se paró trastabillando porque la barriga le pesaba muchísimo.

—¡Ay! Estos chivitos no estaban tan tiernos, me duele la panza —se quejó el lobo.

Y cuando se inclinó a beber a la orilla del río, el peso de las piedras lo hizo caer al agua y la corriente se lo llevó.

La chiva y los chivitos nunca volvieron a ver al lobo por esas vecindades.

Cuentos maravillosos, pp. 9-15, Secretos para contar.

Intención pedagógica: fomentar la lectura por placer y fortalecer la comprensión de lectura y la interpretación.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Conversa con los miembros de tu familia o con tu maestro y compañeros sobre los cuidados que deben tener los animales con sus crías y los humanos con sus bebés.

Intención pedagógica: fortalecer las habilidades de escuchar y hablar. Crear conciencia del cuidado.

Vamos a crear



NIVEL 1

Dibuja la casa de “Los siete chivitos” en una hoja. Échale pega o engrudo y decórala utilizando arena o tierra, hojas de plantas o palitos. Tendrás una linda casa del bosque.

Intención pedagógica: afianzar los trazos por medio del dibujo.

NIVEL 2

Haz una lista de los nombres de las crías de los animales que conoces. Dibuja tus preferidos.

Intención pedagógica: afianzar los trazos por medio del dibujo y practicar la escritura.

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Unidad	Guía	Intenciones pedagógicas
Unidad 1 - Yo	Guía 1	Desarrollar la observación, la atención, el conocimiento del cuerpo, la coordinación, la lateralidad, el conteo, la comprensión de textos, la oralidad, la imaginación y la motricidad fina.
	Guía 2	Fortalecer la observación, la comparación, la noción de tamaño y de línea recta, mejorar el equilibrio, la comprensión de textos, la oralidad, los trazos la escritura y la motricidad fina en general.
	Guía 3	Afianzar conceptos de tamaño, medida y figuras geométricas básicas. Fortalecer las motricidades gruesa y fina, la coordinación visomotora, la comprensión de textos, la oralidad, el conteo y ejercitar la escritura.
	Guía 4	Desarrollar la observación, la atención, la capacidad de comparar, la oralidad, la imaginación, la motricidad fina, el reconocimiento de las figuras geométricas y las vocales. Realizar estimaciones de cantidad, conteos y sumas. Fomentar el orden.
	Guía 5	Explorar los elementos del entorno con el olfato, clasificar, fortalecer las motricidades fina y gruesa, la comprensión de textos, la oralidad, la imaginación, la autorrepresentación y practicar la escritura.

Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1°)
<p>DBA 3. Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.</p> <p>DBA 9. Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.</p> <p>DBA 10. Expresa ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales en formatos con diferentes intenciones comunicativas.</p>	<p>DBA 4, ciencias naturales. Comprende que su cuerpo experimenta constantes cambios a lo largo del tiempo y reconoce a partir de su comparación que tiene características similares y diferentes a las de sus padres y compañeros.</p> <p>DBA 5, ciencias sociales. Reconoce su individualidad y su pertenencia a los diferentes grupos sociales.</p> <p>DBA 4, matemáticas. Reconoce y compara atributos que pueden ser medidos en objetos y eventos (longitud, duración, rapidez, masa, peso, capacidad, cantidad de elementos de una colección, entre otros).</p>
<p>DBA 9. Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.</p> <p>DBA 14. Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.</p> <p>DBA 15. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>	<p>DBA 7, lenguaje. Enuncia textos orales de diferente índole sobre temas de su interés o sugeridos por otros.</p> <p>DBA 1, ciencias naturales. Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas).</p> <p>DBA 4, ciencias sociales. Reconoce la noción de cambio a partir de las transformaciones que ha vivido en los últimos años a nivel personal, de su familia y del entorno barrial, veredal o del lugar donde vive.</p>
<p>DBA 13. Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.</p> <p>DBA 14. Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.</p> <p>DBA 15. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>	<p>DBA 8, lenguaje. Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.</p> <p>DBA 1, matemáticas. Identifica los usos de los números (como código, cardinal, medida, ordinal) y las operaciones (suma y resta) en contextos de juego, familiares, económicos, entre otros.</p> <p>DBA 5, matemáticas. Realiza medición de longitudes, capacidades, peso, masa, entre otros, para ello utiliza instrumentos y unidades no estandarizadas y estandarizadas.</p>
<p>DBA 9. Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.</p> <p>DBA 15. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p> <p>DBA 16. Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.</p>	<p>DBA 4, ciencias naturales. Comprende que su cuerpo experimenta constantes cambios a lo largo del tiempo y reconoce a partir de su comparación que tiene características similares y diferentes a las de sus padres y compañeros.</p> <p>DBA 2, matemáticas. Utiliza diferentes estrategias para contar, realizar operaciones (suma y resta) y resolver problemas aditivos.</p> <p>DBA 6, matemáticas. Compara objetos del entorno y establece semejanzas y diferencias empleando características geométricas de las formas bidimensionales y tridimensionales (Curvo o recto, abierto o cerrado, plano o sólido, número de lados, número de caras, entre otros).</p>
<p>DBA 3. Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.</p> <p>DBA 7. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</p> <p>DBA 13. Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.</p>	<p>DBA 4, lenguaje. Interpreta textos literarios como parte de su iniciación en la comprensión de textos.</p> <p>DBA 8, lenguaje. Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.</p> <p>DBA 1, ciencias naturales. Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas).</p>

Unidad	Guía	Intenciones pedagógicas
Unidad 2 - Mi familia	Guía 1	Analizar fenómenos de la naturaleza. Practicar conteos, clasificaciones y suma. Fortalecer las motricidades fina y gruesa, la comprensión de textos, la oralidad, la creatividad y practicar la escritura.
	Guía 2	Explorar el entorno a través del oído, realizar asociaciones, agrupar por conjuntos, fortalecer las motricidades gruesa y fina, la comprensión de textos, la oralidad, los trazos, la creatividad y practicar la escritura.
	Guía 3	Desarrollar habilidades para comparar y clasificar, las motricidades gruesa y fina, la comprensión de textos, la oralidad y la creatividad. Practicar la escritura.
	Guía 4	Desarrollar la observación, las habilidades de clasificación, ordenación y estimación de peso, las motricidades fina y gruesa, el ritmo, la conciencia fonológica, la comprensión de textos, la oralidad, la creatividad y practicar la escritura.
	Guía 5	Mejorar la memoria y la pronunciación, las motricidades gruesa y fina, la comprensión de textos, la oralidad, la creatividad y practicar la escritura y el conteo. Establecer equivalencias.

Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1°)
<p>DBA 4. Reconoce que es parte de una familia, de una comunidad y un territorio con costumbres, valores y tradiciones.</p> <p>DBA 7. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</p> <p>DBA 15. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>	<p>DBA 4, matemáticas. Reconoce y compara atributos que pueden ser medidos en objetos y eventos (longitud, duración, rapidez, masa, peso, capacidad, cantidad de elementos de una colección, entre otros).</p> <p>DBA 5, ciencias sociales. Reconoce su individualidad y su pertenencia a los diferentes grupos sociales.</p> <p>DBA 4, lenguaje. Interpreta textos literarios como parte de su iniciación en la comprensión de textos.</p>
<p>DBA 4. Reconoce que es parte de una familia, de una comunidad y un territorio con costumbres, valores y tradiciones.</p> <p>DBA 7. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</p> <p>DBA 15. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>	<p>DBA 7, lenguaje. Enuncia textos orales de diferente índole sobre temas de su interés o sugeridos por otros.</p> <p>DBA 1, ciencias naturales. Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas).</p> <p>DBA 6, matemáticas. Compara objetos del entorno y establece semejanzas y diferencias empleando características geométricas de las formas bidimensionales y tridimensionales (Curvo o recto, abierto o cerrado, plano o sólido, número de lados, número de caras, entre otros).</p>
<p>DBA 7. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</p> <p>DBA 13. Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.</p> <p>DBA 15. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>	<p>DBA 3, lenguaje. Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica.</p> <p>DBA 8, lenguaje. Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.</p> <p>DBA 1, ciencias naturales. Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas).</p>
<p>DBA 8. Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.</p> <p>DBA 13. Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.</p> <p>DBA 14. Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.</p>	<p>DBA 5, lenguaje. Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras.</p> <p>DBA 2, ciencias naturales. Comprende que existe una gran variedad de materiales y que éstos se utilizan para distintos fines, según sus características (longitud, dureza, flexibilidad, permeabilidad al agua, solubilidad, ductilidad, maleabilidad, color, sabor, textura).</p> <p>DBA 5, matemáticas. Realiza medición de longitudes, capacidades, peso, masa, entre otros, para ello utiliza instrumentos y unidades no estandarizadas y estandarizadas.</p>
<p>DBA 2. Se apropia de hábitos y prácticas para el cuidado personal y de su entorno.</p> <p>DBA 8. Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.</p> <p>DBA 16. Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.</p>	<p>DBA 5, lenguaje. Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras.</p> <p>DBA 8, lenguaje. Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.</p> <p>DBA 5, matemáticas. Realiza medición de longitudes, capacidades, peso, masa, entre otros, para ello utiliza instrumentos y unidades no estandarizadas y estandarizadas.</p>

Unidad	Guía	Intenciones pedagógicas
Unidad 3 - Mis amigos	Guía 1	Fortalecer la memoria, los procesos de clasificación y ordenación, las motricidades gruesa y fina, la coordinación, la comprensión de textos, la creatividad, la imaginación y practicar la escritura y el dibujo.
	Guía 2	Fortalecer la observación, la percepción y la memoria visual, la coordinación, las motricidades gruesa y fina, la comprensión de textos, la oralidad, la imaginación la creatividad, las figuras geométricas y practicar la escritura.
	Guía 3	Desarrollar la percepción a través del gusto, los procesos de clasificación, la motricidad fina, la representación no verbal, la comprensión de textos, la oralidad, la creatividad, la memoria y practicar la escritura.
	Guía 4	Mejorar los procesos de percepción e imaginación, realizar estimaciones de distancia y cantidad, fortalecer la comprensión de textos, la oralidad, la motricidad fina, la coordinación, las figuras geométricas y el conteo.
	Guía 5	Desarrollar la percepción, la memoria, los procesos de clasificación, las motricidades gruesa y fina (amasado y moldeado), la comprensión de textos y la oralidad. Practicar conteos, sumas y escritura.

Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1°)
<p>DBA 4. Reconoce que es parte de una familia, de una comunidad y un territorio con costumbres, valores y tradiciones.</p> <p>DBA 7. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</p> <p>DBA 14. Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.</p>	<p>DBA 5, matemáticas. Realiza medición de longitudes, capacidades, peso, masa, entre otros, para ello utiliza instrumentos y unidades no estandarizadas y estandarizadas.</p> <p>DBA 7, matemáticas. Describe y representa trayectorias y posiciones de objetos y personas para orientar a otros o a sí mismo en el espacio circundante.</p> <p>DBA 1, ciencias sociales. Se ubica en el espacio que habita teniendo como referencia su propio cuerpo y los puntos cardinales.</p>
<p>DBA 3. Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.</p> <p>DBA 9. Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.</p> <p>DBA 11. Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.</p>	<p>DBA 2, lenguaje. Relaciona códigos no verbales, como los movimientos corporales y los gestos de las manos o del rostro, con el significado que pueden tomar de acuerdo con el contexto.</p> <p>DBA 1, ciencias naturales. Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas).</p> <p>DBA 6, matemáticas. Compara objetos del entorno y establece semejanzas y diferencias empleando características geométricas de las formas bidimensionales y tridimensionales (Curvo o recto, abierto o cerrado, plano o sólido, número de lados, número de caras, entre otros).</p>
<p>DBA 7. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</p> <p>DBA 9. Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.</p> <p>DBA 15. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>	<p>DBA 2, lenguaje. Relaciona códigos no verbales, como los movimientos corporales y los gestos de las manos o del rostro, con el significado que pueden tomar de acuerdo con el contexto.</p> <p>DBA 10, matemáticas. Clasifica y organiza datos, los representa utilizando tablas de conteo y pictogramas sin escalas, y comunica los resultados obtenidos para responder preguntas sencillas.</p> <p>DBA 1, ciencias naturales. Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas).</p>
<p>DBA 7. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</p> <p>DBA 11. Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.</p> <p>DBA 14. Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.</p>	<p>DBA 3, lenguaje. Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica.</p> <p>DBA 7, lenguaje. Enuncia textos orales de diferente índole sobre temas de su interés o sugeridos por otros.</p> <p>DBA 5, matemáticas. Realiza medición de longitudes, capacidades, peso, masa, entre otros, para ello utiliza instrumentos y unidades no estandarizadas y estandarizadas.</p>
<p>DBA 8. Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.</p> <p>DBA 12. Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.</p> <p>DBA 16. Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.</p>	<p>DBA 3, lenguaje. Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica.</p> <p>DBA 3, ciencias naturales. Comprende que los seres vivos (plantas y animales) tienen características comunes (se alimentan, respiran, tienen un ciclo de vida, responden al entorno) y los diferencia de los objetos inertes.</p> <p>DBA 2, matemáticas. Utiliza diferentes estrategias para contar, realizar operaciones (suma y resta) y resolver problemas aditivos.</p>

Unidad	Guía	Intenciones pedagógicas
Unidad 4 - Los animales	Guía 1	Fortalecer habilidades de memoria y clasificación, las motricidades gruesa y fina, la comprensión de textos, la oralidad y la creatividad.
	Guía 2	Desarrollar la atención, la percepción y los procesos de clasificación y ordenación, las motricidades gruesa y fina, la comprensión de textos, la oralidad. Reforzar el conteo, la suma, y practicar la escritura.
	Guía 3	Enriquecer las capacidades de observación, comparación, ordenación y cálculos mentales de estimación. Desarrollar la motricidad fina en ambas manos, la comprensión de textos, la oralidad, y la creatividad y practicar la escritura.
	Guía 4	Desarrollar las capacidades para percibir, clasificar y crear conjuntos, realizar conteos y estimaciones, fortalecer la motricidad fina, la comprensión de textos, la oralidad, la creatividad y practicar la escritura.
	Guía 5	Mejorar la memoria, la pronunciación, la motricidad fina, la comprensión de textos y la oralidad. Practicar los conteos y la escritura.

Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1°)
<p>DBA 7. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</p> <p>DBA 9. Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.</p> <p>DBA 15. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>	<p>DBA 8, lenguaje. Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.</p> <p>DBA 7, lenguaje. Enuncia textos orales de diferente índole sobre temas de su interés o sugeridos por otros.</p> <p>DBA 3, ciencias naturales. Comprende que los seres vivos (plantas y animales) tienen características comunes (se alimentan, respiran, tienen un ciclo de vida, responden al entorno) y los diferencia de los objetos inertes.</p>
<p>DBA 5. Participa en la construcción colectiva de acuerdos, objetivos y proyectos comunes.</p> <p>DBA 7. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</p> <p>DBA 15. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>	<p>DBA 3, lenguaje. Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica.</p> <p>DBA 3, ciencias naturales. Comprende que los seres vivos (plantas y animales) tienen características comunes (se alimentan, respiran, tienen un ciclo de vida, responden al entorno) y los diferencia de los objetos inertes.</p> <p>DBA 1, matemáticas. Identifica los usos de los números (como código, cardinal, medida, ordinal) y las operaciones (suma y resta) en contextos de juego, familiares, económicos, entre otros.</p>
<p>DBA 2. Se apropia de hábitos y prácticas para el cuidado personal y de su entorno.</p> <p>DBA 12. Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.</p> <p>DBA 15. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>	<p>DBA 4, matemáticas. Reconoce y compara atributos que pueden ser medidos en objetos y eventos (longitud, duración, rapidez, masa, peso, capacidad, cantidad de elementos de una colección, entre otros).</p> <p>DBA 3, ciencias naturales. Comprende que los seres vivos (plantas y animales) tienen características comunes (se alimentan, respiran, tienen un ciclo de vida, responden al entorno) y los diferencia de los objetos inertes.</p> <p>DBA 7, lenguaje. Enuncia textos orales de diferente índole sobre temas de su interés o sugeridos por otros.</p>
<p>DBA 4. Reconoce que es parte de una familia, de una comunidad y un territorio con costumbres, valores y tradiciones.</p> <p>DBA 12. Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.</p> <p>DBA 16. Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.</p>	<p>DBA 8, lenguaje. Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.</p> <p>DBA 2, matemáticas. Utiliza diferentes estrategias para contar, realizar operaciones (suma y resta) y resolver problemas aditivos.</p> <p>DBA 2, ciencias sociales. Describe las características del paisaje geográfico del barrio, vereda o lugar donde vive, sus componentes y formas.</p>
<p>DBA 7. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.</p> <p>DBA 8. Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.</p> <p>DBA 9. Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.</p>	<p>DBA 3, lenguaje. Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica.</p> <p>DBA 4, lenguaje. Interpreta textos literarios como parte de su iniciación en la comprensión de textos.</p> <p>DBA 8, lenguaje. Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.</p>

Hoja de respuestas

Unidad 1.

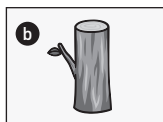
Página 18:

Si observas con atención, te darás cuenta de que la mano está levantando un dedo más en cada imagen.



Página 28:

Si observas con atención, te darás cuenta de que después de una piedra, aparece un palo.



Unidad 2.

Página 40:

Si observas con atención, te darás cuenta de que el color de la estrella se oscurece cada vez más.



Página 48:

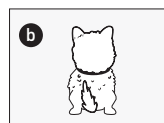
Si observas con atención, te darás cuenta de que el niño aparece cada vez más grande.



Unidad 3.

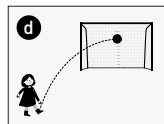
Página 60:

Si observas con atención, te darás cuenta de que el perrito está girando hacia la derecha.



Página 64:

Si observas con atención, te darás cuenta de que el balón se está moviendo hacia la portería.



Página 68:

Si observas con atención, te darás cuenta de que cada figura tiene un lado más que la anterior.

