SECCIÓN 2

EXPERIENCIAS DE **INTEGRADAS**

UNIDAD 1

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1: SOY GENIAL

Momentos didácticos:

Inicio

Invita a los niños a mirarse en el espejo y descubrir las características que los hacen únicos, como su color de piel, su cabello, sus ojos, etc. Luego, dialoga con ellos a través de preguntas sencillas para conocer sus saberes previos. Antes de iniciar, comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

Desarrollo

Organiza a los niños en grupos y entrégales un papel Kraft. Un niño se recuesta para que los demás tracen su silueta, completen las partes finas y decoren la ropa con retazos de tela, papeles de colores u otros materiales. Luego, pídeles escribir los nombres de los integrantes del grupo. Después, desarrollen la pág. 7 del cuaderno de Personal. Pueden trabajar también la pág. 21 del cuaderno de Comunicación. En la plataforma, en "Recursos virtuales", encontrarás el video Soy genial para complementar la actividad.

Cierre

Finalmente, un representante de cada grupo expone su trabajo y explica cómo lo realizaron. Luego, socializa con preguntas como: ¿fue sencillo?, ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve?, ¿cómo nos sentimos?, ¿les gustaría repetir una actividad similar?

COMPETENCIA	CAPACIDADES
Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.

DESEMPEÑOS

Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.

RECURSOS

- Cuaderno Personal Social
- Cuaderno Comunicación
- Papel Kraft
- Plumones gruesos
- Retazos de tela
- Papeles de colores
- Pegamento



PERSONAL SOCIAL - PG. 7

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Escribe tu nombre en la parte superior. En un espejo observa cada detalle de tu rostro y descríbete. Luego, dibújate en el cartel y decora el marco con los materiales que desees. Finalmente, muestra tu dibujo a tus compañeros.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Dibújate** en el cartel y decora el marco con los materiales que desees.

COMUNICACIÓN - PG. 21

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Recorta el rectángulo de color rojo y dóblalo de acuerdo al instructivo. Luego pégalo formando la sombrilla. Finalmente, haz bolitas de papel crepé y pégalas en las gotas de agua.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Recorta** el rectángulo de color rojo y dóblalo con ayuda de tu profesora.
- **Pégalo** formando la sombrilla.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2: YO SOY

Momentos didácticos:

1 **Inicio**

Reparte revistas e invita a los niños a buscar imágenes de rostros de personas para pegarlas en un papelógrafo. Luego, cada grupo comparte con los demás las semejanzas y diferencias que identificaron. También puedes compartir la canción clásica "Mi carita", que los invita a reconocer y tocar las partes de su rostro. Luego, comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

En un segundo momento, invita a los niños a modelar la figura humana con plastilina, comentando las partes del cuerpo que van formando. Luego, desarrolla la pág. 9 del cuaderno de Personal Social. También puedes trabajar la pág. 13 del cuaderno Jugamos y aprendemos, armando el nombre con tapitas. Otra opción, es creae caritas con material concreto de Centauro, las tapitas.

Cierre

Finalmente, cada niño podrá exponer su trabajo, comentándoles a sus compañeros cómo lo hicieron. Por último, pregúntales
¿fue sencillo?, ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos?, ¿quisieran volver a realizar una actividad similar?

COMPETENCIA	CAPACIDADES
Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.

DESEMPEÑOS

Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Jugamos y Aprendemos
- Revistas y periódicos
- Plastilina
- Hojas blancas
- Goma
- Tapitas
- Colores





PERSONAL SOCIAL - PG. 9

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Con cuál de ellas te identificas? Comenta tu respuesta y colorea la imagen que corresponda. Luego, en el recuadro, dibuja tus ojos. Marca el cabello que, por su largo, se parezca al tuyo y en la parte inferior, encierra en un círculo a quien más se parezca a ti.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** con atención las imágenes. Pinta la imagen con la cual te identificas.
- **Dibuja** tus ojos. Marca el cabello que por su largo se parezca al tuyo.
- **Encierra** a quien más se parezca a ti.



JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 13

CONSIGNA PRINCIPAL

scribe tu nombre en el recuadro de color verde. Luego, con ayuda de tu profesora, escribe las letras de tu nombre en los stickers en blanco, pegálos en tapitas y juega a armar tu nombre en el recuadrEo blanco.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3: PUEDO HACER EJERCICIOS

Momentos didácticos:

1

Inicio

Invita a los niños a jugar "Todo lo que hace el primero". Por turnos, cada niño será el primero y dará indicaciones mientras caminan por el patio: levantar el brazo derecho, tocarse la cabeza, saltar con ambos pies, saltar en un pie, etc. Repite el juego las veces necesarias. Antes de iniciar, comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula. VARIANTE: Puedes complementar usando pañuelos, pelotas y sogas de la caja de 100 juegos de Centauro para crear más dinámicas.

Desarrollo

En un segundo momento, ofrece rompecabezas del cuerpo o muñecos articulados para que los niños armen y manipulen las partes del cuerpo. Luego, invítalos a dibujarse realizando un movimiento, como levantar un pie. Desarrolla la pág. 11 del cuaderno de Personal Social y la pág. 7 de Ciencia y Tecnología, dialogando sobre la importancia del ejercicio para la salud. Finalmente, preséntales el tangram de Aventuras lúdicas 1 para que armen un animalito que podría ser su mascota.

Cierre

Finalmente, socializa la actividad con preguntas como ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve?, ¿cómo nos sentimos?, ¿quisieran repetir juegos similares?, ¿cómo se sienten al realizarlos por sí solos?

COMPETENCIA	CAPACIDADES
Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.

DESEMPEÑOS

Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Rompecabezas del cuerpo humano
- Hojas blancas
- Colores
- Plumones





PERSONAL SOCIAL - PG. 11

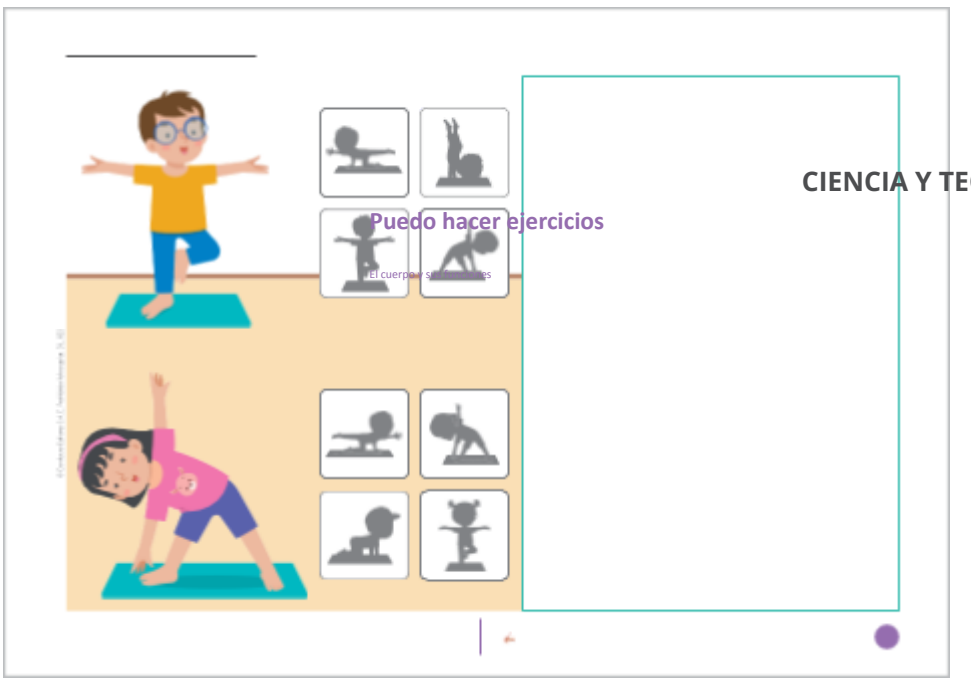
CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la escena. ¿Podrás hacer esos ejercicios? Juega con tus amigos a imitar las posturas de los niños.

Luego, pinta sus polos con los colores que más te gusten y une con una línea a cada niño con la tarjeta que muestra la postura de su cuerpo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** con atención la escena. Juega con tus amigos a imitar las posturas de los niños.
- **Pinta** sus polos con los colores que más te gusten.
- **Une** con una línea a cada niño con la tarjeta que muestra la postura de su cuerpo.



CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 7

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Qué hacen los niños? ¿Cómo ayuda el ejercicio físico al cuidado del cuerpo? ¿Tú haces ejercicios? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Marca con una "X" la sombra que representa el

movimiento que realizan el niño y la niña. Luego, en el recuadro en blanco dibújate
haciendo algún ejercicio.

- **Dibújate** haciendo algún ejercicio.

• Observa con atención las imágenes. ¿Qué hacen los niños? ¿Cómo ayuda el ejercicio físico al cuidado del cuerpo?
¿Tú haces ejercicios? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Marca con una "X" la sombra que representa el movimiento que realizan el niño y la niña. Luego, en el recuadro en blanco dibújate haciendo algún ejercicio.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Dibújate** haciendo algún ejercicio.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4: PUEDO HACERLO

Momentos didácticos:

1

Inicio

Crea una situación en el aula que requiera que los niños se retiren los zapatos y las medias, guardando su calzado en un espacio o casillero identificado con su nombre. Al finalizar la actividad de pies descalzos, invítalos a colocarse nuevamente los zapatos, promoviendo su autonomía y brindando apoyo solo cuando sea necesario. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

A continuación, invita a los niños a jugar en el rincón del hogar previamente preparado, que incluya muñecos para cambiar, juegos de cocinita y recipientes para simular el baño de los muñecos. Luego, desarrolla la pág. 13 del cuaderno de Personal Social y la pág. 5 de Comunicación, dialogando sobre las acciones propuestas en la ficha.

Cierre

Finalmente, socializa la actividad con los niños, haciendo preguntas: ¿cómo realizamos la actividad?, ¿necesitamos ayuda de un adulto o lo pude hacer solo?, ¿cómo me siento cuando puedo hacer las cosas sin ayuda?

COMPETENCIA	CAPACIDADES
Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.

DESEMPEÑOS

Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Muñecos con sus prendas
- Tinas con agua
- Jabón líquido
- Toallas de mano
- Calzados de los niños
- Medias de los niños





PERSONAL SOCIAL - PG. 13

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta qué actividades están realizando los niños. ¿Tú también puedes hacer esas actividades? ¿Las haces solo o necesitas ayuda? Luego, colorea las manchitas según la clave de color. Para terminar, dibújate en un recuadro haciendo una actividad que puedas hacer solo y en el otro, una actividad
que realizas con ayuda.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** con atención las imágenes. Pinta las manchitas según la clave de color.
- **Dibújate** en un recuadro haciendo una actividad que puedas hacer solo y en el otro, una actividad que realizas con ayuda.



COMUNICACIÓN - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente las imágenes. Con ayuda de tu profesora lee los carteles. Luego pinta del mismo color el marco de la acción que representa cada frase. Finalmente, dibuja una carita que represente la emoción que sientes cuando logras hacer esas acciones por ti mismo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** los marcos de las acciones.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 5: SOY ESPECIAL

Momentos didácticos:

1 **Inicio**

Realiza el juego conocido: "Ha llegado una carta" en la que vas dando indicaciones que tengan que ver con rasgos físicos de los niños, por ejemplo: ha llegado una carta para los que tienen el cabello largo, para los que tienen los ojos negros, para los que tienen el cabello lacio, etc. Puedes repetir el juego las veces que creas conveniente.

Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

Desarrollo

A continuación, preséntales carteles que tengan las partes del cuerpo: boca, codo, ojos, piernas, mano, etc. Con la ayuda de la profesora van tocándose las partes del cuerpo, según cada compañero vaya pegando en la pizarra el cartel correspondiente.

Luego desarrolla la primera parte de la pág. 15 del cuaderno de personal social y envíala a casa para que los padres accedan al QR. También puedes desarrollar la pág. 5 del cuaderno de trazos, invítales a dibujarse en ese paisaje.

Otra opción interesante es que puedan armar caritas con las tapitas del material concreto que Centauro te propone.

Cierre

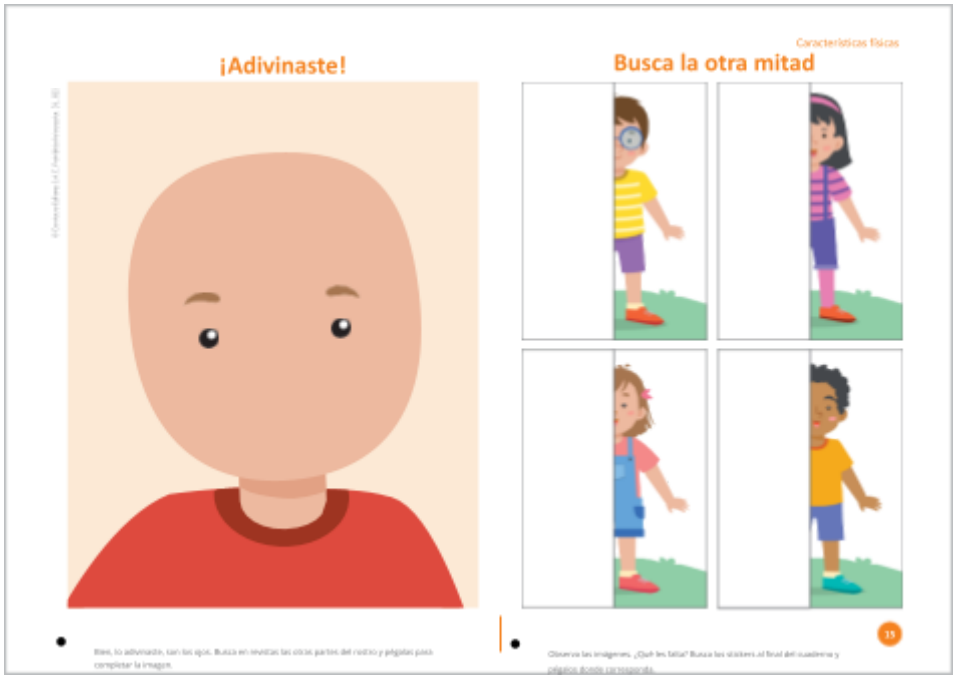
Al finalizar, socializa la actividad con los niños: ¿qué hicimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo cuidan su rostro?,
¿todos somos iguales?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?

COMPETENCI	CAPACIDADE
DESEMPEÑOS	
Construye su identidad	Se valora a sí mismo.
Reconoce sus intereses, preferencias y características, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Trazos
- Tarjetas de las partes finas de la cara
- Goma
- Colores
- Plumones



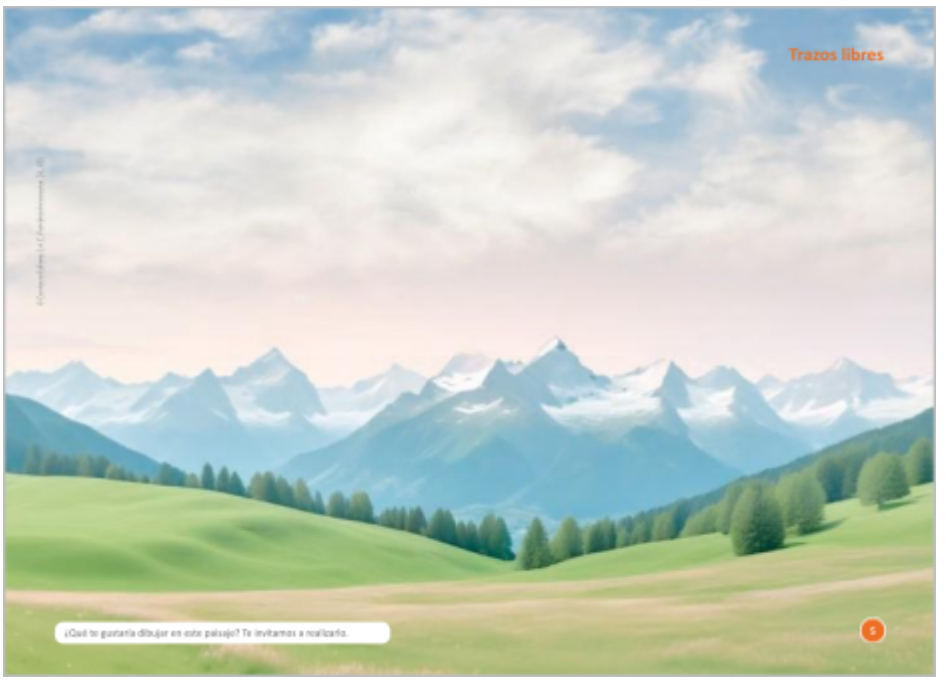


PERSONAL SOCIAL - PG. 15

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. ¿Qué les falta? Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos donde corresponda.

Bien, lo adivinaste, son los ojos. Busca en revistas las otras partes del rostro y pégalas para completar la imagen.



CUADERNO DE TRAZOS - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

¿Qué te gustaría dibujar en este paisaje? Te invitamos a realizarlo.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 6: PUEDO ALISTARME

Momentos didácticos:

1 Inicio

Juega con los niños a completar oraciones utilizando objetos del entorno cotidiano, como una cuchara. Invítalos a responder preguntas como: ¿la cuchara sirve para...?, ¿con el plumón puedo...?, ¿la chalina la uso para...?, ¿en mi lonchera traigo...? De esta manera, se favorece el enriquecimiento del vocabulario. Finalmente, comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

A continuación, escribe en un papelógrafo las frases que los niños mencionaron a partir de la palabra propuesta y colócalo en un lugar visible del aula para que sirva como referencia en producciones posteriores. Luego, desarrolla la pág. 7 del cuaderno de Comunicación y la pág. 5 del cuaderno de Personal Social. Como alternativa, utiliza los pañuelos de la caja de 100 juegos de Centauro para cubrir objetos del aula y propiciar que los niños los adivinen a partir de indicios.

Cierre

Finalizando los niños podrán explicar la sucesión de actividades del día y a través de preguntas consolida lo aprendido ¿qué aprendimos? ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo me sentí?

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en su lengua materna.		Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

DESEMPEÑOS

Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.



COMUNICACIÓN - PG. 7

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Escucha el texto que leerá tu profesora. Luego, recorta las figuras a las que hace referencia el texto y pégalas en el orden que indica.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** las imágenes. **Escucha** el texto que leerá tu profesora.
- **Recorta** y **pega** las figuras a las que hace referencia el texto.



PERSONAL SOCIAL - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente las imágenes. Comenta con tus compañeros sobre las acciones que está realizando Mía. ¿Algunavez has hecho algo parecido? En el recuadro en blanco, dibújate realizando una actividad que puedes hacer solo(a).

Luego, en cada cuadradito, dibuja un premio por cada acción que Mía realiza.

CONSIGNA ADAPTADA

Guía Docente

- **Observa** atentamente las imágenes.
- **Dibújate** en el recuadro realizando una actividad que puedes hacer solo(a).
- **Dibuja** en los cuadrados un premio por cada acción que Mía realiza.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 7: ME ENCANTAN LAS HISTORIAS

Momentos didácticos:

1

Inicio

Crea un sector de dramatización con atuendos y accesorios sencillos para que los niños representen personajes conocidos. Solicita los materiales a las familias con anticipación. Luego, dialoga con los niños sobre el nombre y la utilidad de cada elemento en la vida diaria. Como alternativa, presenta los materiales de la caja de 100 juegos de Centauro para que describan para qué sirve cada uno. Finalmente, comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

En un segundo momento, en asamblea, conversa con los niños sobre los accesorios que utilizaron: qué personaje representaron, dónde lo conocieron, para qué se usa ese accesorio en la vida diaria y qué otra utilidad podría tener. Luego, desarrolla la pág. 11 del cuaderno de Comunicación y, seguidamente, motívalos a jugar con las tarjetas de la pág. 35 de Aventuras lúdicas.

Cierre

Al finalizar socializa la actividad, elige a algunos niños para que presenten su trabajo a los demás compañeros, mencionando:
¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué accesorios no habían visto antes?

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en su lengua materna.		Obtiene información del texto oral. Infiere e interpret

a información de textos orales.

DESEMPEÑOS

Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.



COMUNICACIÓN - PG. 11

CONSIGNA PRINCIPAL

Escucha atentamente el texto que leerá tu profesora. Responde la pregunta que aparece al final. Luego, colorea al lobo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Escucha** el texto que leerá tu profesora.
- **Pinta** al lobo.



AVENTURAS LÚDICAS - PG. 35

CONSIGNA PRINCIPAL

Lee las retahílas con ayuda de tu profesora y diviértete con tus amigos. Luego, utiliza las caritas de la retira para mostrar a tu compañerito(a) cómo crees que lo hizo.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 8: SOY BUENO DESCUBRIENDO

Momentos didácticos:

1

Inicio

Invita a los niños a crear códigos sencillos para comunicar mensajes a sus compañeros. Entrégales hojas de sketch book y organízalos en grupos. Preséntales tarjetas con imágenes y textos relacionados para que las utilicen como referencia. Como alternativa, usa los pañuelos de la caja de 100 juegos de Centauro para cubrir algunas tarjetas con códigos y motiva a los niños a descubrirlos. Finalmente, comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

En un segundo momento, realiza una asamblea para que los niños presenten sus trabajos; todos observan e intentan descifrar el mensaje que cada uno quiere comunicar. Luego, desarrolla la pág. 13 del cuaderno de Comunicación y, seguidamente, la pág. 5 del cuaderno de Matemática.

Cierre

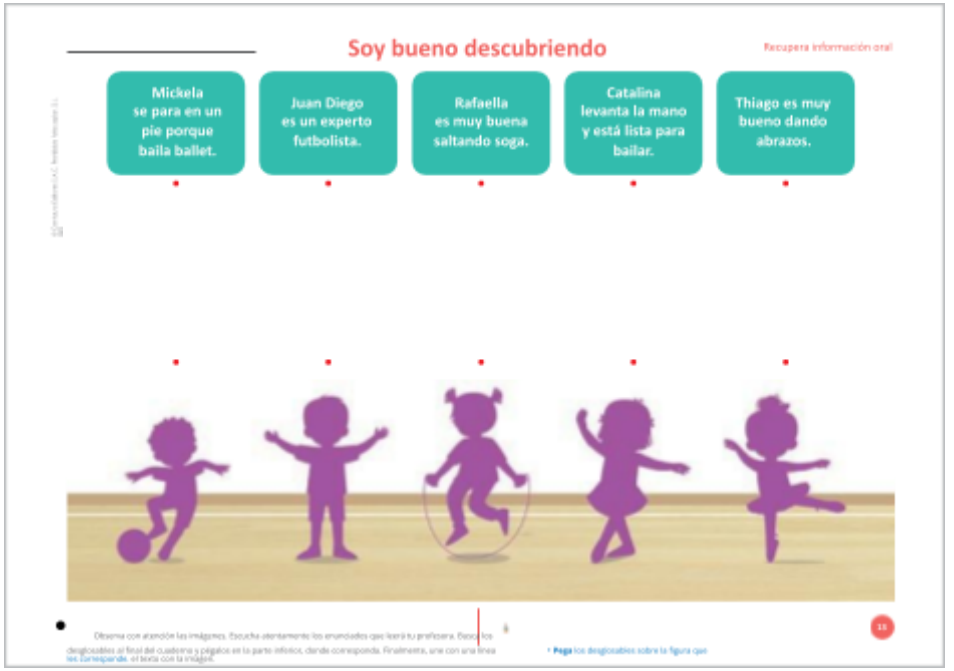
Al finalizar, socializa la actividad con los niños; consolida lo aprendido: ¿qué aprendimos?, ¿cómo nos sentimos?, ¿quisieran volver a realizar una actividad similar?

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en su lengua materna.		Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y

cohesion ada.

DESEMPEÑOS

Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.



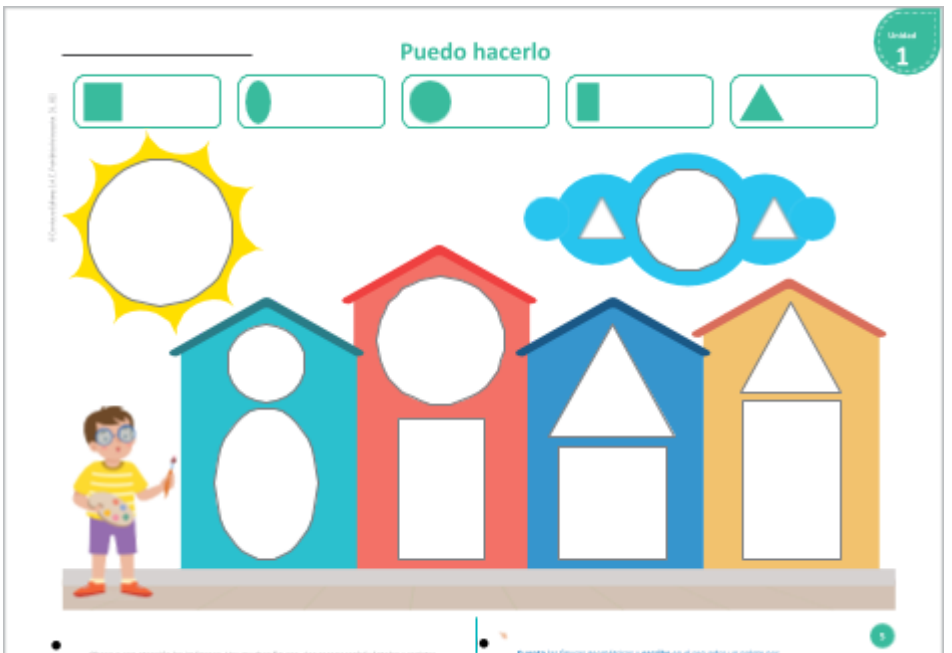
COMUNICACIÓN- PG. 13

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Escucha atentamente los enunciados que leerá tu profesora. Busca los desglosables al final del cuaderno y pégalos en la parte inferior, donde corresponda. Finalmente, une con una línea el texto con la imagen.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los desglosables sobre la figura que les corresponde.



MATEMÁTICA - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Hay muchas figuras, ¿las reconoces? Cuéntalas y registra usando palotes, en los recuadros de la parte superior. Finalmente, colorea las figuras de la escena.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Cuenta** las figuras geométricas y escribe en el recuadro un palote por cada una.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 9: PUEDO ELEGIR

Momentos didácticos:

1

Inicio

Presenta a los niños figuras de una misma categoría elaboradas en cartulina corrugada. Colócalas debajo de una hoja bond e invítalos a pasar la crayola sobre la superficie para descubrir la figura, generando un efecto de calcado. Utiliza formas sencillas, como figuras geométricas. Finalmente, comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

En un segundo momento, en asamblea, los niños comparten las figuras que descubrieron: ¿qué figuras identificaron?, ¿cuáles se parecen? y ¿qué otras figuras podrían utilizar en este juego?. Luego, desarrolla la pág. 17 del cuaderno de Comunicación y la pág. 15 del cuaderno de Matemática. Finalmente, preséntales los palitos de Construimos y aprendemos para que construyan más figuras.

Cierre

Socializa la actividad, consolida lo aprendido mencionando: ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué les pareció descubrir las figuras ocultas?, ¿qué otras figuras puedes ocultar?

COMPETENCIA	
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Obtiene información del texto escrito.

DESEMPEÑOS

Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes.



COMUNICACIÓN- PG. 17

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la escena y descríbela. Encierra los productos saludables que el niño elegiría para desayunar.

Colorea al niño.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Encierra** los productos que elegirías para desayunar.
- **Pinta** al niño.



MATEMÁTICA - PG. 15

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Pinta la escena según la clave de colores.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** la escena según la clave de colores.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 10: SOY EXPERTO EN TRABALENGUAS

Momentos didácticos:

1 **Inicio**

Antes de presentar el trabalenguas, realiza juegos de ejercicios linguales con los niños para facilitar la pronunciación. Luego, presenta un trabalenguas corto y sencillo, como: "Pepe pica papas". Repítelo junto con los niños, comenzando de manera pausada y aumentando progresivamente la velocidad. Finalmente, comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

En un segundo momento, los niños comparten los trabalenguas por turnos, repitiéndolos y diciendo cuál les resultó más difícil o divertido. Anímalos a crear sus propios trabalenguas con palabras y sonidos que les gusten, registrándolos en un papelógrafo para futuras producciones. Luego, desarrolla la pág. 19 del cuaderno de Comunicación y comparte los trabalenguas de la pág. 39 de Aventuras lúdicas. Finalmente, utiliza los premios de la pág. 40 del mismo material.

Cierre

Socializa la actividad, consolida lo aprendido mencionando: ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué palabras te resultaron difíciles de pronunciar?, ¿qué palabras te resultaron fáciles de pronunciar?

COMPETENCIA		
Se comunica oralmente en su lengua materna.		Interactúa estratégicamente con distintos

interlocu tores.

DESEMPEÑOS

Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.



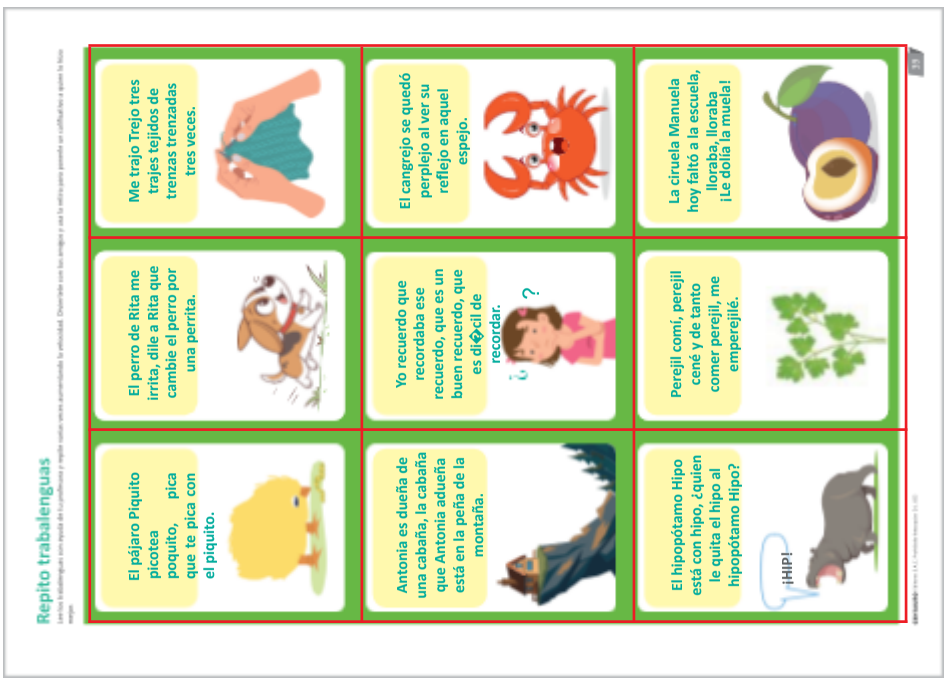
COMUNICACIÓN- PG. 19

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Escucha los trabalenguas que leerá tu profesora y repítelos. Luego, en la parte inferior colorea la imagen a la que hace referencia cada trabalenguas.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Escucha** los trabalenguas que leerá tu profesora y repítelos.
- **Pinta** las imágenes a la que hace referencia cada trabalenguas.



AVENTURAS LÚDICAS - PG. 39

CONSIGNA PRINCIPAL

Lee los trabalenguas con ayuda de tu profesora y repite varias veces aumentando la velocidad. Diviértete con tus amigos y usa la retira para ponerle un calificativo a quien lo hizo mejor.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 11: PUEDO ADIVINAR LO QUE BUSCAS

Momentos didácticos:

1

Inicio

Invita a los niños a realizar juegos de construcción con bloques, proporcionándoles el material para que construyan libremente. También puedes entregarles tapitas del material concreto Centauro y permitir que armen figuras geométricas de manera libre.

Desarrollo

En un segundo momento, organiza a los niños en mesas de trabajo y motívalos a trazar diferentes figuras geométricas con diversos materiales (pinceles, plumones, crayolas) sobre papelógrafos, pizarra u hojas. Luego, desarrolla la pág. 9 del cuaderno de Matemática y la pág. 17 del cuaderno de Trazos. Finalmente, preséntales los palitos de Construimos y aprendemos para que construyan distintas figuras.

Cierre

Finalmente, repasa con los niños el vocabulario básico de las formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, entre otros). Luego, socializa la actividad mediante preguntas como: ¿qué hicimos?, ¿cómo lo realizamos?, ¿qué fue lo más difícil?

COMPETENCIA		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		Comunica su comprensión sobre las

form
as y
relaci

ones
geom
étrica
s.

DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.



MATEMÁTICA - PG. 9

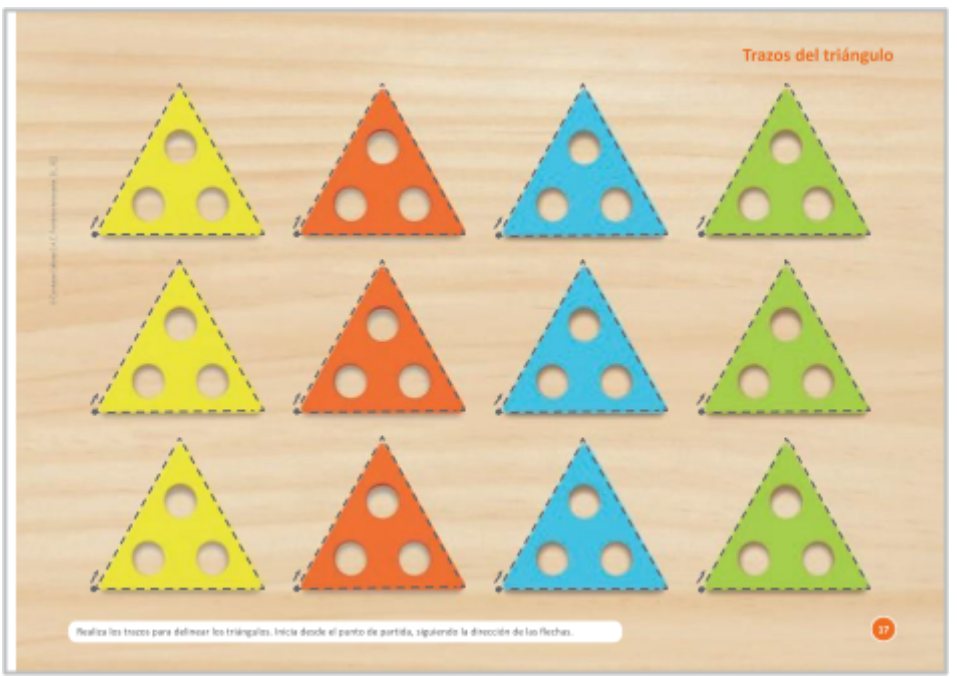
CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención en qué figura está pensando cada niño. Fíjate bien en los objetos que tienen frente a ellos.

¿Tienen formas parecidas? Ubica esas figuras y enciérralas usando el color del lápiz que tiene cada niño.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Encierra** las figuras usando el color del lápiz que tiene cada niño.



CUADERNO DE TRAZOS - PG. 17

CONSIGNA PRINCIPAL

Realiza los trazos para delinear los triángulos. Inicia desde el punto de partida, siguiendo la dirección de las flechas.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 12: SOY ARTISTA

Momentos didácticos:

1

Inicio

Inicia la actividad colgando hula hulas en el aula o en el patio a distintas alturas, de modo que los niños puedan pasar por algunos gateando o caminando y, en otros casos, lanzar pelotas grandes a través de los aros. Permite que manipulen y jueguen con objetos de esta forma. También puedes utilizar las pelotas de la caja de 100 juegos de Centauro para reforzar la identificación de la forma. Finalmente, comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

A continuación, traza círculos en el suelo con plumones o tizas e invita a los niños a caminar, gatear o pasar carritos sobre las figuras. Dialoga con ellos sobre la forma de los círculos y anímalos a buscar objetos del aula con la misma forma. Luego, desarrolla la pág. 11 del cuaderno de Matemática y la pág. 16 del cuaderno Jugamos y aprendemos.

Cierre

Finalizando los niños podrán explicar la sucesión de actividades del día y a través de preguntas consolida lo aprendido: ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron al realizar el juego?

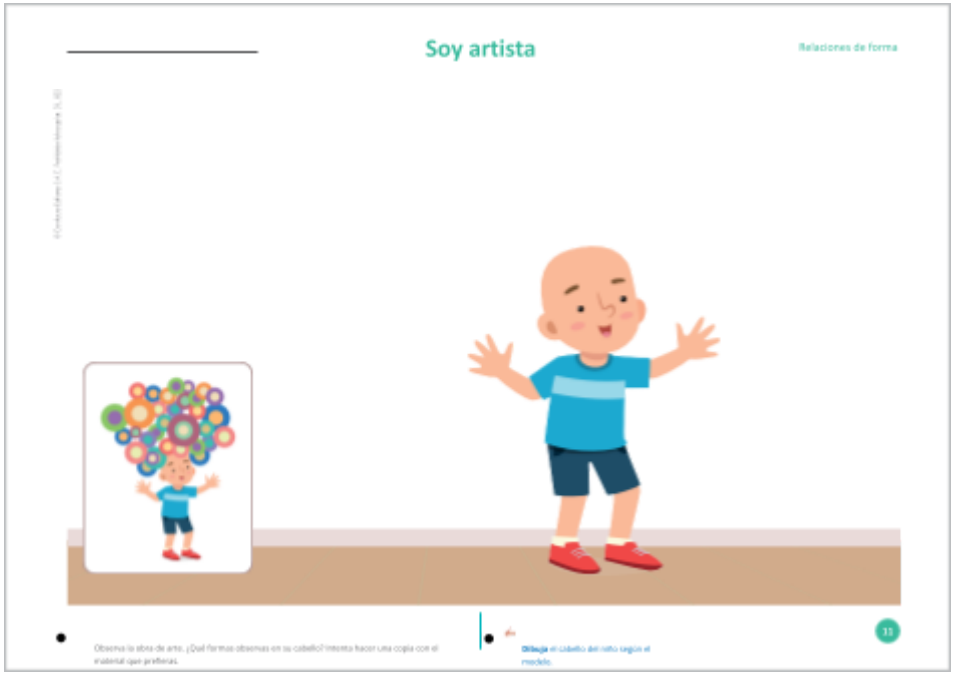
COMPETENCIA		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		Comunica su comprensión sobre las

form
as y
relaci

ones
geom
étrica
s.

DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.



MATEMÁTICA - PG. 11

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la obra de arte. ¿Qué formas observas en su cabello? Intenta hacer una copia con el material que prefieras.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Dibuja** el cabello del niño según el modelo.



JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 16

CONSIGNA PRINCIPAL

En el espacio en blanco estampa burbujas con las tapitas, usa témperas de colores.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 13: YO PUEDO ARMAR

Momentos didácticos:

1

Inicio

Invita a los niños a jugar "La espalda sensitiva". Prepara previamente tarjetas con dibujos de figuras geométricas. Organízalos en grupos y colócalos en filas, uno detrás de otro, frente a la pizarra. Da la consigna: "El último de la fila toma una tarjeta sin mostrarla y dibuja la figura con el dedo en la espalda del compañero de adelante. Este repite la acción hasta llegar al primero, quien deberá dibujar la figura en la pizarra". Finalmente, comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

A continuación, organiza a los niños en mesas de trabajo y entrégales figuras geométricas. Con plastilina, invítalos a estampar la forma que les tocó. Dialoga con ellos con preguntas como: ¿qué figura obtuviste?, ¿quién tiene una figura igual? y ¿hay figuras similares en el entorno? Luego, pídeles que representen en la pizarra las figuras que estamparon, respetando el orden. Finalmente, desarrolla la pág. 13 del cuaderno de Matemática y la pág. 19 del cuaderno Jugamos y aprendemos. Como apoyo, utiliza los palitos de Construimos y aprendemos para armar figuras geométricas.

Cierre

Al finalizar socializa la actividad con los niños: ¿qué hemos realizado? ¿cómo lo hemos elaborado?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿les gustó el juego?, ¿les gustaría volver a jugar algo similar?

COMPETENCIA		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		Modela objetos con formas

geométricas y sus

transformaciones.

DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.



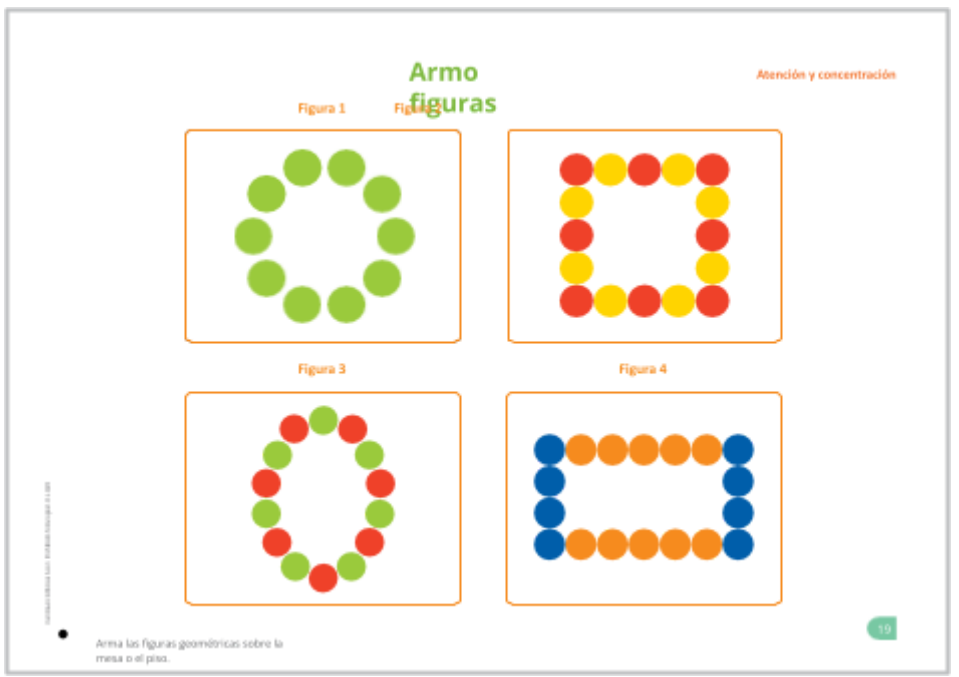
MATEMÁTICA - PG. 13

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la figura. Busca los desglosables al final del cuaderno, juega a armar diferentes figuras con las fichas. Finalmente, arma una igual al modelo y pégala en el recuadro en blanco.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Arma** la figura usando las piezas desglosables.



JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 19

CONSIGNA PRINCIPAL

Arma las figuras geométricas sobre la mesa o el piso.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 14: ENCUENTRO LAS PIEZAS

Momentos didácticos:

1

Inicio

Presenta a los niños bandejas sensoriales con arena o sémola e invítalos a trazar figuras geométricas con el dedo índice, mientras las nombras. Repite la actividad según el interés del grupo. Comunica el propósito y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

Explora sus saberes previos con preguntas breves: ¿qué figura trazaste?, ¿quién hizo una igual?, ¿dónde vemos figuras parecidas?, ¿qué otra figura podrías formar?

Luego, invítalos a construir figuras en el suelo utilizando materiales no estructurados como tapitas, palitos, piedritas, etc.

Finalmente, desarrolla la pág. 17 del cuaderno de Matemática y la pág. 19 del cuaderno de Trazos. De manera opcional, refuerza la actividad con la pág. 13 del cuaderno de Aventuras Lúdicas de Centauro.

Cierre

Al finalizar socializa la actividad con los niños, pidiendo que presenten sus producciones y comparte estas preguntas: ¿qué hemos realizado?, ¿cómo te sentiste al jugar con la bandeja sensorial?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?, ¿qué formas trazaste?

COMPETENCIA		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		Modela objetos con formas geométrica

s y sus transf

orma cione s.

DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.



MATEMÁTICA - PG. 17

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las figuras. Une con una línea el rombo de la parte superior con las partes que le corresponden.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Une** con una línea el rombo de la parte superior con las partes que le corresponden.



CUADERNO DE TRAZOS - PG. 19

CONSIGNA PRINCIPAL

Traza los cuadrados para delinear los bloques con los que construirán los niños.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 15: UBICO LOS OSITOS

Momentos didácticos:

1 **Inicio**

Invita a los niños al patio y realiza el juego "Ubicando las figuras". Coloca una figura geométrica en cada lado del espacio. Da consignas sencillas como: "cuadrado" o "rombo", para que los niños se desplacen con saltos laterales hacia la figura indicada. Antes de iniciar, comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

Dibuja en el patio un cuadrado dividido en 9 cuadrículas y coloca en algunos espacios figuras, bloques, piedritas, aros u otros materiales. Explica a los niños que deberán ubicar los objetos siguiendo el modelo presentado en la pizarra.

Luego, desarrolla la pág. 19 del cuaderno de Matemática. A continuación, invítalos a jugar con los tableros del cuaderno Jugamos y aprendemos, utilizando tapitas con stickers de animalitos.

De manera opcional, utiliza las sogas de la caja 100 juegos de Centauro para formar cuadrículas en el suelo y las pelotas de trapo para que las ubiquen en los recuadros.

Cierre

Al finalizar socializa la actividad con los niños: ¿qué sintieron al caminar y saltar?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?,
¿te gustaría volver hacer algo similar?, ¿quiénes hicieron saltos más largos.

COMPETENCIA		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		Comunica su comprensión sobre las form

as y relaciones

geométricas.

DESEMPEÑOS

Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.

MATEMÁTICA - PG. 19



CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en el tablero vacío, teniendo en cuenta la ubicación y el color de los círculos y figuritas.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers en el tablero vacío, teniendo en cuenta la ubicación y el color de los círculos y figuritas.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 16: YO BAILO LA YUNZA

Momentos didácticos:

1 **Inicio**

Invita a los niños a formar un tren, utilizando sus sillas o de pie para poder desplazarse. Coloca una figura geométrica o un color a cada vagón, usando vinchas o figuras pegadas en la espalda. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

Dialoga con los niños a partir del juego con preguntas sencillas: ¿entre quiénes estuviste?, ¿quién estuvo cerca o lejos del conductor?, ¿quién estuvo delante o detrás de ti? Luego, pídeles que dibujen el tren y comenten su ubicación.

Finalmente, desarrolla la pág. 21 del cuaderno de Matemática y la pág. 9 del cuaderno de Comunicación. De manera opcional, utiliza la caja 100 juegos de Centauro para realizar juegos de ubicación usando el paracaídas.

Cierre

Finalizando los niños podrán explicar la sucesión de actividades del día y a través de preguntas consolida lo aprendido ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron?

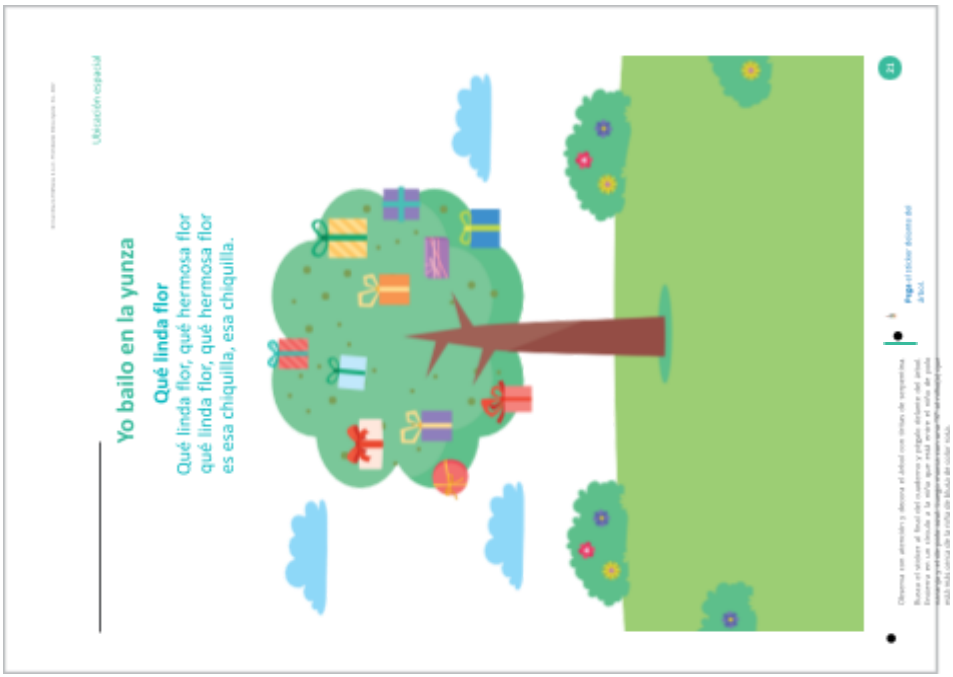
COMPETENCIA		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		Comunica su comprensión sobre las formas y

relaci
ones
geom

étrica
s.

DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.



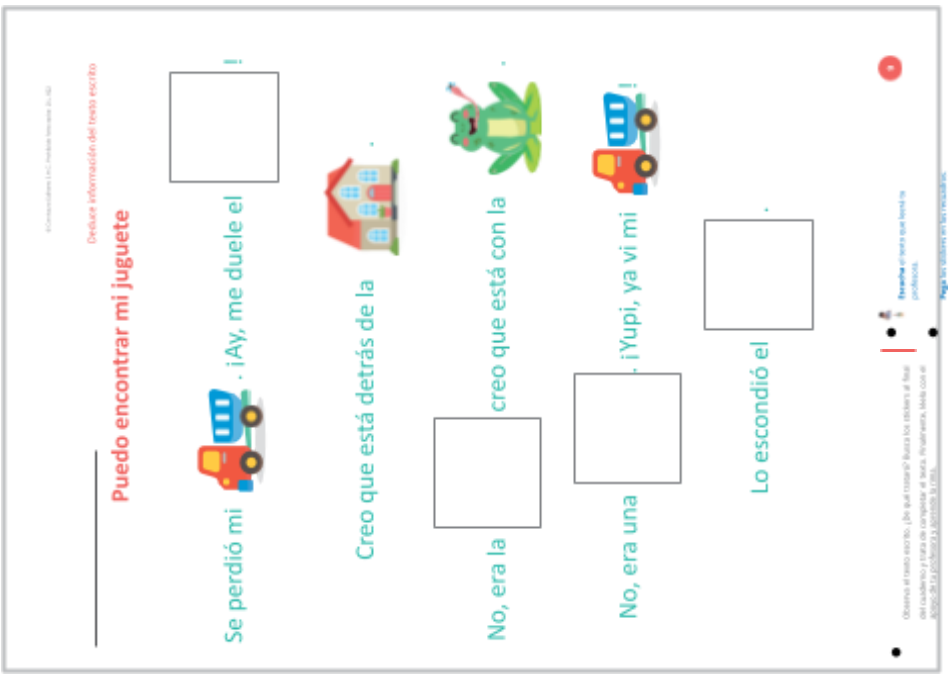
MATEMÁTICA - PG. 21

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención y decora el árbol con tiritas de serpentina. Busca el sticker al final del cuaderno y pégalo delante del árbol. Encierra en un círculo a la niña que está entre el niño de polo naranja y el de polo azul. Luego marca con una "X" al niño(a) que está más cerca de la niña de blusa de color rosa.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** el sticker delante del árbol.



COMUNICACIÓN - PG. 9

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa el texto escrito. ¿De qué tratará? Busca los stickers al final del cuaderno y trata de completar el texto. Finalmente, léelo con el apoyo de tu profesora y aprende la rima.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Escucha** el texto que leerá tu profesora.
- **Pega** los stickers en los recuadros.

UNIDAD 1 PUEDO HACERLO

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 17: BONITA DECORACIÓN

Momentos didácticos:

1

Inicio

Invita a los niños a participar en una carrera de obstáculos. Previamente, organiza un circuito con retos de movimiento que involucren diferentes formas geométricas, por ejemplo: saltar dentro de un cuadrado, gatear por un túnel triangular, reptar por una caja rectangular o caminar sobre un triángulo dibujado en el piso. Repite o adapta el circuito según el interés del grupo. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

Dialoga con los niños a partir de la experiencia con preguntas sencillas: ¿Qué forma tenía el túnel?, ¿qué figuras encontraste?,
¿por cuántas figuras pasaste? Luego, pídeles que dibujen el circuito realizado. Desarrolla la primera parte de la pág. 23 del cuaderno de Matemática y envíala a casa para que las familias accedan al QR. Seguidamente, trabaja la pág. 25 del cuaderno de Trazos.

De manera opcional, utiliza el paracaídas de la caja 100 juegos de Centauro para realizar juegos de movimiento.

Cierre

Finalizando la actividad realiza una exposición de los gráficos de los niños y conversa con ellos: ¿qué hemos realizado?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?, ¿qué materiales usaron?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué otras figuras puedes ver en tu entorno?, ¿quisieran volver a realizar un circuito similar?

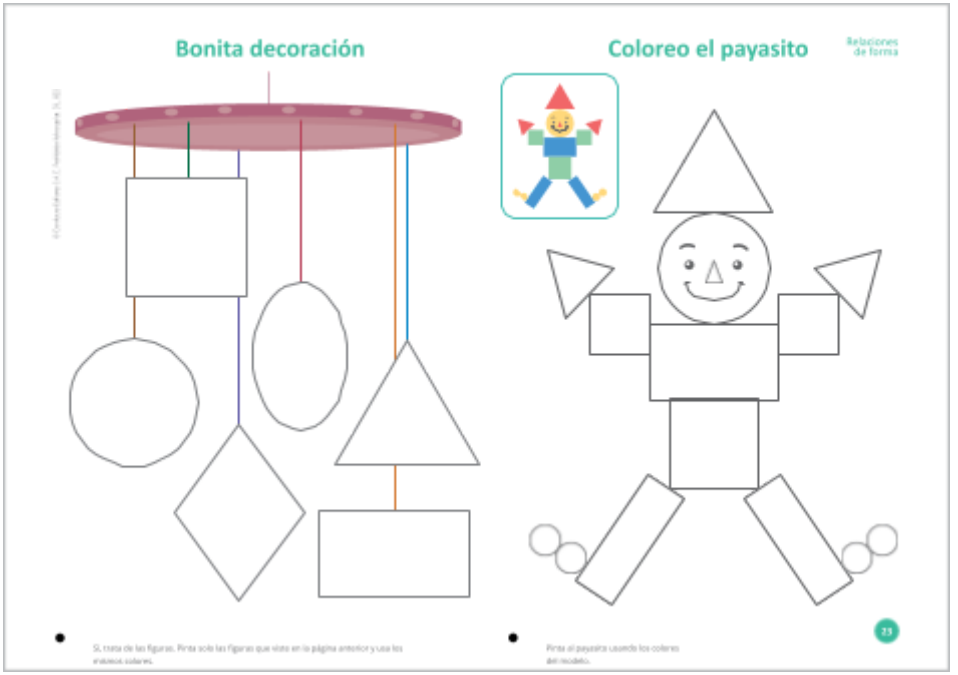
COMPETENCIA		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		Comunica su comprensión sobre las form

as y relaciones

geométricas.

DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.

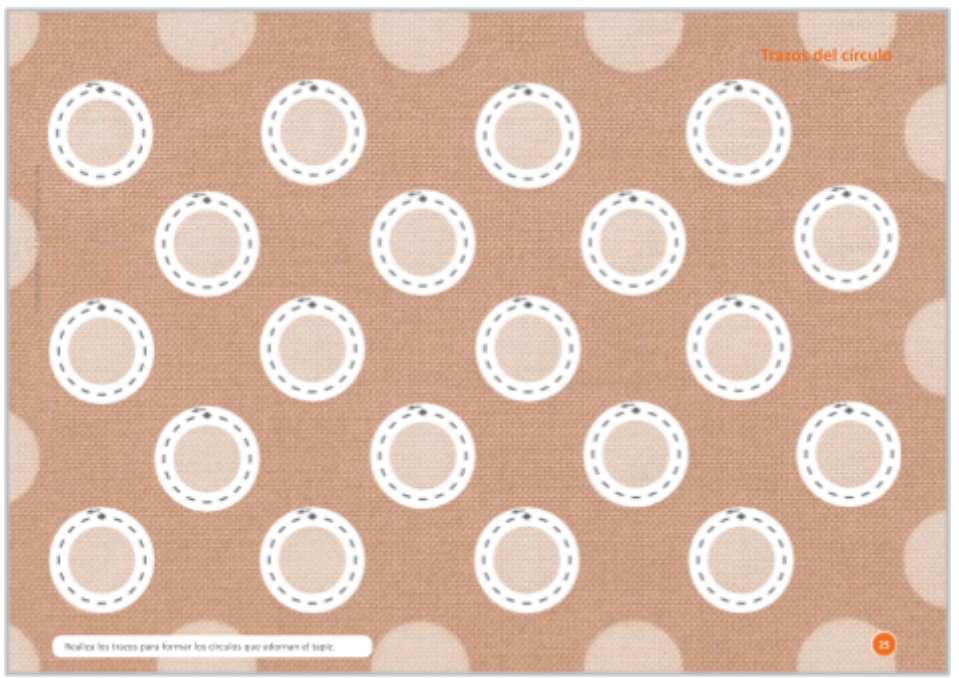


MATEMÁTICA - PG. 23

CONSIGNA PRINCIPAL

Sí, trata de las figuras. Pinta solo las figuras que viste en la pág. anterior y usa los mismos colores

Pinta al payasito usando los colores del modelo.



CUADERNO DE TRAZOS - PG. 25

CONSIGNA PRINCIPAL

Realiza los trazos para formar los círculos que adornan el tapiz.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 18: PUEDO HACERLO

Momentos didácticos:

1

Inicio

Solicita a los niños traer al aula su cepillo y pasta dental. Después de la lonchera, guíalos en el correcto lavado de dientes, brindando indicaciones claras y demostrativas. De manera complementaria, puedes elaborar una maqueta de dentadura con tapitas u otros materiales y utilizar cepillos en desuso para que practiquen la limpieza. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

Invita a los niños a observar sus dientes frente a espejitos. Dialoga con preguntas sencillas: ¿qué sucede si no nos lavamos los dientes?, ¿has visto caries?, ¿cómo podemos prevenirlas?, ¿qué enfermedades pueden aparecer en las encías?

Luego, desarrolla la pág. 5 del cuaderno de Ciencia y Tecnología. Como segunda actividad, trabaja la pág. 7 del cuaderno de Matemática.

Para reforzar el aprendizaje, utiliza el recurso virtual “A cuidar mis dientes” disponible en la plataforma de Centauro.

Cierre

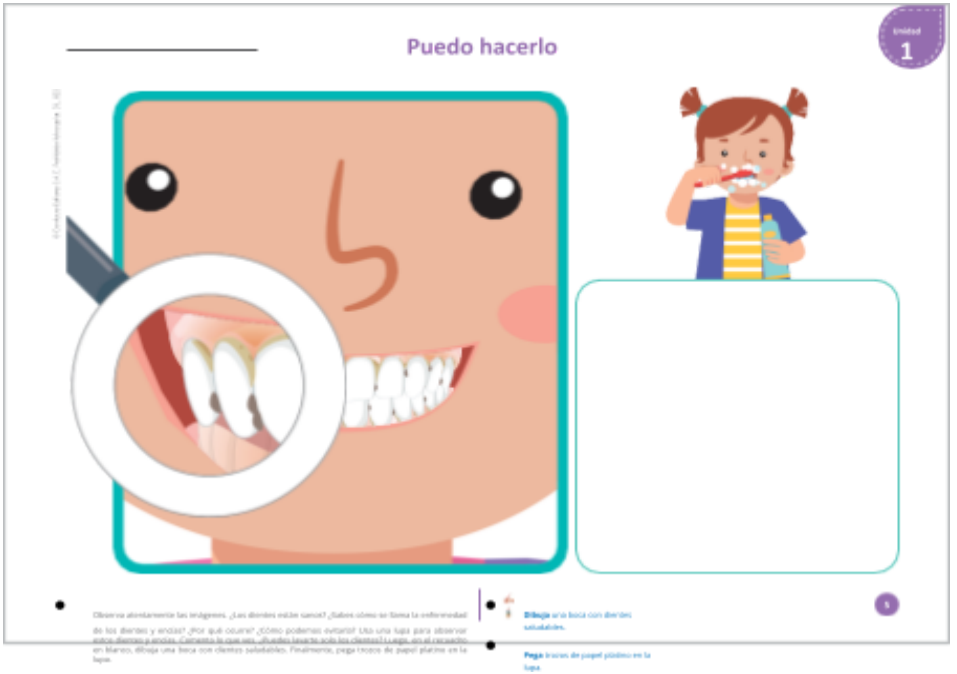
Al finalizar socializa la actividad con los niños: ¿que aprendimos hoy?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿te gustaría volver hacer algo similar?, ¿cuántas veces te cepillas en casa y en que horarios?, ¿cómo te sentiste al realizar la actividad?

COMPETENCIA		
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.		Diseña estrategias para hacer indagaci

ón.

DESEMPEÑOS

Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.



CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente las imágenes. ¿Los dientes están sanos? ¿Sabes cómo se llama la enfermedad de los dientes y encías? ¿Por qué ocurre? ¿Cómo podemos evitarla? Usa una lupa para observar estos dientes y encías. Comenta lo que ves. ¿Puedes lavarte solo los dientes? Luego, en el recuadro en blanco, dibuja una boca con dientes saludables.
Finalmente, pega trozos de papel platino en la lupa.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Dibuja** una boca con dientes saludables.
- **Pega** trozos de papel platino en la lupa.



MATEMÁTICA - PG. 7

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las figuras. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos para completar las pelotas de acuerdo a los colores. Finalmente, en el recuadro en blanco dibuja una pelota y píntala con los colores que desees.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers en los espacios blancos de las pelotas.
- **Dibuja** una pelota en el espacio blanco.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 19: PUEDO ALIMENTARME SANAMENTE

Momentos didácticos:

1 **Inicio**

Con anticipación, solicita a los niños traer catálogos de supermercados. Indica que recorten alimentos saludables para su lonchera, los peguen en una hoja y escriban el nombre de cada producto. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

En asamblea, dialoga sobre la importancia de consumir alimentos saludables para mantener el cuerpo sano. Formula preguntas sencillas como: ¿A dónde van los alimentos que comemos?, ¿qué sucede con lo que el cuerpo no necesita?, ¿qué pasa cuando consumimos comida poco saludable?

Luego, desarrolla la pág. 9 del cuaderno de Ciencia y Tecnología y, seguidamente, la pág. 15 del cuaderno de Comunicación. De manera opcional, utiliza las tarjetas de alimentos del material Aventuras Lúdicas para reforzar el aprendizaje.

Cierre

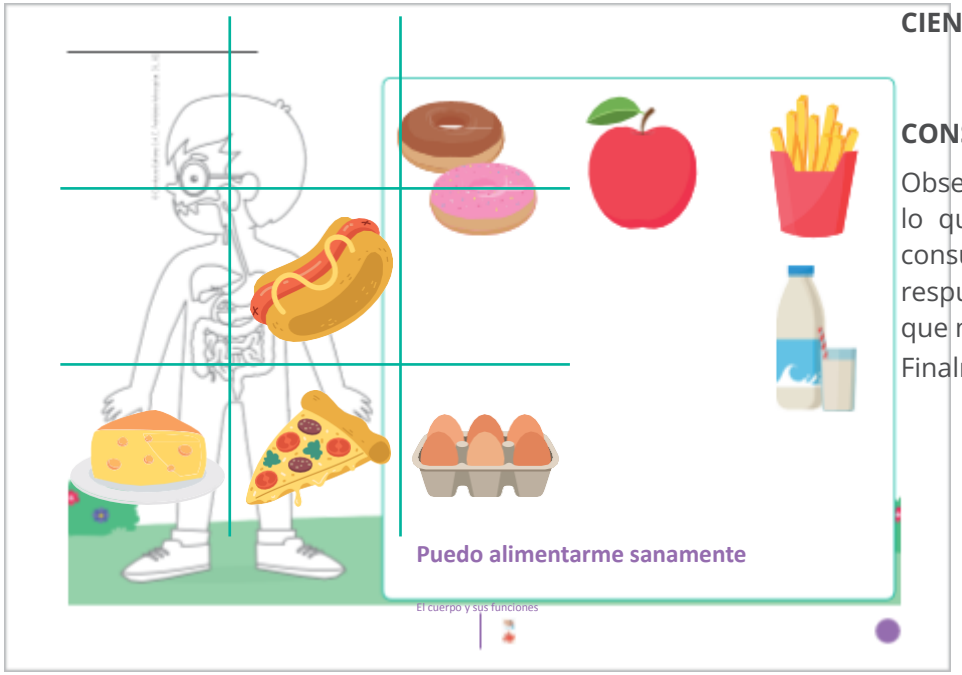
Al finalizar, invita a los niños a explicar la secuencia de actividades realizadas durante el día. A través de preguntas sencillas, consolida lo aprendido: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve?, ¿cómo nos sentimos?, ¿nos gusta consumir alimentos saludables?

COMPETENCIA		
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.		Problematiza situaciones para hacer indagación.

DESEMPEÑOS

Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.





CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 9

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Sabes a dónde va lo que comemos? ¿Qué tipo de alimentos debemos consumir? ¿Consumes alimentos sanos? Comenta tus respuestas. Luego, marca con una "X" los alimentos que no son nutritivos.

Finalmente, colorea la imagen del aparato digestivo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Marca** con una "X" los alimentos que no son nutritivos.
- **Pinta** la imagen del aparato digestivo.



COMUNICACIÓN - PG. 15

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la escena y descríbela. Encierra los productos saludables que el niño elegiría para desayunar.

Colorea al niño.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Encierra** los productos que elegirías para desayunar.
- **Pinta** al niño.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 20: CUIDO MIS SENTIDOS

Momentos didácticos:

1

Inicio

Realiza el juego de “la gallinita ciega” con una variante: ofrece a los niños diversos objetos del aula para que, al tocarlos, descubran de qué se trata (crayolas, envases de goma, loncheras, mochilas, pelotitas de trapo, retazos de lija, peluches pequeños o botellas con agua fría). Al retirar la venda, verifica si la respuesta es correcta e invita al niño a mencionar la utilidad del objeto y su ubicación en el aula. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

Luego, construye junto a los niños un listado de cuidados que debemos tener con la vista y los demás sentidos. Colócalo en un lugar visible del aula para usarlo en futuras actividades.

A continuación, desarrolla la pág. 11 del cuaderno de Ciencia y Tecnología. Seguidamente, trabaja la pág. 29 del cuaderno Jugamos y aprendemos e invítalos a explorar utilizando sus sentidos.

De manera opcional, utiliza la caja de Ciencias para realizar el experimento“Suave nieve”y continuar fortaleciendo la exploración sensorial.

Cierre

Finalizando los niños podrán explicar la sucesión de actividades del día y a través de preguntas consolida lo aprendido: ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo me sentí?, ¿para que me sirven los sentidos?, ¿cómo cuidas tus sentidos?,
¿les gustó jugar a la gallinita ciega?

COMPETENCIA	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Analiza datos e información.

DESEMPEÑOS

Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.



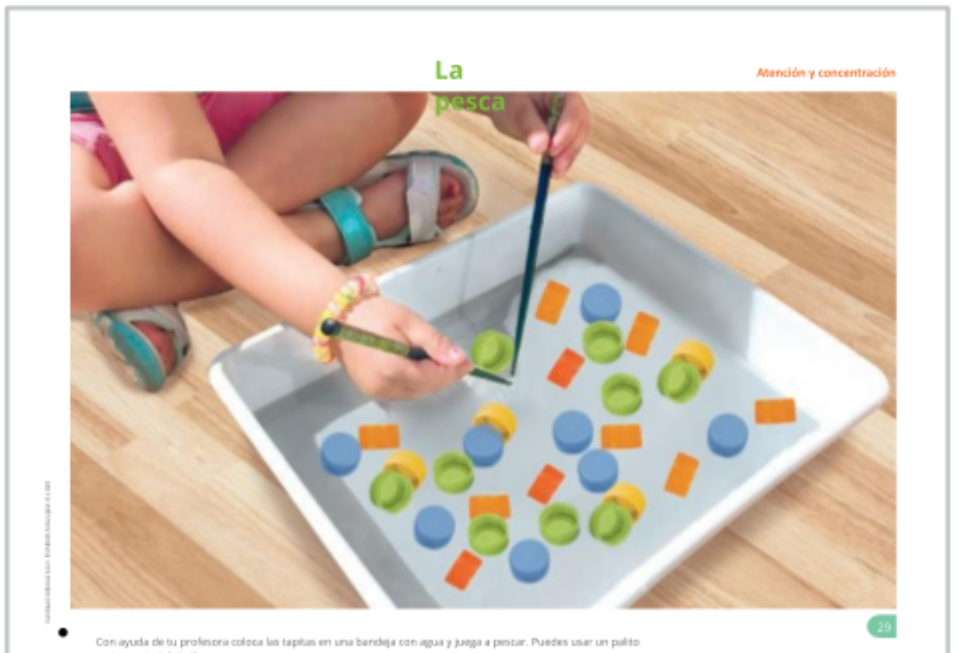
CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 11

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿A qué distancia miras la televisión? ¿Cómo cuidas tu piel? ¿Cómo escuchas música? Comenta tus respuestas. Encierra en un círculo al niño y a la niña que están cuidando sus sentidos. En el recuadro en blanco, dibújate cuidando uno de tus sentidos.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Dibújate** en el espacio en blanco cuidando uno de tus sentidos.



JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 29

CONSIGNA PRINCIPAL

Con ayuda de tu profesora coloca las tapitas en una bandeja con agua y juega a pescar. Puedes usar un palito u otro material similar.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 21: PUEDO RESPIRAR AIRE PURO

Momentos didácticos:

1

Inicio

Invita a los niños a soplar velas, pelotitas de algodón, molinos de papel o plumas, para que experimenten la inspiración y expiración del aire. Como alternativa, realiza una breve sesión de yoga infantil, guiándolos a respirar profundamente y expulsar el aire de manera lenta. Acompaña la actividad con música suave. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

Desarrollo

Dialoga con los niños sobre los cuidados del sistema respiratorio con preguntas sencillas: ¿por qué es importante respirar aire puro?, ¿qué sucede si respiramos aire contaminado?, ¿a dónde va el aire que respiramos?, ¿cómo podemos cuidar nuestro sistema respiratorio?

Luego, desarrolla la pág. 13 del cuaderno de Ciencia y Tecnología. A continuación, invítalos a dibujar objetos que se puedan soplar en la pág. 5 del cuaderno de Trazos.

De manera opcional, utiliza la caja de Ciencias para realizar el experimento “Pompas de jabón”, reforzando el control de la respiración de forma lúdica.

Cierre

Finalizando los niños podrán explicar la sucesión de actividades del día y a través de preguntas consolida lo aprendido: ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron?

COMPETENCIA		
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.		Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.

DESEMPEÑOS

Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.



CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 13

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Sabes a dónde va el aire que respiramos? ¿Qué pasa si respiramos aire contaminado?

Comenta tus respuestas. Observa la escena,

¿se podrá respirar aire puro? En el espacio en blanco dibuja un árbol para que disminuya la contaminación del lugar. Finalmente, pega plastilina en los pulmones que aparecen en la imagen.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Dibuja** en el recuadro en blanco un árbol para que disminuya la contaminación.
- **Pega** plastilina en los pulmones que aparecen en la imagen.



CUADERNO DE TRAZOS - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

¿Qué te gustaría dibujar en este paisaje? Te invitamos a realizarlo.