

Reconocer

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

2



Actividades para el acompañamiento

Guía Reconocer 2
Guías para el fortalecimiento de las bases
de los aprendizajes en los primeros años escolares

Edición:

Lina Mejía Correa, Vanessa Escobar Rodríguez.

Investigación y elaboración de guías:

Daniel Álvarez Betancur., León Felipe Franco Cardona.

Agradecimientos:

Claudia Patricia Hernández Restrepo, Daniel Úsuga Monsalve, María Alejandra Palacio Colorado, Natalia López Taborda, Oscar Mario Franco González.

Corrección Ortotipográfica:

Juan David Villa R.

Diseño gráfico y diagramación:

Alejandra Vélez Giraldo.

Ilustraciones:

Alejandra Vélez Giraldo.

Primera edición: 5.000 ejemplares, agosto de 2021

Secretos para contar ISBN 978-958-53357

Libro Reconocer ISBN 978-958-53357-3-8

Impreso en Colombia por Litografía Francisco Jaramillo S.A.S

FUNDACIÓN SECRETOS PARA CONTAR

Presidente Consejo:

Lina Mejía Correa.

Directora de relacionamiento:

Isabel Cristina Castellanos Arteaga.

Directora de logística:

Natalia Olano Velásquez.

Directora de educación:

Vanessa Escobar Rodríguez.

Director administrativo y financiero:

Andrés Felipe Correa M.

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

© 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 Haceb S.A., Alcaldía de Medellín - Secretaría de Cultura Ciudadana - Secretaría de Educación, Antioqueña de Negocios Ltda., Arquitectos e Ingenieros S.A. - AIA, Augura, 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, Cornare, Corpoayapel, Corporación Cultural Cantoalegre, DeLima Marsh, Inc., 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, 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, IDEA, Imusa S.A., Indupalma S.A, Interconexión Eléctrica S.A. - ISA S.A., Isagen S.A. ESP, 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, Gobernación de Antioquia - Secretaría de Educación para la Cultura de Antioquia, Fundación Bancolombia, 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	5
¿Qué encontraremos en estas guías?	6
Los niveles	8
Algunos consejos	9
Unidad 1. Jugar con los sonidos	
Guía 1.	12
Guía 2.	15
Guía 3.	19
Guía 4.	23
Guía 5.	29
Unidad 2. Reír con disparates	
Guía 1.	34
Guía 2.	37
Guía 3.	41
Guía 4.	45
Guía 5.	51
Unidad 3. Imaginación y fantasía	
Guía 1.	56
Guía 2.	61
Guía 3.	65
Guía 4.	69
Guía 5.	73
Unidad 4. Mundo natural	
Guía 1.	80
Guía 2.	85
Guía 3.	91
Guía 4.	95
Guía 5.	99
Derechos Básicos de Aprendizaje	104
Hoja de respuestas.....	114

Introducción

Estimados padres de familia y maestros:

Cuando una semilla germina, surgen de ella pequeñas raíces que se hunden en la tierra para absorber el agua y luego brotan unas hojitas que buscan captar la luz del Sol. Este es un momento crucial para la vida de una planta: solo si encuentra las condiciones adecuadas podrá crecer y desarrollarse. Necesita agua, luz y calor en un delicado balance. En la Naturaleza, estas condiciones ideales se encuentran con frecuencia en el suelo de los bosques, donde los árboles más altos regulan la entrada de la luz del Sol y mantienen fresco el ambiente y húmedo el suelo. Entre sus semejantes, la pequeña planta encuentra las condiciones necesarias para hundir sus raíces cada vez más profundamente en la tierra, y elevar su tallo, ramas y hojas hacia las alturas.

La Naturaleza es una gran maestra que nos da lecciones de vida constantemente. La germinación y crecimiento de una planta tiene grandes similitudes con los inicios de la vida de nosotros los humanos. Cuando somos pequeños necesitamos condiciones favorables para nuestro desarrollo, y estas condiciones están en gran parte bajo la responsabilidad de los adultos. Por ejemplo, necesitamos comida y bebida, abrigo y refugio para nuestro cuerpo, y como somos tan pequeños e indefensos, es necesario que los adultos nos los proporcionen. Si algo de esto falta nuestro desarrollo se puede ver obstaculizado.

Nuestra mente y nuestro espíritu también necesitan crecer y expandirse y, para hacerlo adecuadamente, es indispensable que los adultos nos brinden amor y respeto, alegría, entusiasmo, paciencia, disciplina, curiosidad, diversión... que nos ayuden a conocernos a nosotros mismos, a ser conscientes de nuestras cualidades y de nuestro papel en este mundo, a darnos cuenta de que formamos parte de un todo, a buscar la armonía, a cuidarnos y a trabajar con los demás por el bien común.

Este libro es una invitación a que los adultos asuman su papel de guías de los más pequeños, a que los ayuden a descubrir sus habilidades y destrezas, a que los acompañen a explorar el mundo para comprenderlo cada vez mejor, a que los motiven con amor y paciencia a ser más creativos y a expandir la imaginación. Es una invitación a crecer y aprender juntos. El libro está compuesto por una serie de guías que buscan además propiciar que los padres de familia y sus hijos, que los maestros y sus estudiantes, se acerquen un poco más, se conozcan, estrechen sus lazos por medio de la realización de diferentes tipos de actividades y de nuevas lecturas que hemos seleccionado cuidadosamente.

Este es un libro para jugar y aprender, para la mente, el cuerpo y el espíritu, para los niños y los adultos. Esperamos que sirva para que las nuevas generaciones crezcan bajo la sombra protectora y amorosa de los mayores.

¿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 fortalecer diferentes habilidades. Las categorías son las siguientes:



Conocer y comprender el mundo. En esta categoría encontraremos actividades que buscan cultivar 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 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 (dominio de las extremidades, equilibrio, control de la fuerza, lateralidad) 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 ejercitar su lenguaje oral y fortalecer su capacidad de escucha. Esto les facilitará 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, la escultura y otras artes por medio de ejercicios que cultivan 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 fortalecer 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.

Cada una de estas categorías apunta al desarrollo de ciertas habilidades específicas; es decir, tiene un énfasis. Sin embargo, con frecuencia se 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.

En Secretos para contar nos gusta mantener un contacto estrecho con las comunidades a las que llegamos con materiales y estrategias y saber qué sucede con ellas. Así que les pedimos que cuando realicen actividades con sus hijos o estudiantes, tomen algunas evidencias en fotos o videos. ¡Seguro que nos encantará verlas! Nos las pueden hacer llegar por medio de los maestros de las escuelas o enviándolas directamente al correo electrónico: info@secretosparacontar.org

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.
- Es posible que realizando alguna actividad recordemos algún juego que conocimos en nuestra propia infancia o que se nos ocurra un nuevo juego. Aprovechemos la oportunidad y enseñémosle al niño el juego que recordamos o el que se nos ocurrió. También dejémoslo inventar a él. Los niños son una fuente inagotable de juegos.
- 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

Jugar con los sonidos



Guía 1



Conocer y comprender el mundo

NIVEL 1

Escucha atentamente a tu alrededor durante algunos minutos. Seguramente escucharás algún animal. Trata de identificar de dónde vienen los sonidos. Ahora imítalos: ladra, maúlla, pía, muge, zumba, trina, cacarea. ¿Cuáles son los que más escuchas y cuáles son los que mejor imitas? Muéstrale a alguien más los sonidos que sabes imitar y pídele que te enseñe uno nuevo.

Intención pedagógica. *Identificar e imitar los sonidos de algunos animales comunes (onomatopeyas).*

NIVEL 2

Todo lo que está a tu alrededor suena, aunque a veces no lo oigas o no estés consciente del sonido. Siéntate en un lugar tranquilo y cierra los ojos por unos minutos. Intenta reconocer sonidos: los de los animales, los que hacen las personas o el que produce el viento soplando en los árboles. Luego cuéntale a alguien de tu familia qué sonidos escuchaste, cómo eran, cuáles duraban más, cuáles duraban menos, cuáles eran más suaves y cuáles más fuertes.

Intención pedagógica. *Fortalecer la atención, la identificación de estímulos del entorno y los conceptos de medición de tiempo (duración) y volumen.*



Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Dile a alguien de tu familia o a tu maestro que ponga una canción que te haga bailar y sienta el ritmo. Ahora toma una crayola o un lápiz y dibuja muchos garabatos libremente, como si tu mano bailara sobre el papel al ritmo de la canción.

Intención pedagógica. *Desarrollar el sentido rítmico, la coordinación corporal y la motricidad fina.*

NIVEL 2

Pídele a alguien de tu familia o a tu maestro que ponga una canción y sienta el ritmo. Ahora baila llevando el ritmo de la canción. Invita a alguien más a hacerlo contigo.

Intención pedagógica. *Desarrollar el sentido rítmico y la coordinación corporal.*



Concierto

Anónimo

El gato maúlla,
la paloma arrulla
y el coyote aúlla.
Bala la oveja
y susurra la abeja.
Gruñe el cerdo
en verano e invierno.
El león ruge
y la vaca muge.
El grillo canta: ¡cri-cri!,
y el ratón grita: ¡uiii-uuii!
El murciélago chilla
si en su cueva algo brilla.
El perro ladra
aunque no pase nada.
La gallina cacarea
y el loro parlotea.

Croa la rana,
si le da gana.
Zumba la mosca
y se pasa de rosca.
Ronca el oso;
grazna el pato patoso.
El caballo relincha
y su garganta se hincha.
El búho canta
y a las sombras espanta.
Y el mono ¿qué murmura?
¡Que su vida es muy dura!
Pero yo soy el primero,
pues yo hablo,
y canto, y grito, y vocifero...

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer, reconocer los sonidos de los animales (onomatopeyas) y familiarizarse con las rimas y la sonoridad.

Conversemos



Pregúntales a tus familiares o a tu maestro cuáles sonidos de la Naturaleza son los que más les gustan y qué sensaciones les producen. Por ejemplo, el sonido de la quebrada o de la lluvia les puede dar tranquilidad o sueño. Pídeles que te muestren de dónde provienen esos sonidos o que te lleven a los lugares

donde puedas oírlos. Cuéntales tú también cuáles son tus sonidos favoritos y los lugares que producen aquellos que más te gustan. También pueden hablar de la música preferida o de los instrumentos que les parecen más agradables.

Intención pedagógica. Fortalecer los lazos familiares, la transmisión de conocimiento y el cuidado de la Naturaleza.

Vamos a crear

NIVEL 1

Pídele a alguien de tu familia o a tu maestro que te lea nuevamente el poema “Concierto” e intenta imitar los sonidos de los animales cuando aparezca su nombre. Si hay alguno que no conozcas, pide ayuda.

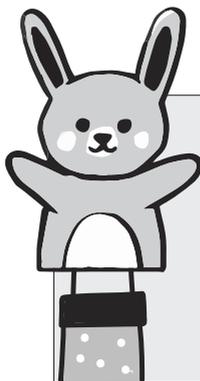
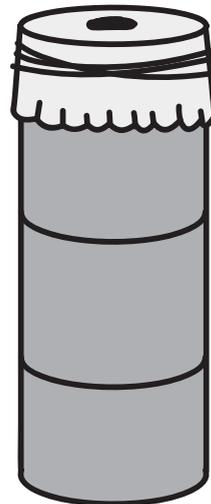
Intención pedagógica. Reconocer y diferenciar los sonidos de diferentes animales (onomatopeyas).

NIVEL 2

¿Conoces un totoroto? Hoy vamos a fabricar uno. Consigue un tubo de cartón como los del papel higiénico, un empaque limpio de mecató y un cauchito o una pita.

Pon el empaque de mecató en uno de los dos extremos del tubo de cartón, amárralo con el cauchito (o la pita) y hazle un pequeño hueco al papel con unas tijeras. Ahora solo tienes que hablar por el otro extremo del tubo. Puedes empezar diciendo to-to-roto. ¿Qué pasa con tu voz?

Intención pedagógica. Aprender a seguir instrucciones, desarrollar la motricidad.



Rima la rima
Un grillo cantaba
cri cri muy contento,
mirando a la luna
en el firmamento.

Guía 2

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

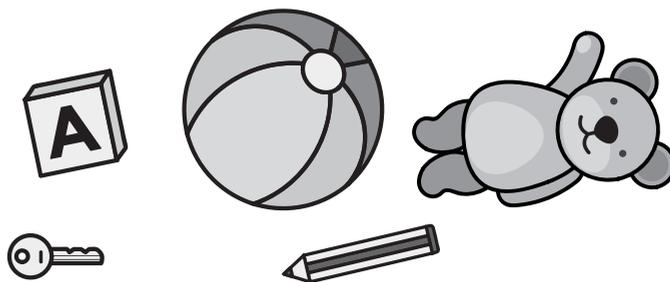
¿De dónde vienen los sonidos? Siéntate en una silla y cierra los ojos o tápate los ojos con una tela. Dile a alguien de tu familia o a tu maestro que te hable o que haga chasquear sus dedos desde diferentes lugares: detrás de ti, delante de ti, arriba de ti... Y tú debes decir dónde está. Si ya lo dominas, dile que se mueva por la casa y que aplauda. Tú debes decir en cuál lugar de la casa está aplaudiendo la persona.

Intención pedagógica. Desarrollar la percepción auditiva y ejercitar la ubicación espacial.

NIVEL 2

Vamos a jugar con nuestros oídos. Pídele a alguien de tu familia, a tu maestro o a un compañero que frente a ti deje caer en el suelo objetos diferentes. Concéntrate en el sonido que producen al chocar con el piso. Ahora cierra los ojos y pídele que los vuelva a tirar, pero en otro orden. La idea del juego es que descubras el orden en que ha dejado caer los objetos. Cuando lo logres pueden cambiar de papeles (ser tú quien los deja caer para que el otro los identifique). Es muy importante que sean objetos que no se quiebren.

Intención pedagógica. Desarrollar la percepción auditiva y la asociación de sonido-objeto.





Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Imagínate que tu cuerpo es un gran tambor, o mejor: un montón de tambores. Descubre cómo suena tu barriga cuando la golpeas suavemente con tu mano, o cómo suenan tus muslos, tus pantorrillas o tu pecho. Cualquier parte de tu cuerpo puede sonar como tambor. ¿Cuáles partes suenan mejor? Puedes inventarte una serie de golpes para seguir un ritmo; por ejemplo, dos golpes en la barriga, uno en el pecho; dos golpes en el muslo, uno en el pecho.

Intención pedagógica. Desarrollar el sentido rítmico y mejorar el conocimiento corporal.



NIVEL 2

Hay muchas formas de caminar. Hoy vas a practicar dos formas para hacer más fuertes tus piernas y tener más equilibrio. Camina en puntillas por toda tu casa o tu escuela y cuenta cuántos pasos das. Luego haz lo mismo, pero caminando en los talones. Mientras haces el ejercicio intenta mirar hacia el frente. Ahora trata de hacerlo caminando hacia atrás. Invita a un amigo o a alguien de tu familia a practicarlo contigo.

Intención pedagógica. Fortalecer los músculos de las piernas, el equilibrio y mejorar el conocimiento corporal. Practicar conteos.



Disfrutemos la lectura



NIVELES 1 Y 2

El sapito Glo-Glo-Glo

José Sebastián Tallón

Nadie sabe dónde vive.	¿Vive acaso en la azotea?
Nadie en la casa lo vio.	¿Se ha metido en un rincón?
Pero todos escuchamos	¿Está debajo de la cama?
al sapito Glo-Glo-Glo.	¿Vive oculto en una flor?
¿Vivirá en la chimenea?	Nadie sabe dónde vive.
¿Dónde fue que se escondió?	Nadie en la casa lo vio.
¿Dónde canta, cuando llueve,	Pero todos escuchamos
el sapito Glo-Glo-Glo?	cuando llueve: Glo-Glo-Glo...

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y mejorar en la comprensión e interpretación de textos. Familiarizarse con la rima y la sonoridad.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Conversa con los miembros de tu familia o con tu maestro sobre cuáles son los espacios de una casa, qué cosas hacemos en esos espacios y qué sonidos podemos escuchar en ellos con más frecuencia. Por ejemplo, en la cocina percibimos el sonido de los platos o el del agua del lavaplatos.

Intención pedagógica. Fortalecer los lazos familiares, la transmisión de conocimiento, y desarrollar la oralidad.



Vamos a crear

NIVEL 1

¡A jugar con Glo-Glo-Glo! Busca una piedra pequeña que tenga una forma similar a la de un sapo y si tienes disponible pintura, píntala. Si no, puedes usar crayolas, lápiz, colores o marcadores. Recuerda dibujarle la cara. Pídele a alguien de tu casa o a tu maestro que esconda el sapito Glo-Glo-Glo. Búscalos ahora. Si estás cerca del sapito, quien lo escondió dirá “caliente” y si estás lejos del escondite, dirá “frío”.

Intención pedagógica. Desarrollar la motricidad fina por medio de la pintura y fortalecer procesos de deducción.

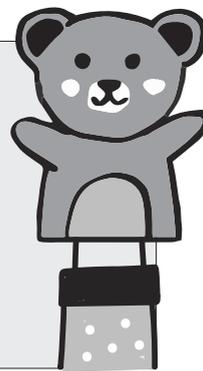
NIVEL 2

¡A buscar a Glo-Glo-Glo! Busca una piedra que tenga forma similar a la de un sapo, píntala como mejor te parezca y escribe tu nombre en la parte de abajo. Luego, pídele a alguien que la esconda dentro de la casa y que te dé algunas pistas. Por ejemplo, “el sapito Glo-Glo-Glo está escondido debajo de un mueble de madera”, o “el sapito Glo-Glo-Glo está encima de una cosa que sirve para guardar ropa”. Cuando la encuentres puedes esconderla tú y darle pistas a la otra persona para que la busque.

Intención pedagógica. Desarrollar la motricidad fina por medio de la pintura y fortalecer el pensamiento lógico.

Cantan los cantores

*Cucú, cucú, cantaba la rana.
Cucú, cucú, debajo del agua.
Cucú, cucú, pasó un caballero.
Cucú, cucú, vendiendo sombreros.*



Guía 3

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

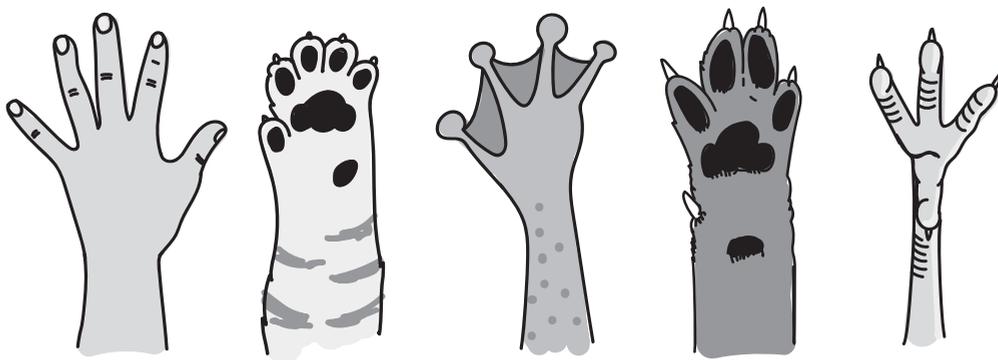
Observa atentamente a los animales de tu casa, barrio o vereda y piensa en qué se parecen y en qué se diferencian sus cuerpos y el tuyo. ¿Tienen las mismas partes?, ¿las partes del cuerpo de los animales que observaste son diferentes a las tuyas? Dile a alguien de tu familia, a tu maestro o compañeros cuáles son las principales diferencias y similitudes que identificaste. ¿Las manos de un humano son similares a qué parte del cuerpo de un pájaro? ¿Cuáles son los talones de los perros? ¿Cuáles son los dedos de las vacas?

Intención pedagógica. Desarrollar la capacidad de observación, de comparar lo observado y encontrar similitudes entre elementos diferentes.

NIVEL 2

Mira atentamente las patas de los animales que hay a tu alrededor o piensa en otros que conoces. ¿Notas algunas que se parecen más a otras? ¿Cuáles son más similares y cuáles son más diferentes? Dibuja en tu cuaderno algunas de estas patas y escribe el nombre del animal al cual pertenecen. También puedes hacer estas comparaciones con orejas, ojos, cabezas y todo lo que quieras.

Intención pedagógica. Desarrollar la capacidad de observación y comparación para crear conjuntos. Practicar la escritura y el dibujo.



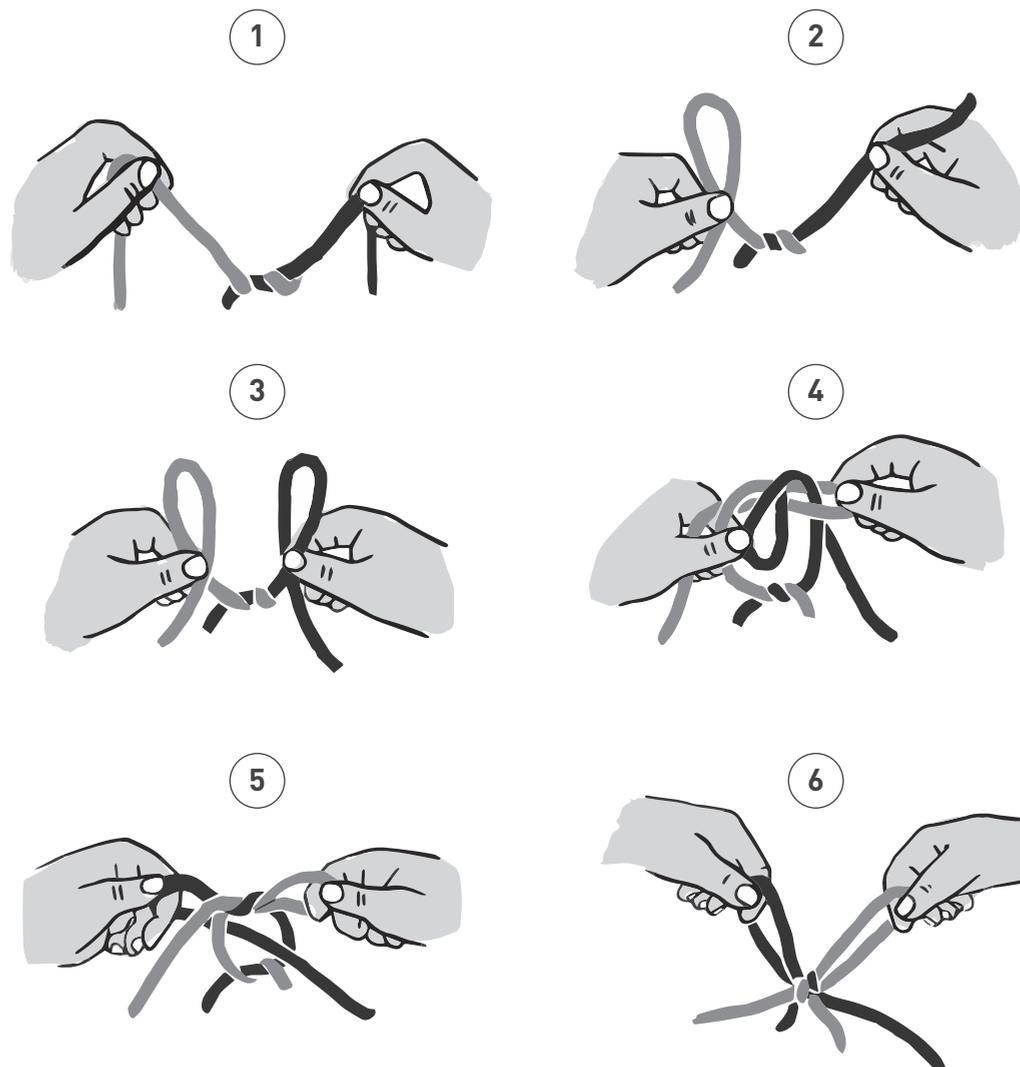


Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Pídele a alguien que te enseñe a amarrarte los zapatos. Puedes utilizar la siguiente ilustración para aprender a hacer el nudo del conejito.

Intención pedagógica. Ampliar el repertorio de nudos y amarres y mejorar la motricidad fina.



NIVEL 2

Hay hábitos que te van a servir para toda la vida. Tener ropa limpia es importante para ti y para tu salud. Pídele a alguien de tu familia que te enseñe a lavar tu ropa. Luego ayúdala a escurrirla y a tenderla para que se seque. También puedes pedirle que te enseñe a barrer, a trapear, a limpiar tus juguetes o a enjabonarte bien cuando te bañas.

Intención pedagógica. Fortalecer los músculos de la mano y los brazos. Fomentar la autonomía, la higiene y los hábitos saludables.



El burro enfermo

Anónimo, canción tradicional

A mi burro, a mi burro
le duele la cabeza,
el médico le ha puesto
una corbata negra.

A mi burro, a mi burro
le duelen las pezuñas,
el médico le ha puesto
emplasto de lechugas.

A mi burro, a mi burro
le duele la garganta,
el médico le ha puesto
una corbata blanca.

A mi burro, a mi burro
le duele el corazón,
el médico le ha dado
jarabe de limón.

A mi burro, a mi burro
le duelen las orejas,
el médico le ha puesto
una gorrita vieja.

A mi burro, a mi burro
ya no le duele nada,
el médico le ha dado
galleta y mermelada.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. Familiarizarse con la rima, la sonoridad y las partes del cuerpo.

Conversemos



Conversa con alguien de tu familia o con tu maestro sobre lo que debes hacer para mantenerte saludable y crecer fuerte e inteligente. Pregúntale si alguna vez estuvo enfermo y cómo se curó.

Intención pedagógica. Fortalecer los lazos familiares, el cuidado personal y desarrollar la oralidad.



Vamos a crear

NIVEL 1

Pídele a alguien de tu familia o a tu maestro que te lea varias veces el poema “El burro enfermo” e intenta memorizarlo. Luego, invéntate un baile donde muevas las partes del cuerpo que le duelen al burro.

Intención pedagógica. Desarrollar la memoria y la coordinación. Reconocer las partes del cuerpo.

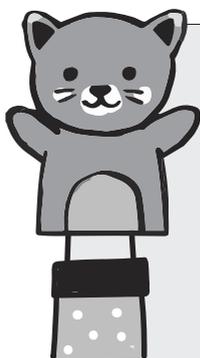
NIVEL 2

Afina tu imaginación y tus rimas. Escribe dos estrofas nuevas para el poema “El burro enfermo” (solo tienes que cambiar una parte del cuerpo del burro y el remedio que la cura); por ejemplo:

A mi burro, a mi burro
le duelen las **pestañas**,
el médico le ha dado
un jugo de **arañas**.

¿Qué le daría el médico si le dolieran las rodillas o la cola?

Intención pedagógica. Fomentar la imaginación. Practicar la rima.



Adivina adivinador
*Si uno mira su figura
no sabe con precisión
si es un burro en camiseta
o un caballito en prisión.
¿Quién es?*

Guía 4

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Piensa en los animales que conoces, sobre todo en los que has visto recién nacidos. ¿Cuáles necesitan de más cuidado de sus madres o padres y cuáles son muy independientes casi desde su nacimiento? Si tienes alguna duda, consúltalo con tus mayores.

Pregúntales a los mayores cuánto dura la gestación en los humanos y cuánto dura en otros animales que ellos conozcan.

Intención pedagógica. *Enriquecer la capacidad de observación de la Naturaleza.*

NIVEL 2

¿Cuántos hermanos tienen los animales? Pregúntale a algún mayor sobre la cantidad de crías por camada que pueden tener animales como los perros, los gatos, las gallinas, los patos, los cerdos, los caballos y las vacas. Luego, en tu cuaderno ordénalos en un listado así: del que menos crías tiene al que más crías tiene.

Intención pedagógica. *Fortalecer las habilidades investigativas y realizar ordenaciones según cantidades.*

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Pídele a algún mayor que te enseñe a romper un huevo para cocinarlo. Debes hacerlo sobre un plato hondo para evitar regueros. También puedes intentar pelar un huevo duro, pero que se haya enfriado antes.

Intención pedagógica. *Mejorar la motricidad fina.*

NIVEL 2

Aprender a manejar herramientas nos servirá para muchas cosas en la vida. Pídele a alguna persona mayor que te enseñe a utilizar un destornillador. Solo necesitas un pedazo de madera, un tornillo y un destornillador. Tornilla y destornilla varias veces hasta que sientas que ya sabes usar esta herramienta tan útil.

Intención pedagógica. *Desarrollar habilidades motrices para el manejo de herramientas.*



Allá en el verde prado

Olive A. Wadsworth

Allá en el verde prado, bajo el sol y entre la arena,
vivían la mamá rana y una ranita pequeña.
“A cantar”, dijo la rana; “Cantaré”, dijo la pequeña.
Entonces cantaron juntas bajo el sol y entre la arena.

Allá en el verde prado donde el agua reverdece
vivía la mamá pez con sus dos pequeños peces.
“¡A nadar!”, dijo la madre; “Nadaremos”, dijeron los dos.
Y nadaron y saltaron donde el agua reverdece.

Allá en el verde prado en el nido del arbolito
vivía mamá azuleja con sus tres azulejitos.
“¡A trinar!”, dijo la madre; “Trinaremos”, dijeron los tres.
Y trinaron y cantaron, en el nido del arbolito.

Allá en el verde prado en los juncos de la orilla
vivía la mamá rata con cuatro pequeñas ratillas.
“¡A chillar!”, dijo la madre; “Chillaremos”, dijeron las cuatro.
Y chillaron y gruñeron, en los juncos de la orilla.

Allá en el verde prado en una colmena bajita
vivía la mamá abeja con sus cinco abejitas.
“¡A zumar!”, dijo la madre; “Zumbaremos”, dijeron las cinco.
Y zumbaron y volaron en la colmena bajita.

Allá en el verde prado en un nido de palitos
vivía la mamá cuervo con sus seis negros cuervitos
“A graznar”, dijo la madre; “Graznaremos”, dijeron los seis.
Y graznaron y gritaron en su nido de palitos.

Allá en el verde prado donde la hierba es suave y brilla,
vivía la mamá grilla con siete verdes grillitas.
“¡A chirriar!”, dijo la madre; “Chirriaremos”, dijeron las siete.
Y chirriaron notas alegres donde la hierba es suave y brilla.

Allá en el verde prado sobre una vieja chocita
vivía mamá lagarta con sus ocho lagartijas.
“¡A asolearse!”, dijo la madre; “Nos asolearemos”, dijeron las ocho.
Y así tomaron el sol sobre la vieja chocita.

Allá en el verde prado donde hay brillantes charcos
vivía la mamá sapo con nueve sapitos zarcos.
“¡A croar!”, dijo la madre; “Croaremos”, dijeron los nueve.
Y croaron y jugaron donde hay brillantes charcos.

Allá en el verde prado en una guarida extraña
vivía una gran araña con diez grises arañitas.
“¡A tejer!”, dijo la madre; “Tejeremos”, dijeron las diez.
Y tejieron telas de araña en esa guarida extraña.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10...

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. Familiarizarse con los números, la rima y la sonoridad.

Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Conversa con alguien de tu familia o con tu maestro sobre qué es lo más importante que aprendemos de los mayores. Pregúntales qué creen ellos que es lo más importante que aprendieron de sus padres y abuelos, y cuéntales qué te gustaría que te enseñaran.

Si tuvieras un hijo, ¿qué sería lo más importante que te gustaría enseñarle? Si puedes, graba un video con tu opinión y compártelo con tu maestro o con nosotros.

Intención pedagógica. Fortalecer los lazos familiares y desarrollar la oralidad.

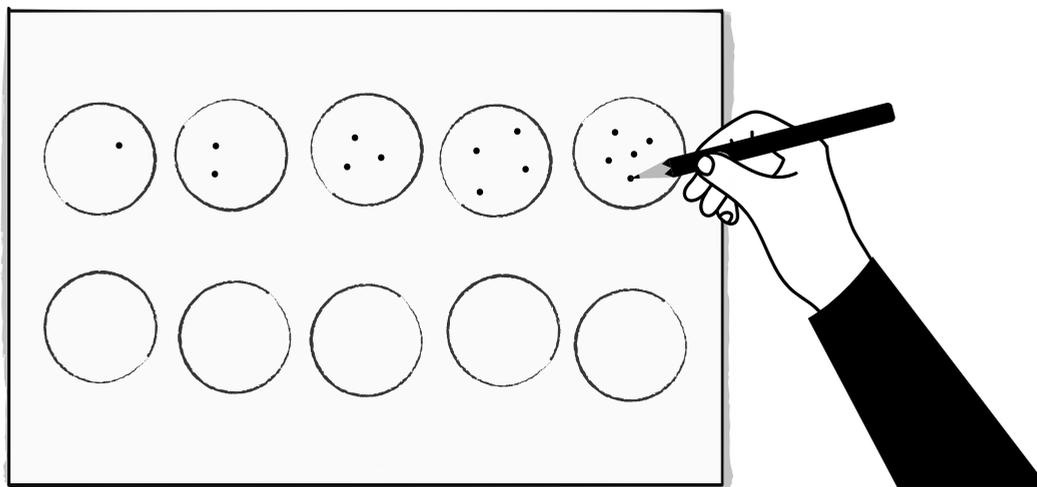
Vamos a crear

NIVEL 1

Una pradera con huequitos. Con la ayuda de alguien de tu familia o de tu maestro dibuja 10 círculos en una hoja de bloc. Ponla luego sobre una toalla seca. Después pídele que te lea el poema “Allá en el verde prado”, estrofa por estrofa, muy despacio. A medida que escuches el nombre de un animal, punza con un lápiz bien afilado en los círculos el número de crías que cada animal tiene. Recuerda que cada círculo debe tener un huequito más que el anterior.

Puedes colorear los círculos.

Intención pedagógica. Ejercitar la motricidad fina, aumentar el tiempo de atención en una tarea específica y practicar el conteo.



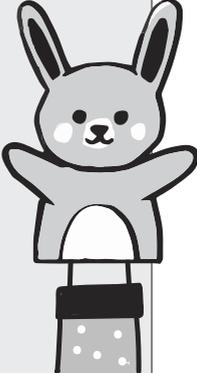
NIVEL 2

Vamos a dibujar una pradera llena de animales. En una hoja grande haz un dibujo donde aparezcan todos los animales del poema "Allá en el verde prado". Recuerda que todas las madres tienen una cantidad diferente de hijos; así que cuando dibujes a la rana, la debes dibujar con una cría, cuando dibujes a la abeja, hazla con cinco abejitas, y a la araña con 10 arañitas. Firma tu dibujo con tu nombre.

Intención pedagógica. Mejorar la motricidad fina por medio del dibujo de diferentes animales. Practicar conteos.

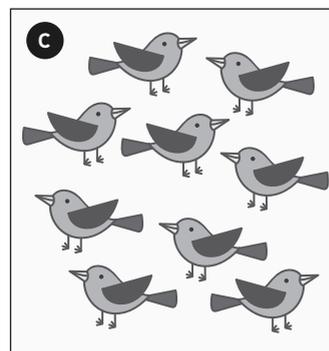
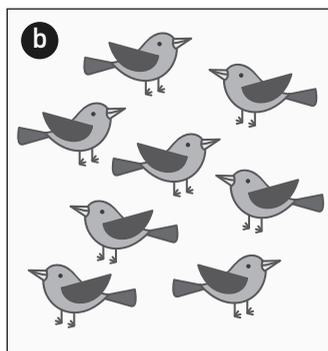
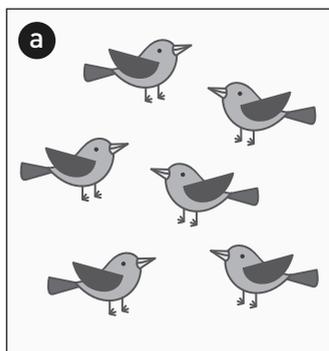
Ronda rondero

*Pin uno
Pin dos
Pin tres
Pin cuatro
Pin cinco
Pin seis
Pin siete
Pinocho.*



PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes:

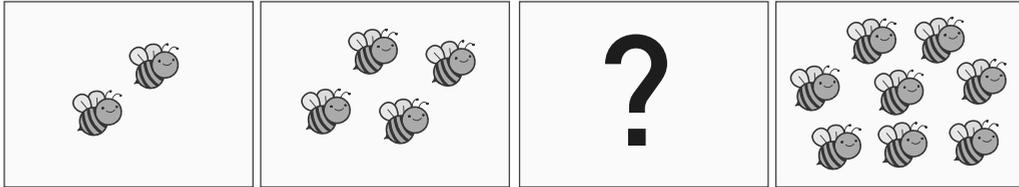


¿En cuál de ellas hay más?

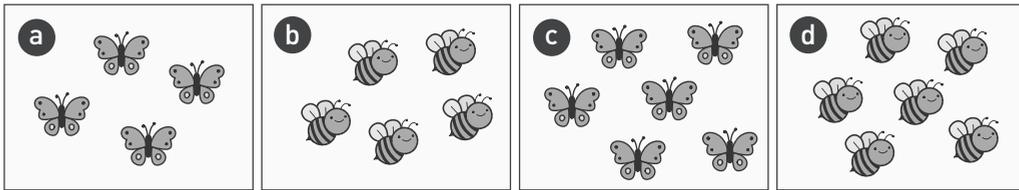


PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes:

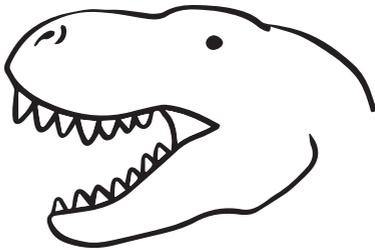


¿Cuál de estas crees que debería ir en el recuadro con el signo de interrogación?



PARA JUGAR Y PENSAR

Calca esta imagen en tu cuaderno y termina de dibujar el dinosaurio
¡Envíanos una foto!



Guía 5

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

¿Adentro o afuera? Dile a alguien de tu familia o a tu maestro los nombres de objetos que deben estar adentro de una casa y objetos que deben estar afuera de una casa. ¿Cuáles objetos pueden estar tanto adentro como afuera de la casa?

Intención pedagógica. Fortalecer las nociones de adentro y afuera.

NIVEL 2

¿Qué harías si un día te despertaras y tuvieras la fuerza y el tamaño de un león? ¿Qué harías si te despertaras con la fuerza y el tamaño de una hormiga? Escribe lo que se te ocurra o graba un audio y compártelo con tu familia, tu maestro y con nosotros. También puedes dibujarte y mandarnos una foto.

Intención pedagógica. Desarrollar la imaginación y mejorar la motricidad fina por medio del dibujo.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Seguimiento. Crea con tu cuerpo una serie de movimientos. Por ejemplo, puedes saltar a la izquierda, luego agacharte, después dar un paso al frente y por último sentarte en el suelo. Puedes imaginarte la combinación de movimientos que quieras. Eso sí, debes recordarlos. Ahora pídele a alguien más que repita tus movimientos en el mismo orden. También puedes decirle a esa persona que cree sus propios movimientos para que tú los sigas.

Intención pedagógica. Ejercitar la memoria a corto plazo, el seguimiento de instrucciones y las habilidades motrices.

NIVEL 2

Consigue un palo corto y una pita que mida más o menos lo mismo que tú (de la cabeza a los pies). Amarra uno de los extremos de la pita en el centro del palo. En el otro extremo de la pita amarra una media enrollada o rulle-

na con otras medias. Utilizando tus dos manos agarra el palo frente a ti y gíralo de forma que la pita se vaya enrollando en él. Cuando la media enrollada llegue hasta el palo, gira tus manos en el otro sentido para que la pita se vaya desenrollando.

Intención pedagógica. Desarrollar la fuerza y la coordinación de brazos y manos.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

Sal de ahí, chivita

Canción popular

Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Vamos a buscar al lobo para que saque a la chiva.
El lobo no quiere sacar a la chiva.
La chiva no quiere salir de ahí.

Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Vamos a buscar al palo para que le pegue al lobo.
El palo no quiere pegarle al lobo.
El lobo no quiere sacar a la chiva.
La chiva no quiere salir de ahí.

Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Vamos a buscar al fuego para que queme al palo.
El fuego no quiere quemar el palo.
El palo no quiere pegarle al lobo.
El lobo no quiere sacar a la chiva.
La chiva no quiere salir de ahí.

Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Vamos a buscar al agua para que apague el fuego.

El agua no quiere apagar el fuego.

El fuego no quiere quemar el palo.

El palo no quiere pegarle al lobo.

El lobo no quiere sacar a la chiva.

La chiva no quiere salir de ahí.

Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Vamos a buscar a la vaca para que se tome el agua.

La vaca no quiere tomarse el agua.

El agua no quiere apagar el fuego.

El fuego no quiere quemar el palo.

El palo no quiere pegarle al lobo.

El lobo no quiere sacar a la chiva.

La chiva no quiere salir de ahí.

Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Sal de ahí, chivita, chivita, sal de ahí, de ese lugar.
Vamos a buscar al hombre para que arree la vaca.

El hombre sí quiere arrear la vaca.

La vaca sí quiere tomarse el agua.

El agua sí quiere apagar el fuego.

El fuego sí quiere quemar el palo.

El palo sí quiere pegarle al lobo.

El lobo sí quiere sacar a la chiva.

La chiva sí quiere salir de ahí.

Ya salió, chivita, chivita, ya salió, de ese lugar.

Ya salió, chivita, chivita, ya salió, de ese lugar.

Sal de ahí, de ese lugar.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. Fortalecer la memoria.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

En la Naturaleza hay muchos ciclos. Pregúntales a tus mayores o a tu maestro lo siguiente: ¿qué pasa con un árbol cuando se cae? ¿Qué pasa con el cuerpo de un animal cuando muere? ¿Qué pasa con un gusano cuando un pájaro se lo come?, ¿en qué se convierte?

Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad. Profundizar en la comprensión de los ciclos naturales.



Vamos a crear

NIVEL 1

Dile a alguien de tu familia o a tu maestro que te cante la canción, o te la lea nuevamente, “Sal de ahí, chivita” y a cada intento de sacar a la chiva debes inventarle un sonido y un movimiento. Por ejemplo, cuando aparece el lobo, debes hacer un sonido y un movimiento que representen al lobo, y así con todos los elementos. Cuando lo hayas practicado, pídele a alguien que te haga un video y compártelo con nosotros.

Intención pedagógica. Desarrollar la creatividad y la expresividad.

NIVEL 2

Sal de ahí, gallinita, gallinita

Para sacar a la chiva del lugar donde estaba fueron necesarios el lobo, el palo, el fuego, el agua, la vaca y el hombre. Ahora imaginemos que es otro animal el que no quiere salir: ¿qué elementos necesitaríamos para sacarlo? Invéntate una nueva canción para que ese otro animal salga de ahí. Utiliza la misma letra de “Sal de ahí, chivita”, pero cambia el animal o el objeto. Por ejemplo, podría ser una gallina la que no quiere salir, un zorro que no quiere sacar a la gallina, un perro que no quiere asustar al zorro, un lazo que no quiere amarrar al perro, unas tijeras que no quieren cortar el lazo y una costurera que sí quiere tijeretear, para que al final salga la gallina... Tú puedes imaginarte lo que quieras. Cuando la tengas lista, cántala y compártela con tu familia, tu maestro o mándanos un video.

Intención pedagógica. Desarrollar la creatividad. Establecer relaciones de jerarquía. Fortalecer la memoria.

Rima la rima

*Detrás del gato va el perro, detrás del ratón va el gato,
para jugar al parqués con el niño son cuatro.*





Unidad 2

Reír con
disparates



Guía 1



Conocer y comprender el mundo

NIVEL 1

Vamos a jugar con los gestos. Siéntate frente a frente con alguien de tu familia o tu maestro y pídele que te haga gestos, primero de alguien feliz y después de alguien muy muy feliz. Luego, que te haga cara de triste y de muy muy triste. Ahora inténtalo tú: ¿cuál es tu cara más alegre? Pueden jugar también con los gestos de enfadado, asustado, sorprendido, avergonzado, nervioso, cansado, y todos los que se les ocurran.

Intención pedagógica. Desarrollar la observación e identificar actitudes y emociones. Enriquecer la expresión corporal.

NIVEL 2

Escoge algún animal doméstico que puedas observar con facilidad. Si en casa tienes un perro o un gato, buenísimo; si no lo tienes, puedes observar la mascota de tu vecino. Ahora presta atención a cómo se comporta en diferentes momentos: el movimiento al caminar, o la posición de la cola y las orejas, la expresión de la cara y cuando se le eriza el pelo. ¿Puedes saber cuándo está contento y cuándo está triste? ¿Cuándo tiene miedo, o se siente regañado, y cuándo está enojado? Frente a tu familia, maestro o compañeros trata de imitar los gestos del animal que observaste e invítalos a que adivinen qué animal es y cómo se siente. Pídeles a quienes les mostraste que imiten ellos también los gestos de un animal.

Intención pedagógica. Establecer relaciones entre comportamientos y apariencia de los animales.



Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

El cuerpo habla. Con tu forma de caminar vas a representar diferentes personas y emociones. Camina como alguien que está triste, ahora como alguien muy débil, después como alguien muy fuerte, como alguien que está bravo, como alguien enamorado, como si estuvieras mareado. También puedes imitar la forma de caminar de tu abuelo o de tu mamá. Pídele a alguien de tu familia o a tu maestro que adivine como quién estabas caminando.

Intención pedagógica. Enriquecer las capacidades de expresión corporal y el lenguaje no verbal.



NIVEL 2

¿Podemos decir dos cosas a la vez? Te invitamos a expresarte con tu forma de caminar. Pero no vas a expresar una sola cosa, sino dos al mismo tiempo. Por ejemplo, intenta primero caminar como un viejito enojado. Asegúrate de que alguien más te vea y te diga si sí lo pareces. Luego intenta caminar como un viejito asustado, después como si estuvieras triste, pero fueras fuerte y, por último, como si estuvieras feliz pero débil.

Intención pedagógica. Enriquecer las capacidades de expresión corporal y el lenguaje no verbal.



Disfrutemos la lectura



NIVELES 1 Y 2

El zorro y el tigre

Anónimo

Érase una vez un tigre que tenía mucha hambre.

Salió al bosque y cazó un pequeño zorro para comérselo.

Pero, para que el tigre no se lo comiese, el zorro le dijo:

—¿Tú sabes quién es el Rey del Cielo? Pues el Rey del Cielo me ha dicho que yo soy el jefe de todos los animales. Si me comes, el Rey del Cielo se enfadará y te castigará.

—¿Crees que soy tan tonto? No te creo —dijo el tigre—. Demuéstramelo o te comeré.

—Sígueme y verás que los animales me tienen miedo —dijo el zorro.

El tigre y el zorro caminaron por el bosque y todos los animales se asustaron mucho del tigre, pero el tigre, ingenuo, pensó que tenían miedo del pequeño zorro.

Así que el tigre no se comió al zorro.

Y el zorro se fue muy contento.

Y el zorro le dijo:

—Adiós, tigre.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Conversa con los mayores de tu casa sobre las siguientes preguntas: ¿cuáles son las ventajas de ser grande y cuáles son las ventajas de ser pequeño? ¿Puede alguien pequeño ser peligroso o poderoso? ¿Puede alguien grande ser inofensivo o torpe? ¿El que más corre es el que más lejos llega? ¿Es mejor ser fuerte o ser inteligente?

Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad.



Vamos a crear

NIVEL 1

Para este ejercicio vas a necesitar la ayuda de alguien mayor, puede ser tu hermano, un compañero, tu mamá o tu maestro. Cada uno escoge uno de los personajes del cuento “El zorro y el tigre” y hacen una obra de teatro donde representen todo lo que sucede en la historia. Es importante que te aprendas lo que dicen y hacen los personajes y que intentes expresar con tus gestos los sentimientos que experimentan en cada momento.

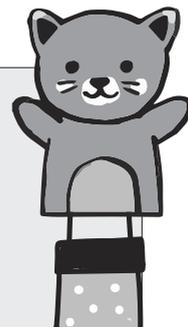
Intención pedagógica. Fortalecer la memoria y enriquecer las capacidades de expresión y representación corporal.

NIVEL 2

El teatro mudo. Este ejercicio consiste en hacer una obra de teatro del cuento “El zorro y el tigre”, pero tiene una condición: los participantes no pueden dejar escapar palabras ni ningún sonido de la boca. La idea es representar todo lo que pasa en la historia solamente con los movimientos del cuerpo. Debes hacerlo con otra persona y que cada uno escoja uno de los dos personajes principales.

Intención pedagógica. Enriquecer las capacidades de expresión y representación corporal.

*Se me tra tra traba la lengua
Tres tristes tigres
tragaban trigo
en tres tristes platos de trigo.*



Guía 2

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Dibuja un grano de maíz, una guayaba y un grillo. Luego, debajo de cada uno, dibuja los animales que se alimentan preferiblemente de maíz, guayaba o grillos. Por ejemplo, debajo del maíz pueden ir las gallinas, ¿debajo de la guayaba qué podrías dibujar?

Intención pedagógica. Establecer relaciones de correspondencia entre dos o más elementos.

NIVEL 2

Haz un listado en tu cuaderno de los lugares que podemos encontrar en poblados y ciudades donde se fabriquen, preparen o vendan algunos productos. Por ejemplo, en la carnicería venden carne y en la panadería hacen panes. ¿Qué otros lugares así conoces? ¿Cómo se llaman? Escríbelos todos en tu cuaderno. ¿Y cómo se les dice a las personas que trabajan en estos lugares?

Intención pedagógica. Establecer relaciones de correspondencia entre productos, oficios humanos y lugares de comercio.

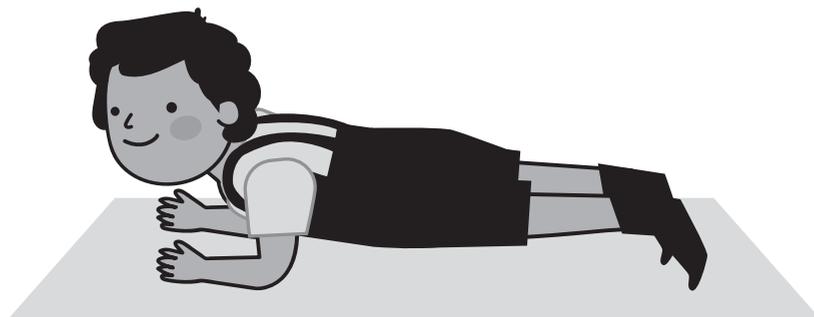
Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

A fortalecer tu cuerpo. Busca un lugar limpio y acuéstate bocabajo. Luego, separa tu cuerpo del suelo apoyándote solo en la punta de tus pies y tus antebrazos. Es muy importante que tu espalda esté recta. Trata de mantener la posición el mayor tiempo posible. Repítelo varias veces y en algunos días te sorprenderás de tu progreso.

Intención pedagógica. Fortalecer los músculos del pecho, los brazos, el abdomen y las piernas.



NIVEL 2

Busca un lugar limpio y acuéstate bocabajo. Luego, apóyate en tus antebrazos, levantando un poco el pecho del suelo, y muévete hacia adelante utilizando la fuerza de tus brazos y las puntas de tus pies como si fueras una serpiente con patas. Hazlo hasta que te canses. Puedes pasar por debajo de las mesas y hacer una carrera con algún compañero o con un miembro de tu familia.

Intención pedagógica. Fortalecer los músculos del pecho, los brazos, el abdomen y las piernas.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

La serpiente de tierra caliente

Marlore Anwandter

Ahí va la serpiente de tierra caliente
que cuando se ríe, se le ven los dientes.
“Uy, que está demente”, critica la gente
porque come plátanos con aguardiente.

La serpiente un día
se vino a tierra fría
para hacerse un peinado
en la peluquería.
Pero ay qué tristeza
porque en su cabeza
no tiene ni un pelito
y no se pudo peinar.

Ahí va la serpiente de tierra caliente
que cuando se ríe, se le ven los dientes.
“Uy, que está demente”, critica la gente
porque come plátanos con aguardiente.

La serpiente un día
se vino a tierra fría
a comprarse zapatos
en la zapatería.
Pero ay qué pereza,
y qué amarga sorpresa:
como no tiene patas,
nada pudo comprar.

Ahí va la serpiente de tierra caliente
que cuando se ríe, se le ven los dientes.
“Uy, que está demente”, critica la gente
porque come plátanos con aguardiente.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. Familiarizarse con la rima y la sonoridad.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Conversa con algunos de los mayores de tu casa sobre historias graciosas que les hayan sucedido con animales. Si te ha sucedido alguna, cuéntasela tú también.

Intención pedagógica. Fortalecer los lazos familiares y desarrollar la oralidad.



Vamos a crear

NIVEL 1

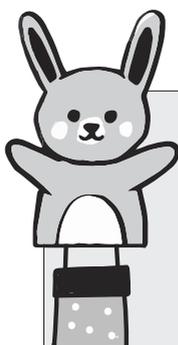
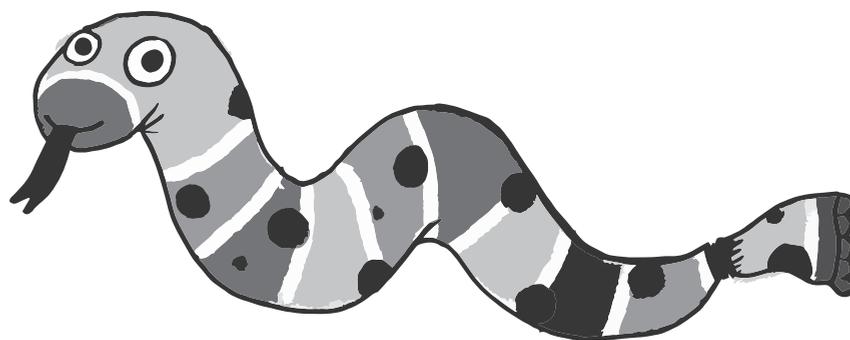
¿Puedes imaginar disparates? Dibuja una serpiente con pelos y patas; ¿cuántas patas podría tener una serpiente y de qué color sería su pelo? También puedes dibujar cualquier otro animal disparatado que se te ocurra.

Intención pedagógica. Fomentar la imaginación a partir de la mezcla de atributos.

NIVEL 2

¿Una serpiente en la casa? Hoy te invitamos a buscar alguna media vieja tuya o de alguien de la familia. Es preferible que esté limpia. Ahora rellénala de pasto seco, arena, trapos viejos o lo que tengas a la mano. Amárrale la cola con una pita o cóselo para que no se le salga el relleno, y píntale ojos, boca y lengua. También puedes pintarle algunas manchas en la piel. Ahora tienes una serpiente que podrás utilizar como un títere o como un juguete.

Intención pedagógica. Fortalecer la motricidad fina por medio del relleno, la pintura, los amarres y la costura.



Adivina adivinador
Repto silenciosamente
y aparezco de repente
¿Quién soy?

Guía 3

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

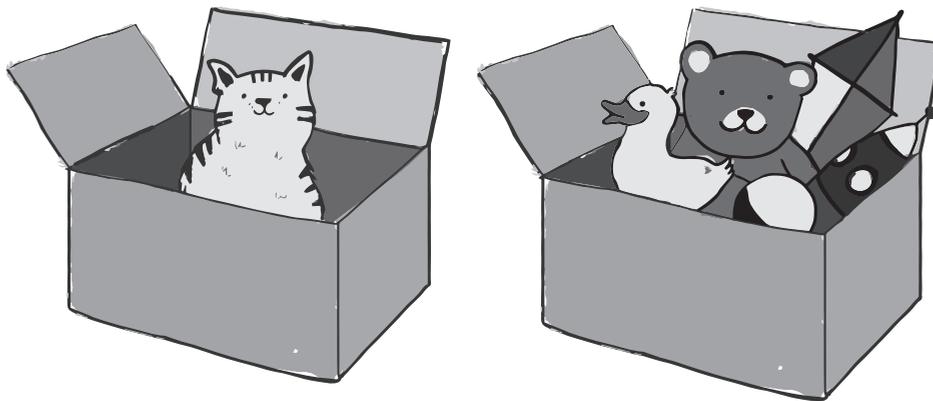
De cada uno de los objetos de la siguiente lista debes decir dos cosas para las que sirven:

Caja, azadón, piedra, plato, cuaderno, celular.

Por ejemplo, una caja sirve para guardar cosas y como casa para un gato.

¿Para qué sirve un azadón?, ¿una piedra?, ¿un plato?, ¿un cuaderno?, ¿un celular?

Intención pedagógica. Establecer relaciones de correspondencia entre los objetos y sus funciones.



NIVEL 2

Escribe en tu cuaderno, cada uno en un renglón, los siguientes objetos:

Cuchillo, lápiz, camisa, zapatos, cuerda, moto, dinero, fósforos, llaves, radio.

Ahora, escribe al frente de cada uno dos cosas para las que no sirven y una para la que sí sirven.

Por ejemplo, el cuchillo no sirve para dar masajes ni para alimentar a las gallinas, pero sí sirve para cortar frutas.

Intención pedagógica. Establecer relaciones de correspondencia y exclusión entre los objetos y sus funciones.

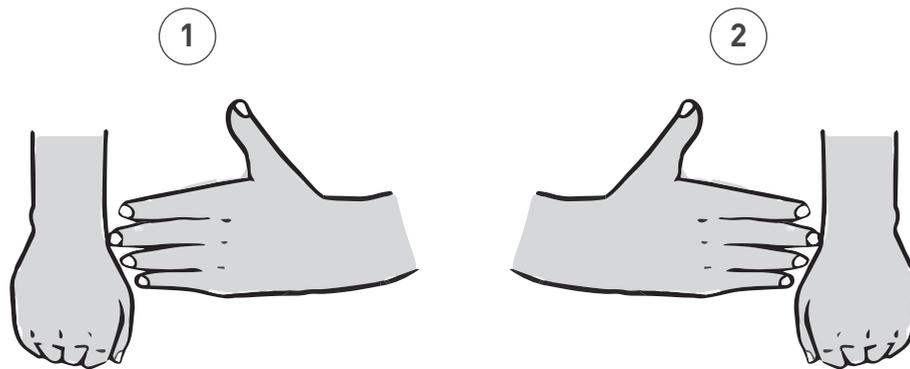


Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Cierra los ojos y respira profundamente. Ahora empuña tu mano derecha y con tu mano izquierda abierta apunta a tu muñeca derecha. ¿Preparado? Ahora cambia: empuña tu mano izquierda y con tu mano derecha abierta apunta a la muñeca izquierda. Sigue cambiando, intentando hacerlo cada vez más rápido.

Intención pedagógica. Mejorar la coordinación y el control muscular.



NIVEL 2

¿Estás preparado para un ejercicio que puede confundir a tu cerebro? Si no lo estás, cierra los ojos y respira profundamente dos o tres veces. Ahora pon tu mano derecha sobre tu cabeza y tu mano izquierda sobre tu barriga. Con tu mano derecha empieza a dar golpecitos sobre tu cabeza y con tu izquierda a hacer círculos sobre tu barriga. Cuando domines este movimiento, cambia de mano, de forma que des golpecitos sobre tu cabeza con tu mano izquierda y hagas círculos sobre tu barriga con tu mano derecha. También puedes cambiar y hacer los círculos sobre la cabeza y dar los golpecitos en la barriga.

Intención pedagógica. Mejorar la coordinación y el control muscular.





El cuento de los disparates

Jacob y Wilhelm Grimm

Les voy a contar una cosa. He visto volar a dos pollos asados; volaban rápidos, con la panza hacia el cielo y la espalda hacia la tierra.

También vi a un yunque y una piedra de moler que nadaban en el río, despacio y suavemente, mientras una rana devoraba un azadón, sentada sobre el hielo, en pleno verano.

Incluso he visto a tres hombres, con muletas y patas de palo, que perseguían a una liebre. Eran tres: uno era sordo; el otro, ciego; el tercero, mudo; y el cuarto no podía mover una pierna. ¿Quieren saber qué ocurrió? Pues el ciego fue el primero en ver correr la liebre por el campo; el mudo llamó al tullido, y el tullido la agarró por el cuello. Unos, que querían navegar por tierra, extendieron las velas de un barco y avanzaron a través de grandes campos, y al cruzar una alta montaña naufragaron y se ahogaron.

Además, vi a un cangrejo que perseguía a un zorro, y a una vaca que se había encaramado en lo alto de un tejado, y muy alto era el tejado.

En aquel lugar, las moscas eran tan grandes como aquí las cabras.

¿No me creen? Entonces abran la ventana para que puedan salir volando tantos disparates.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.

Conversemos



Pregúntales a tus mayores sobre la situación más rara, increíble o fantástica que hayan visto durante sus vidas. Cuéntales tú también qué es lo más raro que te ha pasado y algo que te gustaría ver algún día.

Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad.



Vamos a crear

NIVEL 1

Sigue con las mezclas y los disparates. Dibuja una silla con piernas, un ave con motor, una casa con ruedas y un barco volador. ¿Puedes imaginar algún otro disparate como esos?

Intención pedagógica. Fomentar la imaginación a partir de la mezcla de atributos para crear objetos y seres fantásticos.

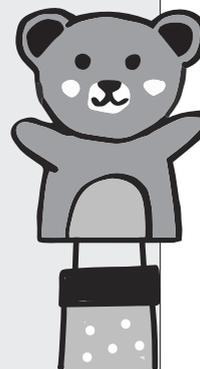
NIVEL 2

¿Dónde quedarán las cosas? Pon una hoja en blanco al frente de ti y coge alguna crayola, un lápiz o un color. Luego pídele a alguien que te tape los ojos con una tela o alguna prenda de vestir y comienza a dibujar un paisaje en la hoja. Es importante que pintes diferentes elementos, como las montañas, el Sol, algunos animales y algunas plantas, pero siempre sin mirar la hoja. Cuando sientas que terminaste, quítate lo que te tapaba los ojos y aprecia tu obra de arte. ¿Dónde quedó pintado el Sol? ¿De qué tamaño quedaron los otros elementos? ¿Hay algún árbol flotando en el cielo? Recuerda firmar tu obra de arte y pregúntale a la persona que te tapó los ojos qué elementos de tu dibujo reconoce.

Intención pedagógica. Mejorar el manejo y concepción del espacio en la hoja. Desarrollar la motricidad fina por medio del dibujo y fomentar la creatividad.

Rima la rima

*Una vaca que come con cuchara,
y que tiene un reloj en vez de cara,
que vuela y habla inglés,
sin duda alguna es
una vaca rarísima, muy rara.
(María Elena Walsh)*



Guía 4

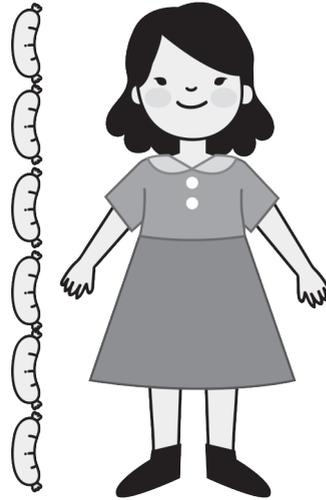
Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

¿Sabes cuántos chorizos mides? Dibuja un chorizo y coloréalo. Después recórtalo... ¡Y tienes un chorizo medidor o chorímetro! Ahora úsalo para medir tu cuerpo. ¿Cuántas veces cabe a lo largo de tus brazos y en tus piernas el chorizo que dibujaste? ¿Cuántos chorizos necesitas para darles la vuelta a tu cuello y a tu cintura?

Intención pedagógica. Explorar la noción de tamaño y medida.



NIVEL 2

¿Cuántos chorizos mide tu casa? Dibuja un chorizo y coloréalo. Después recórtalo... ¡Y tienes un chorizo medidor o chorímetro! Utilizando el chorímetro mide cuántos chorizos de largo, de ancho y de alto tiene tu cama, la mesa del comedor o el corredor de tu casa o de tu escuela. ¿Qué otras cosas podrías medir con tu chorímetro? Luego puedes utilizar una regla y medir tu chorímetro. ¿Cuántos centímetros mide?

Intención pedagógica. Familiarizarse con procesos de medición y crear unidades de medida propias.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

Comer es delicioso y ayudar en casa es ser responsable. Ayúdale a algún adulto de tu casa a hacer una ensalada de frutas o un salpicón picando banana y papaya con una cuchara. También con la cuchara puedes cortar plátano maduro a la hora del almuerzo, o sacar la pulpa de un tomate de árbol o de un lulo para hacer el jugo.

Intención pedagógica. Ejercitar la motricidad fina, el control de la fuerza y forjar la autonomía y la responsabilidad.

Receta salpicón:

Ingredientes

(6-8 porciones)

- 6 tazas de fruta fresca surtida, como piña, papaya, sandía, mango, banano, etc, cortada en trozos pequeños.
- 4 tazas de jugo de sandía o de naranja.

Preparación:

En una jarra o en una coca grande mezcla la fruta con el jugo y revuélvelo. Puedes servir con un poco de leche condensada por encima o galletas dulces.



NIVEL 2

Palitos chinos. Este es un juego muy divertido que puedes practicar solo o acompañado. Necesitas un puñado de palitos delgados, lo más derechos posible (parecidos a espaguetis o a los que usamos en los chuzos). Puedes pintar los palitos de colores para diferenciarlos mejor. Ahora coge los palitos con tu mano y suéltalos sobre el suelo para que conformen un montoncito. Con mucho cuidado debes ir retirándolos de a uno, turnándote con quienes estés jugando. El objetivo es no dejar ningún palito en el montoncito. La única condición es que solo puedes tocar el palito que vas a sacar y no puedes mover ninguno de los otros mientras sacas el tuyo. Si alguno se mueve o si lo tocas, debes devolver al montoncito original el palito que estabas sacando y darle el turno a otra persona. ¿Quién gana? El que tenga más palitos cuando se acaben los del montón.

Intención pedagógica. Ejercitar la motricidad fina y la coordinación visomotora.





El chorizo que no quería que lo fritaran

Cuento popular suizo

El chorizo de este cuento era un chorizo robado. El ladrón, que contaba tan solo siete años, era un niño muy pícaro. Pero este chorizo le enseñó quién era más listo.

El muchacho lo había dejado caer suavemente en el bolsillo de sus pantalones, en la carnicería, mientras el carnicero atendía a una viejita. El niño quería fritar el chorizo, pues se trataba de un verdadero chorizo para fritar.

Se hallaba completamente solo en la casa, pues todos estaban en el campo, porque amenazaba una tormenta y había cosecha por recoger. Así que este era el momento oportuno. Encendió deprisa el fuego, echó manteca en la sartén y pronto escuchó el chisporroteo.

Pero el chorizo decidió no dejarse fritar. Así que mientras el muchacho se inclinaba para echar leña en el fuego, él se deslizó de su bolsillo con suavidad y fue rodando hasta debajo del fogón. Rodó hasta el último rincón, junto a la pared, donde reinaba una completa oscuridad.

Cuando el pequeño se metió la mano en el bolsillo para sacar el chorizo, ¡qué espanto! Estaba vacío. Se agachó y miró a derecha e izquierda, hacia atrás y hacia adelante. ¡No estaba! El chorizo permanecía quietecito en su rincón, como un ratoncito asustado.

En este momento brilló un relámpago y el trueno traqueteó por encima de la casa, e hizo temblar de arriba abajo las paredes. El chiquillo, sumamente asustado, se tapó los ojos con ambas manos. Entonces se oyó un silbido en el fogón.

—¡Ayyyyy! —gritó el muchacho.

La manteca caliente ardía con rojas llamaradas sobre la sartén.

—¡Fuego! ¡Fuego! —gritó por la ventana de la cocina.

Una vecina, al oír los gritos, dejó caer lo que tenía en las manos. Acudió corriendo en su ayuda, y pudo, por fortuna, apagar el fuego.

—¿Qué es lo que querías hacer? —le preguntó.

El pequeño dio mil explicaciones y excusas, y la vecina le hubiera creído si no hubiera llegado la madre. Ahora no era posible seguir disimulando. La sartén quemada hablaba claramente, y faltaba manteca.

Pero la verdad de lo ocurrido la sabía solamente el chorizo, que no podía hablar, porque no tenía lengua. Estaba en la oscuridad sin poderse mover. Para salir del apuro comenzó a despedir sus apetitosos aromas, hasta que el perrito se dio cuenta de él. El perrito olisqueó alrededor del fogón, se deslizó debajo de él y salió con el chorizo en la boca.

—¡Ah, conque esas tenemos! —exclamó la madre.

El pequeño pícaro se puso colorado hasta las orejas al verse descubierto, y mientras el perrito se comía tranquilamente el chorizo crudo, él tuvo que correr a la carnicería y pagarlo de sus ahorros, pues esas cosas no las admitía la madre.

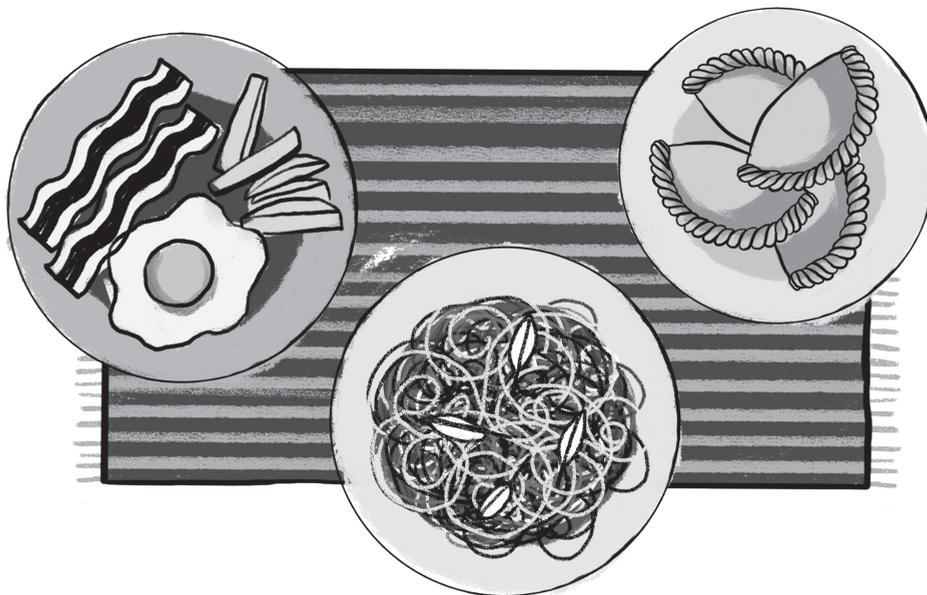
Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.

Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Conversa con tu familia sobre esas comidas especiales para algunas épocas del año o para celebrar algún acontecimiento. ¿Cuáles son las más ricas y cuándo se preparan? ¿Cuál es la que más te gusta a ti y qué es lo que más te gusta de ella? ¿Cuál te gustaría para celebrar tu cumpleaños? Pregúntales a ellos también cuáles son sus favoritas.

Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares, la transmisión de conocimiento y el desarrollo de la oralidad.



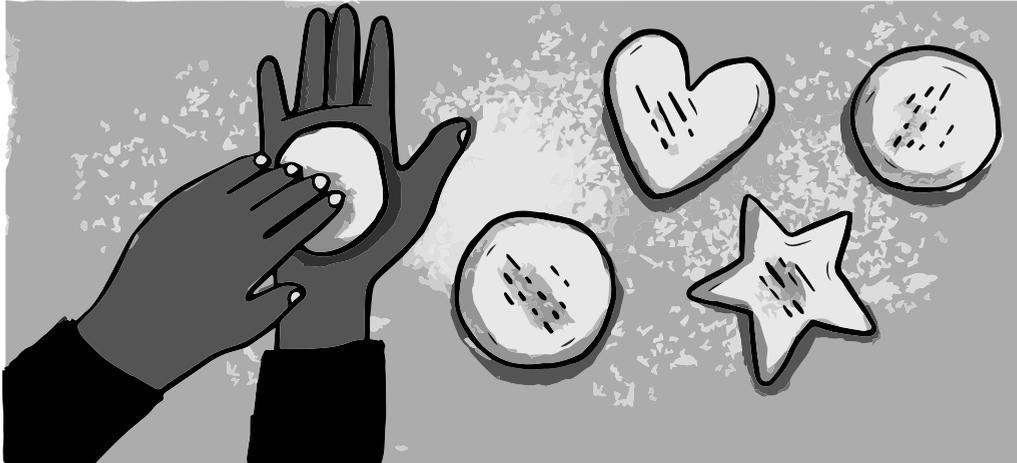
Vamos a crear



NIVEL 1

Con las manos en la masa. Con la ayuda de una persona mayor vas a preparar arepas: tú las amasas y el mayor las puede asar o freír, ustedes deciden. Consigue masa para arepas y amasa muy bien. Recuerda que es muy importante tener las manos limpias. Ahora deja volar tu imaginación y moldea una arepa que haga reír a quien se la va a comer. Puedes darle forma de muchas maneras.

Intención pedagógica. Ejercitar la motricidad fina y los músculos de la mano.



NIVEL 2

Todos podemos inventar historias. Cuéntale a alguien de tu familia una historia donde el personaje principal sea un plátano verde o uno maduro, o cualquier alimento de los que normalmente se comen en tu casa. Recuerda contar dónde sucede la historia, quiénes son los personajes y cómo termina, si tiene un final feliz o no. Después de que la cuentes, puedes escribirla en tu cuaderno y aprovechar para mejorarla.

Intención pedagógica. Ejercitar la creatividad. Familiarizarse con las estructuras narrativas básicas (inicio, nudo y desenlace) y con los componentes principales de un cuento (personajes, lugar y tiempo).

Rima la rima

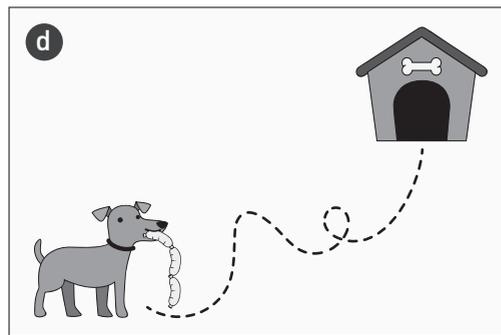
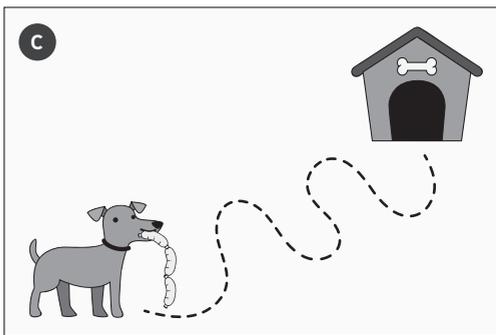
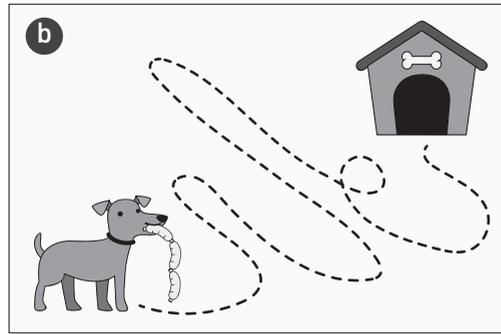
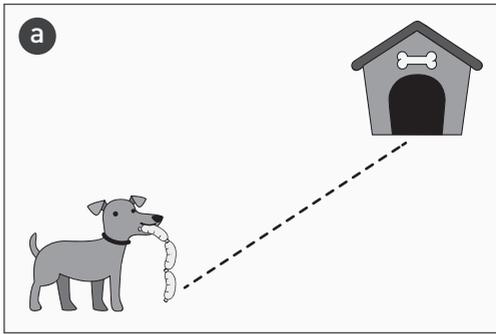
*Oh, chorizo, compañero del guiso
la arepa y el pan, y carrataplán.*





PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes:

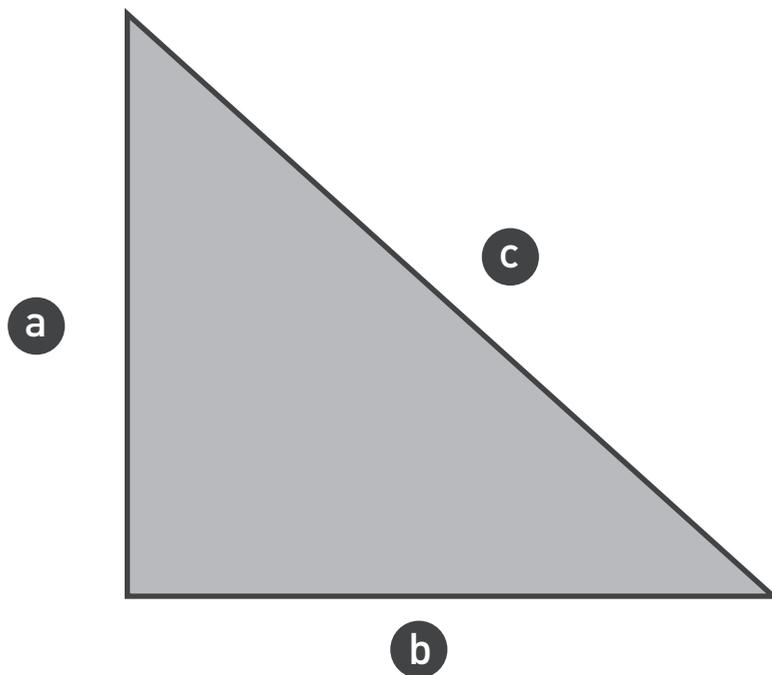


¿En cuál de ellas el perro recorre más distancia antes de llegar a su casita?



PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente este triángulo. ¿Cual de sus lados es más largo?



Guía 5

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

¿Te has puesto a pensar cuántas veces haces algo en el día? Piensa en lo que haces todos los días: cuántas veces te lavas los dientes, cuántas veces comes, cuántas veces vas al baño y cuántas veces te lavas las manos. Si no estás seguro de la cantidad, intenta contarlas hoy durante todo el día. ¿Se te ocurre alguna otra cosa que repitas varias veces durante el día?

Intención pedagógica. *Practicar conteos, ejercitar la memoria y la conciencia de los ciclos.*

NIVEL 2

Para este juego necesitas por lo menos una persona más. Siéntense en círculo o uno frente al otro con un recipiente pequeño (como un pocillo) lleno de semillas de frijol, maíz, o piedritas. Quien empieza toma un puñado pequeño de las semillas o piedritas del pocillo y las tira en el suelo, muy cerca, de modo que todos puedan verlas con claridad. Rápidamente las recoge, de modo que los otros no tengan tiempo de contarlas y pregunta: “¿Cuántas hay?”. Los otros deben decir un número y luego cuentan para ver quién acertó o quién se acercó más. Luego cambian para que todos puedan calcular y para que todos puedan lanzar las semillas. La idea es que se lancen distintas cantidades en cada oportunidad.

Intención pedagógica. *Practicar el cálculo mental y los conteos.*





Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Consigue dos platos y llena uno con semillas de frijol, maíz o lenteja. El que está lleno de semillas ubícalo a tu lado derecho y el que está vacío ubícalo a tu lado izquierdo. Toma una semilla con los dedos de tu mano derecha, pásala a los dedos de tu mano izquierda y deposítala en el plato vacío. Repite hasta que hayas pasado todas las semillas de plato. Mientras terminas fíjate cómo aumentan y disminuyen las cantidades de cada plato.

Intención pedagógica. Ejercitar la motricidad fina, la lateralidad y la capacidad de percibir cambios en las cantidades de un conjunto.

NIVEL 2

Consigue dos platos y a uno échale semillas de frijol, maíz o lenteja. El que está lleno de semillas ubícalo a tu lado derecho y el que está vacío ubícalo a tu lado izquierdo. Toma una semilla con los dedos de tu mano derecha, pásala a los dedos de tu mano izquierda y deposítala en el plato vacío. Realiza este movimiento varias veces. Luego toma dos semillas del plato con los dedos de la derecha, pásalas a los dedos de tu mano izquierda y deposítalas en el plato de la izquierda. Luego haz lo mismo, pero de a tres, cuatro, cinco y seis semillas.

Intención pedagógica. Ejercitar la motricidad fina y practicar conteos.





La lluvia

Amira de la Rosa

A Margarita le entraron unas ganas desesperadas de saber contar.

Le enseñaban con garbanzos y ella se aplicaba:

—Uno, dos, tres... veinte... treinta...

—¿Y ahora qué sigue?

Y así un día y otro. Cuarenta, cincuenta... y ya contaba de corrido hasta cien. Estaba feliz.

Un día aparecieron nubes en el cielo. Ella se sentó junto a la ventana de su cuarto sin hablar. A todos les extrañó verla con la vista fija sobre los cristales.

Empezó a llover y ella soltó por el aire sus números, los que había aprendido, como si fuesen globos de colores.

—Uno, dos, tres... —contaba apresuradamente, con ansiedad. Apretaba la lluvia y ella casi se ahogaba porque el agua podía más que su ligereza.

—Sesenta... setenta... noventa... cien...

Y soltó a llorar.

—¿Qué te pasa?

—Se me acabaron los números. Ya no puedo contar más.

—¿Qué contabas?

—Eso... eso... Yo quiero saber cuántas gotitas tiene la lluvia.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.

Conversemos



Conversa con los mayores de tu casa o con tu maestro sobre las cosas más difíciles de contar, de saber cuántas son exactamente.

Por ejemplo, ¿será posible saber cuántas gotas de lluvia tiene un aguacero? ¿O cuántas hojas tiene un árbol?

Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares, desarrollar la oralidad y acercarse a los conteos de grandes cantidades.



Vamos a crear

NIVEL 1

Cara de piedra. Recoge algunas piedras que tengan formas parecidas a las partes de la cara. Luego júntalas de manera que formen un rostro. Puedes agregar algunas hojas o palitos para hacer el pelo, las cejas o hasta un bigote. Recuerda que un rostro tiene dos ojos, una nariz, una boca, dos cejas y muchos pelos.

Intención pedagógica. Fomentar la representación a través de la composición.



NIVEL 2

Un rostro hecho de muchas cosas. Recoge muchas piedritas muy pequeñas y semillas. Dibuja en una hoja en blanco un rostro grande, casi del tamaño de la hoja. Luego, ve pegando las piedritas y semillas sobre tu dibujo para darle forma y color. Intenta que los ojos sean del mismo color. También puedes usar algunas hojas o palitos para pegarlos sobre el pelo.

Ahora cuenta cuántas piedritas o semillas utilizaste para componer el rostro. ¿Cuántas utilizaste para los ojos, cuántas para la boca y cuántas para los cachetes? ¿Cuántas piedritas o semillas utilizaste en total?

Intención pedagógica. Fomentar la creatividad, ejercitar la motricidad fina por medio del dibujo y del pegado de elementos pequeños y practicar los conteos y la suma.

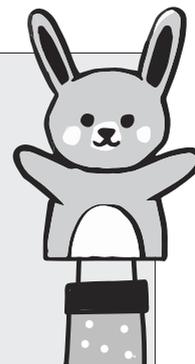
Cantan los cantores

Qué llueva, qué llueva, la vieja está en la cueva.

Los pajaritos cantan, las nubes se levantan.

Que sí, que no, que caiga un chaparrón,

con agua y con jabón.





Unidad 3

Imaginación y fantasía



Guía 1



Conocer y comprender el mundo

NIVEL 1

¿Sabías que mientras duermes tu cuerpo crece y crece? Por eso es muy importante prepararse bien para tener un buen descanso. Cuéntale a alguien de tu familia o a tu maestro cuáles son las cosas que haces antes de acostarte a dormir. Piensa bien qué es lo primero y qué es lo último que haces. Cuando estés seguro del orden, puedes dibujar cada una de estas cosas en una hoja y pegarla en tu cuarto para que no olvides nada antes de irte a descansar.

Intención pedagógica. *Identificar secuencias y orden en las acciones cotidianas. Fortalecer hábitos saludables.*

NIVEL 2

¿Qué es lo primero que se te ocurre? Este es un juego para dos personas. Uno dice una palabra y el otro le responde con la primera palabra relacionada que se le venga a la mente. Por ejemplo, si el primero dice “sol”, el segundo puede decir “luna”, o “luz”; si el primero dice “escuela”, el segundo puede decir “niño”, o “maestro”; o si el primero dice “comida”, el segundo puede decir “frijoles”, o “pescado”.

Intención pedagógica. *Desarrollar habilidades para hacer asociaciones entre objetos.*



Cuerpo y movimiento

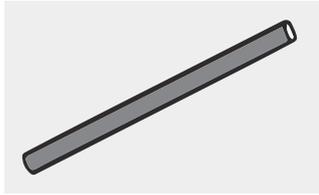
NIVEL 1

Carrera de obstáculos. Elige un lugar en el que puedas correr con libertad y define un punto de partida y un punto de llegada. Ahora pon varios obstáculos entre la salida y la meta, como un balde, un banquito pequeño, un palo sobre unas piedras, una botella llena de agua o cualquier cosa que tengas a mano. Asegúrate de que no sean muy grandes porque tendrás que saltarlos en una carrera de obstáculos. Puedes invitar a alguien más a correr contigo para ver quién lo hace más rápido.

Intención pedagógica. *Ejercitar la motricidad gruesa (velocidad y fuerza) y la coordinación.*

NIVEL 2

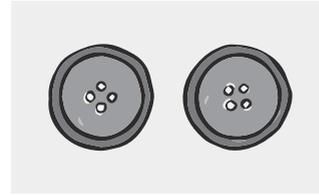
Caballito de palo. Este juguete es fácil de hacer. Necesitas:



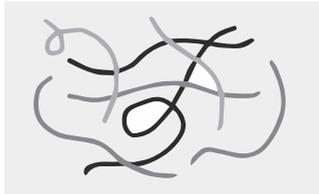
Un palo de escoba o una vara de madera larga.



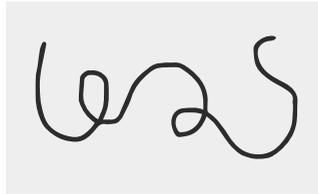
Una media que ya no utilices.



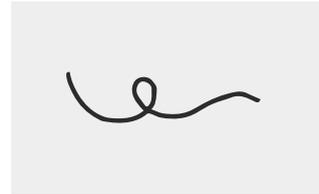
Dos botones para los ojos.



Algunos hilos o lanas para la crin.



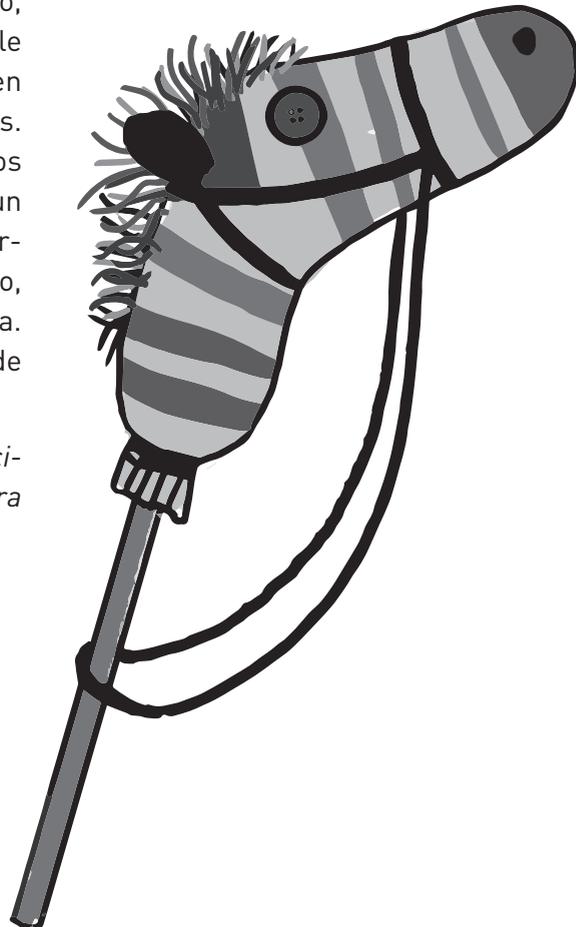
Una pita o cordón del largo de tu brazo (para las riendas).



Una pita más corta para hacer amarres.

La media va a ser la cabeza del caballo, así que cósele los hilos o lanas que le sirvan de crin y pégale los botones en el lugar en el que deberían ir los ojos. Luego, llena la media con trapos viejos o con pasto y con una pita amárrala a un extremo del palo. Intenta darle la forma de la cabeza del caballo. Por último, amarra la pita que te servirá de rienda. Ahora cabalga libremente alrededor de tu casa o de tu escuela.

Intención pedagógica. Mejorar la motricidad fina por medio del recorte, la costura y el amarre, y desarrollar la creatividad.





El Potro Oscuro

Miguel Hernández

Una vez había un potro oscuro. Su nombre era Potro-Oscuro.

Siempre se llevaba a los niños y las niñas a la Gran Ciudad del Sueño.

Se los llevaba todas las noches. Todos los niños y las niñas querían montar sobre el Potro-Oscuro.

Una noche encontró a un niño. El niño dijo:

—Llévame, caballo pequeño, a la Gran-Ciudad-del-Sueño.

—¡Monta! —dijo el Potro-Oscuro.

Montó el niño, y fueron galopando, galopando, galopando.

Pronto encontraron en el camino a una niña. La niña dijo:

—Llévame, caballo pequeño, a la Gran-Ciudad-del-Sueño.

—Monta a mi lado —dijo el niño.

Montó la niña, y fueron galopando, galopando, galopando.

Pronto encontraron en el camino un perro blanco. El perro blanco dijo:

—¡Guado, guado, guaguado! a la Gran-Ciudad-del-Sueño quiero ir montado.

—¡Monta! —dijeron los niños.

Montó el perro blanco, y fueron galopando, galopando, galopando.

Pronto encontraron en el camino una gatita negra. La gatita negra dijo:

—¡Miaumido, miaumido, miaumido! a la Gran-Ciudad-del-Sueño quiero ir, que ya ha oscurecido.

—¡Monta! —dijeron los niños y el perro blanco.

Montó la gatita negra, y fueron galopando, galopando, galopando.

Pronto encontraron en el camino una ardilla gris. La ardilla gris dijo:

—Llévenme ustedes, por favor, a la Gran-Ciudad-del-Sueño, donde no hay pena ni dolor.

—¡Monta! —dijeron los niños, el perro blanco y la gatita negra.

Montó la ardilla gris, y fueron galopando, galopando, galopando.

Galopando y galopando, hicieron leguas y leguas de camino. Todos eran muy felices. Todos cantaban, y cantaban, y cantaban. El niño dijo:

—¡Deprisa, deprisa!, Potro-Oscuro, ve más deprisa.

Pero el Potro-Oscuro no podía ir deprisa. El Potro-Oscuro iba despacio, despacio, despacio.

Había llegado a la Gran-Ciudad-del-Sueño. Los niños, el perro blanco, la gatita negra y la ardilla gris estaban dormidos.

Todos estaban dormidos al llegar el Potro-Oscuro a la Gran-Ciudad-del-Sueño.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Conversa con los mayores de tu casa o con tu maestro sobre si alguna vez han dormido en algún lugar raro o inesperado. ¿Alguna vez han dormido en una hamaca, en una silla, en el campo abierto? ¿Qué recuerdan de esas experiencias?

Intención pedagógica. Fortalecer los lazos familiares y desarrollar la oralidad.

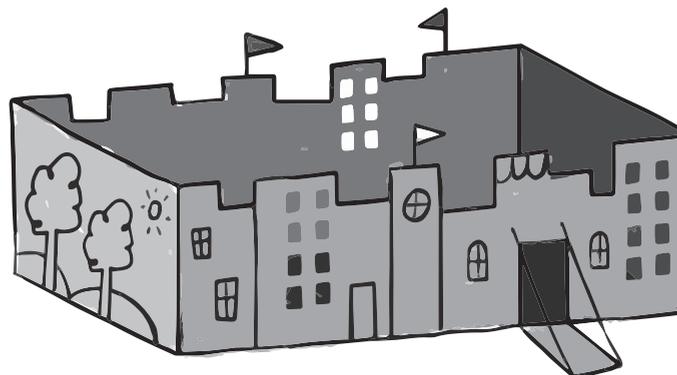
Vamos a crear



NIVEL 1

La Gran-Ciudad-del-Sueño. Consigue una caja de cartón y desármala sin dañarla. En uno de los lados dibuja la silueta de una ciudad. Luego recorta el cartón siguiendo la silueta y podrás tener un lugar para jugar e inventar historias acerca de lo que sucede en la Gran-Ciudad-del-Sueño. Si puedes, mándanos una foto o un video de tu Gran-Ciudad-Del-Sueño.

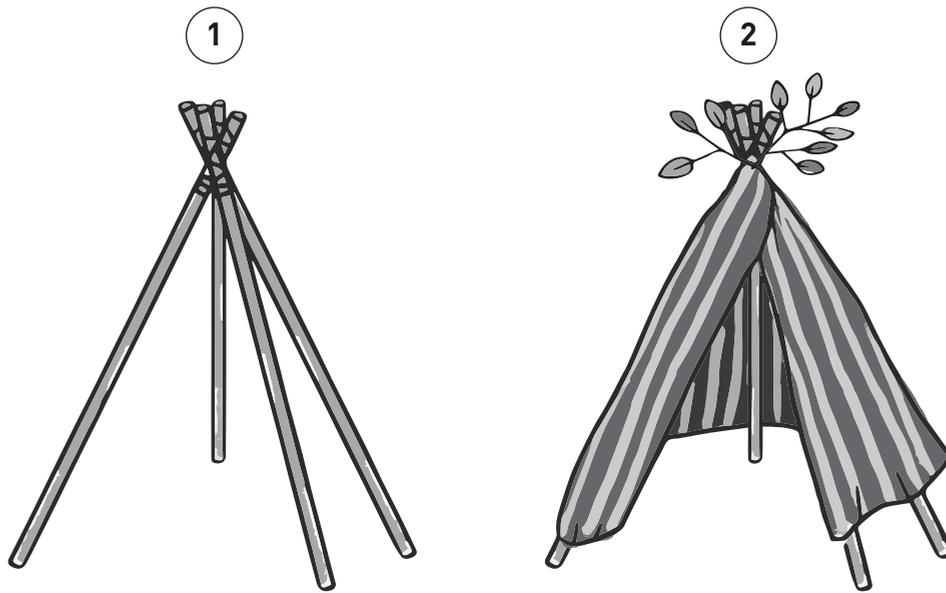
Intención pedagógica. Enriquecer los procesos creativos y la imaginación a través de la composición espacial. Mejorar la motricidad fina por medio del dibujo y el recorte.



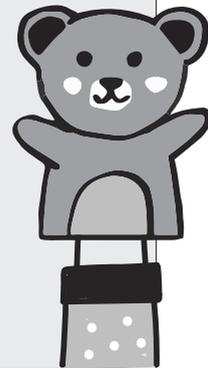
NIVEL 2

Con ayuda de alguien construye en alguna manga o en algún lugar cercano una choza o una casita para jugar. Para hacerlo necesitas algunos palos más o menos largos. Amárralos entre sí por uno de sus extremos como te mostramos en la ilustración. Luego consigue ramas secas para poner en el techo y que te protejan del sol. Ahora tienes un refugio para jugar y darle alas a tu imaginación. Si puedes, mándanos una foto o un video de tu choza.

Intención pedagógica. Enriquecer los procesos creativos y la imaginación a través de la intervención espacial.



Cantan los cantores
*Caballito de mar
me lleva a galopar,
por el viento, por las olas
y por el fondo del mar.
Un cangrejo viejo, viejo,
una langosta angosta
saludan con su cola
a doña Caracola.
(Cantoalegre)*



Guía 2

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Piensa en los animales que conoces y concéntrate en sus colas. ¿Cuáles tienen la cola larga y cuáles tienen la cola corta? Ordénalos en tu mente del que tiene la cola más corta hasta el que la tiene más larga y dile a alguien de tu familia o a tu maestro cómo los ordenarías.

¿Para qué crees que les sirve a estos animales tener cola?

Intención pedagógica. Ejercitar la ordenación de elementos de acuerdo con sus atributos.

NIVEL 2

¿Dónde están las cosas? Este es un juego de dos. Párate en la puerta o ventana de tu casa o escuela y mira lo que te rodea. Sin que el otro participante esté mirando, escoge algún objeto o animal y di en voz alta dónde se encuentra en relación con otro objeto, utilizando palabras como arriba, abajo, adentro, afuera, a la derecha, a la izquierda. Por ejemplo, "... está debajo del árbol y detrás de la cerca". El otro participante, siguiendo tus pistas, debe decir el objeto o el animal que escogiste. Si acertó, cambian los papeles, y ahora él te dará las pistas y tú tendrás que descubrir a qué se refiere.

Intención pedagógica. Expresar las relaciones de posición entre diferentes elementos.



Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

A saltar cada vez más alto. Pídele a alguien de tu familia que coja una camiseta o cualquier cosa de tela y la cuelgue a una altura a la que tú apenas puedas agarrarla. Ahora salta hasta que lo logres. Si ya lo lograste, dile que la ponga un poco más alto y salta nuevamente hasta alcanzarla. Repítelo varias veces y en algunos días te sorprenderás de tu progreso.

Intención pedagógica. Fortalecer los músculos de las piernas y ejercitar la coordinación visomotora.

NIVEL 2

Río de lava. Pídele a alguien que dibuje en la tierra con un palo unas líneas o unos círculos para que saltes sobre ellos. La idea es que puedas saltar de uno a otro como si estuvieras atravesando un río de lava hirviente. Cuando ya dominas pasar de un lado al otro de este río de lava imaginario, intenta hacerlo con un solo pie. ¿Podrás lograrlo sin quemarte?

Intención pedagógica. Fortalecer los músculos de las piernas y la coordinación.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

La pastorcita

Rafael Pombo

Pastorcita perdió sus ovejas
¡y quién sabe por dónde andarán!
No te enfades, que oyeron tus quejas
y ellas mismas bien pronto vendrán.
Y no vendrán solas, que traerán sus colas,
y ovejas y colas gran fiesta darán.

Pastorcita se queda dormida,
y soñando las oye balar;
se despierta y las llama enseguida,
y engañada se tiende a llorar.

No llores, pastora, que niña que llora
bien pronto la oímos reír y cantar.
Se levantó contenta, esperando
que ha de verlas bien presto quizás;
y las vio; mas dio un grito observando
que dejaron las colas detrás.
—Ay mis ovejitas ¡pobres raboncitas!,
¿dónde están mis colas?, ¿no las veré más?

Pero andando con todo el rebaño
otro grito una tarde soltó,
cuando un gajo de un viejo castaño
cargadito de colas halló.
Secándose al viento, dos, tres, hasta cien,
¡allí unas tras otra, colgadas las vio!
Dio un suspiro y un golpe en la frente,
y ensayó cuanto pudo inventar,
miel, costura, variado ingrediente,
para tanto rabón remendar;
buscó la colita de cada ovejita
y al verlas como antes se puso a bailar.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. Familiarizarse con la rima y la sonoridad.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Conversa con alguien de tu familia o con tu maestro sobre un objeto que quisieron mucho o que fue importante para ellos y perdieron. Pregúntales si alguna vez trataron de encontrarlo y dónde creen que esté.

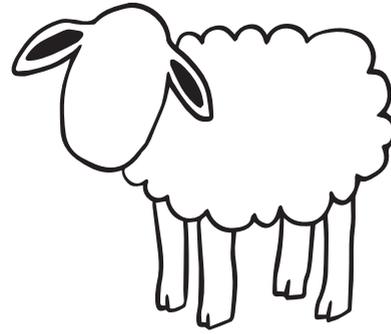
Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad.



Vamos a crear

NIVEL 1

Dibuja varias ovejas como esta. ¡Pobrecitas!, no tienen cola, ni pelo, ni cara. Hay que abrirlas, ponerles la cola y dibujarles la cara. Haz muchas bolitas usando papel, algodón, pasto seco o lana, y luego pégalas en las ovejas que dibujaste para que no pasen frío.

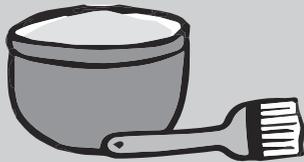


Intención pedagógica. Fortalecer la motricidad fina y aumentar el tiempo de concentración.

NIVEL 2

Dibuja y colorea un árbol que tenga 10 ramas: cinco para la derecha y cinco para la izquierda. Luego, en cada rama, pega una bolita de algodón, papel, lana o pasto seco. Dibuja bajo el árbol a la pastorcita del poema.

Intención pedagógica. Practicar conteos hasta 10, fortalecer la lateralidad y desarrollar la motricidad fina por medio del dibujo y la manipulación de materiales.



Cómo hacer engrudo

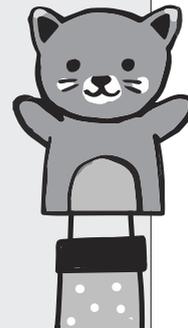
Ingredientes:

- 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 te sobre lo puedes guardar en la nevera durante una semana.

Rima la rima

La bruja Piruja
prepara un brebaje
con cera de abejas,
dos dientes de ajo,
cuarenta lentejas
y un pelo de oveja.



Guía 3

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

¿Qué tan grandes son? Observa atentamente los animales que hay a tu alrededor y compara su tamaño con algunos objetos. También puedes hacerlo con animales que conozcas. Por ejemplo, un perro puede ser del tamaño de un taburete o una ballena del tamaño de una iglesia. ¿Qué cosas pueden ser del tamaño de una gallina, de un caballo o de un cocodrilo? ¿Qué otras comparaciones se te ocurren? Cuéntale a alguien de tu familia o a tu maestro las comparaciones que hiciste y pregúntale qué otras se le ocurren.

Intención pedagógica. Ampliar las capacidades para realizar comparaciones y estimar tamaños.

NIVEL 2

¿Cuáles son los más grandes? Observa atentamente a tu alrededor y nombra cuáles son las cosas más grandes que puedes ver. También hay cosas muy grandes que están fuera de tu vista. ¿Cuáles son? Usa tu imaginación. Puedes preguntarles a los mayores cuáles son las cosas más grandes que conocen. Escribe en tu cuaderno, en orden, una lista que empiece por las cosas más inmensas y termine con las más pequeñas.

Intención pedagógica. Enriquecer el vocabulario y ampliar las capacidades para realizar comparaciones.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

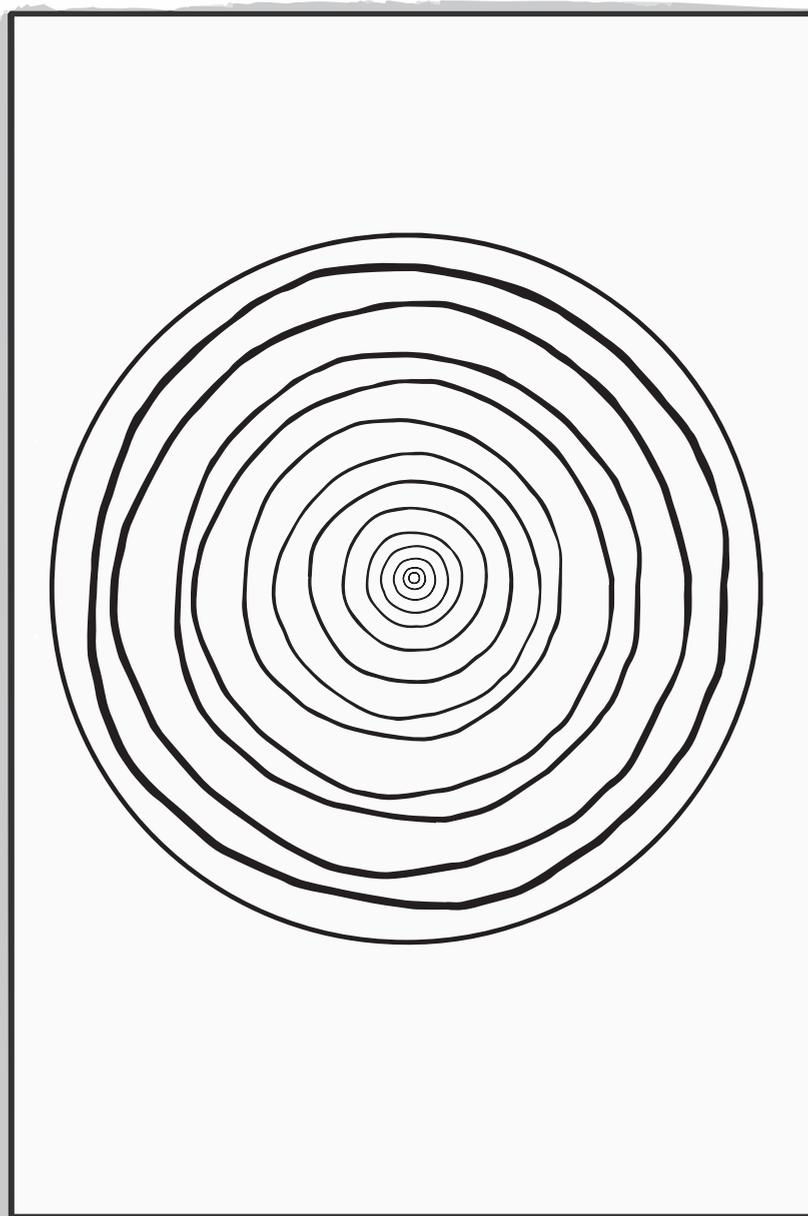
Busca un lugar despejado y pon una botella de plástico, una lata o cualquier objeto que no se rompa: ese será tu tiro al blanco. Luego busca algunas piedras pequeñas, aléjate unos pasos y lánzalas para golpear tu blanco. Cuando le atines, aléjate un par de pasos más y repite los lanzamientos. ¿Qué tan lejos puedes llegar? Invita a otros a jugar y miren quién tiene mejor puntería.

Intención pedagógica. Mejorar la coordinación visomotora y fortalecer los músculos de los brazos.

NIVEL 2

En una hoja en blanco dibuja el círculo más grande que te quepa en ella (puedes utilizar la tapa de una olla como molde para que te quede bien redondito). Luego, dibuja sin molde un círculo más pequeño dentro del círculo grande, después otro más pequeño dentro de este y otro más pequeño aún después... Y así hasta que ya no haya espacio para dibujar ninguno. Busca objetos que quepan en cada uno de los círculos.

Intención pedagógica. Fortalecer la motricidad fina por medio del dibujo de círculos y practicar la medición de objetos.





Juaco el ballenero

Rafael Pombo

Yo soy Juaco el ballenero
que hace veinte años me fui
a pescar ballenas gordas
a dos mil leguas de aquí.

La luna estaba de cuernos
y hasta allá fueron a dar,
y como jamás han vuelto,
se debieron de quedar.

Enorme como una iglesia
una por fin se asomó
y el capitán dijo: ¡Arriba!
Esa es la que quiero yo.

Cuando vayas a la luna
busca a mi buen capitán
con su nariz de tomate
y su barba de azafrán.

Al agua va el capitán
con su piquete y su arpón,
lavándose antes los ojos
con unos tragos de ron.

Dile que este pobre Juaco
no lo ha podido ir a ver
porque no sabe el camino
ni tiene un pan que comer.

Al verlo alzar la botella
se sumergió el animal,
y dieron vueltas y vueltas
sin encontrar ni señal.

Y si viniere un correo
de la luna para acá,
mándame una limosnita
que Dios te la pagará.

Cuando de repente ¡zas!
da el pescado un sacudón
y barco y gente salieron
como bala de cañón.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. Familiarizarse con la rima y la sonoridad.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Conversa con tus mayores sobre qué querían ser en la vida cuando tenían tu edad: ¿qué oficios o trabajos querían desempeñar?, ¿qué aventuras o viajes querían emprender?, ¿en qué querían convertirse cuando fueran grandes? Cuéntales tú también qué quieres ser cuando seas grande.

Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad.



Vamos a crear

NIVEL 1

Inventate una historia de aventuras donde realices un viaje y cuéntasela a alguien de tu casa o de tu escuela. En la historia debes tener un compañero que te ayude (un amigo o un animal), un objeto mágico que te facilite las cosas (un anillo, una capa de invisibilidad) y el viaje debe tener un objetivo (rescatar a alguien, encontrar algún tesoro). Tu imaginación es el límite.

Intención pedagógica. Familiarizarse con las estructuras narrativas básicas (inicio, nudo y desenlace) y con algunos componentes de los cuentos (personajes, lugares, ayudantes, objetivos). Desarrollar las capacidades narrativas orales.

NIVEL 2

Inventate una historia de aventuras donde realices un viaje y escríbela en tu cuaderno. En la historia debes tener un compañero que te ayude (un amigo, un animal), un objeto mágico que te facilite las cosas (un anillo, una capa de invisibilidad) y el viaje debe tener un objetivo (rescatar a alguien, encontrar algún tesoro). Tu imaginación es el límite. Comparte el cuento con tus compañeros, tu familia o tu maestro.

Intención pedagógica. Familiarizarse con las estructuras narrativas básicas (inicio, nudo y desenlace) y con algunos componentes de los cuentos (personajes, lugares, ayudantes, objetivos). Practicar la escritura narrativa.

Cantan los cantores

*Marinero se fue a la mar y mar y mar
a ver qué podía ver, y ver, y ver;
y lo único que pudo ver y ver y ver
fue el fondo de la mar y mar y mar.*



Guía 4

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Sabemos que algunos animales existen o existieron porque los hemos visto en fotos, en libros, en la televisión, o porque nos han contado sobre ellos; pero son animales que nunca hemos visto por la vereda o nadando en la quebrada porque no habitan el mismo espacio que nosotros. Cuéntale a alguien de tu familia o a tu maestro cuáles son estos animales que no conoces en carne y hueso. Seguramente le hablarás de los elefantes o los dinosaurios. ¿Cuáles más?

Intención pedagógica. *Practicar la creación de conjuntos y fortalecer la memoria y la representación mental de elementos.*

NIVEL 2

Toma una hoja de papel y dibuja una casa grande, casi del tamaño de la hoja. Luego, teniendo en cuenta tu tamaño y el de la casa, dibújate a ti mismo. A tu lado dibuja un perro. ¿Es más grande o es más pequeño? Dibuja también una gallina y una bicicleta. Firma tu obra de arte, compártela con tu familia o tu maestro y si puedes, envíanos una foto para nosotros también disfrutar de ella.

Intención pedagógica. *Desarrollar habilidades de comparación de tamaños de acuerdo con el propio cuerpo y reflexionar acerca de las proporciones.*

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

¿Alguna vez le pusiste la cola al burro? Consigue una tiza y pídele a alguien que dibuje un burro en una pared o sobre una cartulina o papel. También puedes dibujarlo tú, pero hazlo sin cola. La cola la debes dibujar en una hoja de papel, recortarla y ponerle un pequeño trozo de cinta para que se pegue en el lugar en el que está dibujado el burro. Ahora que tienes los dibujos, pídele a alguien de tu familia o a tu maestro que te tape los ojos con alguna prenda de vestir y trata de ponerle la cola al burro en el lugar correcto. Si no lo logras a la primera, vuelve a intentar, seguro que la pones bien. Puedes invitar a otros a jugar contigo.

Intención pedagógica. *Mejorar la ubicación espacial.*

NIVEL 2

Pídele a alguien de tu familia o a tu maestro que te tape los ojos con alguna prenda de vestir, que te dé tres vueltas sobre el mismo punto y que te lleve con cuidado a otra parte de la casa o de la escuela. Utilizando tus otros sentidos (el tacto, el oído y el olfato), intenta reconocer dónde estás y camina con cuidado tratando de volver al punto de partida. Luego, quítate lo que te tapaba los ojos. ¿Llegaste al mismo punto?

Intención pedagógica. Utilizar el tacto, el oído y el olfato para reconocer lugares. Mejorar el pensamiento y la orientación espacial.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

El pintor de dragones

Cuento tradicional chino

Hace tiempo, había un gran pintor en China.

Un día, el pintor dibujó cuatro dragones en la pared.

Los dragones son unos animales que vuelan y viven en el cielo.

Estos dragones pintados parecían de verdad, pero no tenían los ojos dibujados.

—¿Por qué no les dibujas los ojos a los dragones? —le preguntaba la gente.

—Porque si les pinto los ojos, se convertirán en dragones de verdad y se irán volando —contestaba el pintor.

—¡Ja, ja, ja!, eso no puede ser verdad; no nos lo creemos; queremos verlo —reía la gente.

—Vale, pero solo le dibujaré los ojos a un dragón —contestó finalmente.

Cuando el pintor le dibujó los ojos a un dragón, de repente, el cielo se volvió gris y estalló una tormenta con rayos y relámpagos.

El dragón con los ojos pintados se convirtió en real y, enseguida, salió volando y volvió al cielo.

El resto de los dragones se quedó en la pared.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Pongamos a volar la imaginación en familia. Conversa con los mayores de tu casa o con tu maestro sobre aquellos animales con los que tienen contacto y escojan uno. ¿Qué creen que les diría ese animal si pudiera hablar? ¿Qué pediría de almuerzo y cómo lo diría? ¿Cómo los saludaría? ¿Qué le preguntarían para saber algo más de él y qué creen que les respondería?

Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad y la imaginación.

Vamos a crear



NIVEL 1

¿Qué sabes de los dragones? ¿Dónde crees que vivirían los dragones? ¿Qué crees que comerían? ¿Será que dormirían de día o de noche?, ¿Será que vivirían solos o preferirían estar juntos? Cuéntale tus respuestas a alguien de tu familia o a tu maestro.

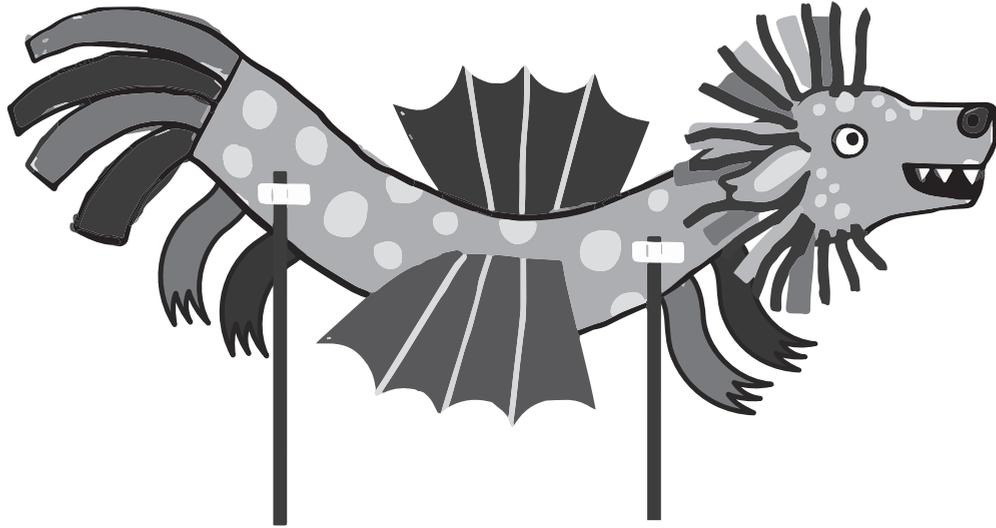
Intención pedagógica. Desarrollar la imaginación y la oralidad. Fomentar el pensamiento inductivo a partir de características de los objetos.



NIVEL 2

Un títere dragón. En un pedazo de cartón dibuja un dragón tal y como te lo imaginas. Recuerda que tiene forma de serpiente, alas y patas. Recorta tu dragón por todo el borde y coloréalo. Luego consigue un palito delgado y derecho y pega tu dragón a él (como muestra la ilustración). Ahora tienes un títere de dragón, que te servirá para contar cuentos o para hacer un teatrino.

Intención pedagógica. Fortalecer la motricidad fina por medio del dibujo y el recorte. Dar insumos para la creación y dramatización de cuentos.

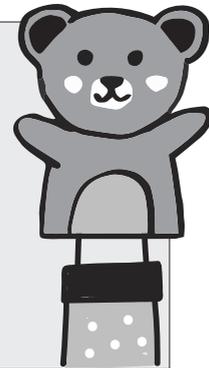


Rima la rima

*Todos los dragones son diferentes:
unos son cobardes y otros son valientes.*

*Los hay que tienen pecas y bigote
y alguno tiene pelo en el cogote.*

(Nuria Crespo y Eloina Prado)



Guía 5

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

¿Has visto un arcoíris? ¿Y alguna vez has hecho uno? Llena un vaso de vidrio con agua y ponlo al sol; fíjate en el reflejo que produce. También puedes hacerlo con una manguera tapando la boquilla por donde sale el agua con un dedo y poniendo el chorro a que le dé el sol. Cuando puedas ver el arcoíris, dile a alguien de tu familia o a tu maestro el nombre de los colores que observas en él.

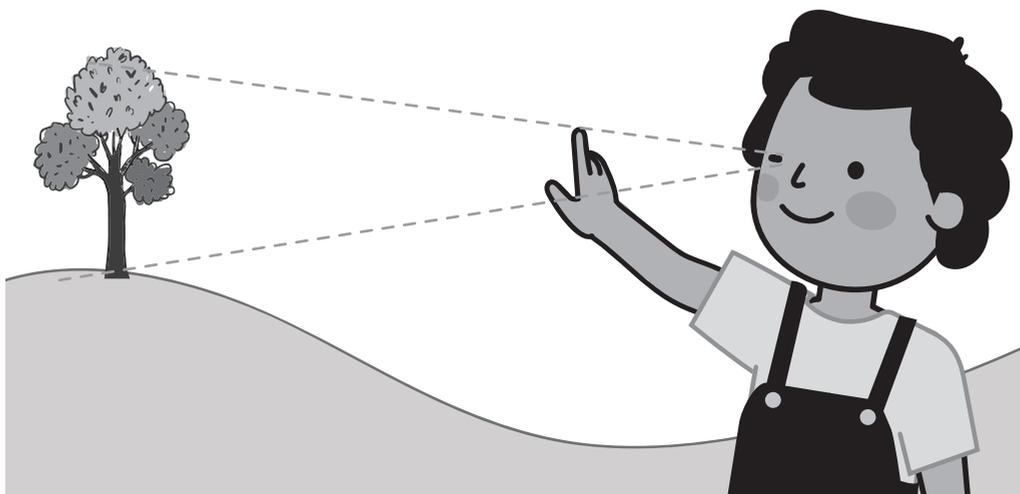
Intención pedagógica. Ejercitar la observación y la identificación de colores.



NIVEL 2

Conversa con tus mayores sobre cómo percibimos el tamaño cuando estamos cerca o lejos de un objeto. ¿Se agranda o se achica? Mira algún árbol que esté un poco lejos de ti. Ahora pon tu mano frente a tus ojos con los brazos extendidos y mide el árbol con tus dedos. ¿Verdad que parece muy pequeño? Luego da algunos pasos en dirección al árbol y vuélvelo a medir con tus dedos. ¿Mide lo mismo? Acércate más al árbol y mídelo nuevamente. ¿Qué sucedió?

Intención pedagógica. Establecer relaciones entre la distancia de los objetos y el tamaño con el que los percibimos.



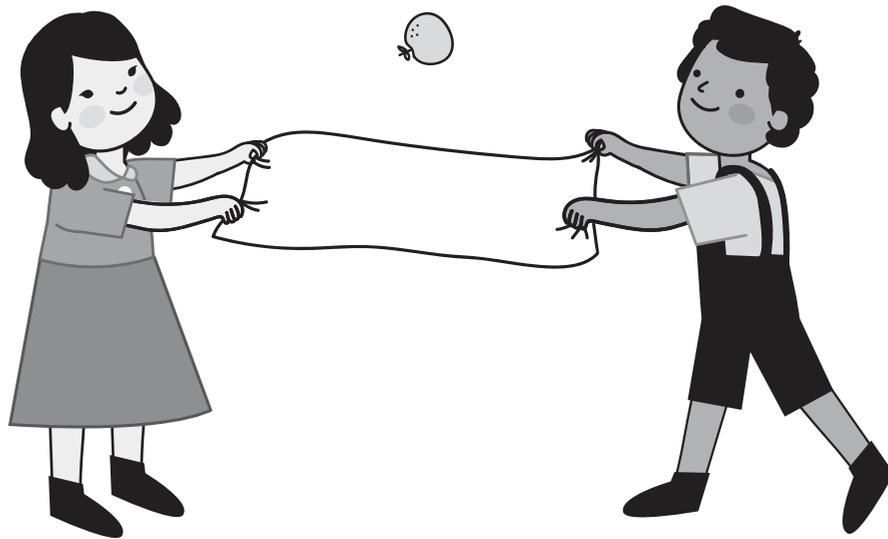


Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Por los aires. Para este juego necesitas ayuda de alguien. Busquen una toalla, cada uno debe agarrarla de dos esquinas. Ahora pongan una naranja o una pelota en la toalla, témpenla con fuerza y lancen la naranja o la pelota por los aires y vuévanla a recibir en la toalla sin que llegue al suelo. Intenten lanzarla cada vez más alto. Si tienen otra pareja con la cual jugar, láncense la pelota o la naranja los unos a los otros.

Intención pedagógica. Fortalecer los músculos de los brazos y mejorar la coordinación visomotora.



NIVEL 2

Que no se caiga el globo. Consigue un globo (una bomba) e ínflalo. Debes hacerle el nudo para que no se le salga el aire o pedirle ayuda a alguien. Con la bomba inflada, juega a tirarla para arriba y a no dejarla caer. Si no tienes una bomba, hazlo con una pelota. Para esto puedes usar tus pies, tus manos, tu cabeza, tu nariz, tus hombros y cualquier parte del cuerpo. ¿Cuántos golpes logras darle sin que caiga al suelo? Cuéntalos en voz alta. Invita a alguien a jugar contigo y miren cuál dura más sin dejarla caer.

Intención pedagógica. Fortalecer los músculos, mejorar la coordinación visomotora y practicar conteos.





El pequeño Luis y la luna

Cuento popular suizo

La Luna llena brillaba a través de la ventana sobre la camita de Luis y el pequeño no se podía dormir. Continuamente miraba hacia el claro rostro de la Luna, que tenía ojos y parpadeaban; que tenía boca y comenzaba a moverse de repente.

—Luis, ¿por qué no te duermes? —le preguntó la Luna.

—Porque tú me estás mirando.

—Entonces no te miraré más —le dijo la Luna, y cubrió su rostro con una nube.

Luis se durmió y soñó que la Luna había partido muy lejos y no volvería nunca más. Luis se puso a llorar. La Luna apartó rápidamente la nube que la cubría y se rio del pequeño Luis.

—¡Mírame! Aquí estoy —dijo.

Pero el pequeño Luis tenía los ojitos tan llenos de sueño que no podía ver bien a la Luna.

—¡Acércate! —dijo ella—. ¡Sube hasta mí!

Entonces fue Luis quien se rio de la Luna y dijo:

—¿Cómo voy a subir si estás tan alta?...

—Te mandaré mis rayos.

Y la Luna mandó todos sus rayos, de modo que parecían una carretera de plata. Luis comenzó a subir por ella, hasta que estuvo muy cerca de su amiga. Pero entonces le pareció gigantesco el rostro de la Luna: los ojos eran como lagos, la nariz como una gran montaña y la boca como un profundo valle.

El pequeño Luis se asustó y quiso retroceder. Pero el camino de rayos había desaparecido y cayó de cabeza hacia la Tierra, rodeado por la oscuridad. Cuando llegó abajo, se produjo un fuerte bum-bum. El pequeño Luis empezó a llorar.

Al oír el llanto, acudieron la madre, el padre y la hermana mayor. Cuando vieron al chiquillo, con su camisita de dormir, sentado al pie de la cama, preguntaron los tres a la vez:

—¿Qué pasó, Luis?

—Me caí de la Luna —dijo llorando el niño.

Entonces se rio el padre, y la hermana se rio también; pero la madre levantó al pobre Luis y le preguntó:

—¿Dónde te duele?

—Aquí, en la cabeza —dijo Luis.

Su madre le acarició el lugar dolorido, mientras le cantaba:

Cúrate pronto,

cúrate ya.

No llores, niño,

no llores más.

Las hadas buenas

pronto vendrán,

y tus dolores te sanarán.

—Bueno, ahora puedes dormirte de nuevo —dijo la madre—. ¡Pero no vuelvas a subirte nunca más a la Luna! ¡Está demasiado alta para un hombrecillo tan pequeño como tú!

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Conversa con los mayores de tu casa o con tu maestro sobre los sueños que tienen cuando están dormidos. ¿Cuáles han sido los mejores sueños que han tenido? ¿Cuáles las peores pesadillas? ¿Alguno tiene algún sueño que se repita? ¿Alguna vez han volado en los sueños? Conversen también sobre qué creen que significan los sueños.

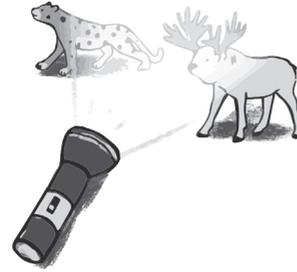
Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad y la imaginación.





NIVEL 1

A jugar con las sombras. Pídele a alguien de tu casa o a tu maestro una linterna; ubícala en el suelo, en un lugar oscuro, apuntando hacia la pared a unos dos pasos de distancia. Ahora ve poniendo tus juguetes al frente de la linterna y observa sus sombras en la pared. ¿Puedes contar una historia con las sombras de tus juguetes?

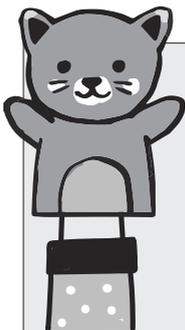
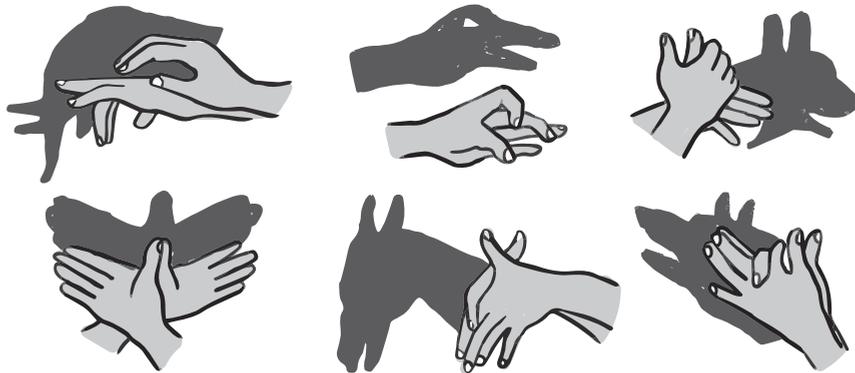


Intención pedagógica. Enriquecer las capacidades narrativas y la imaginación.

NIVEL 2

Sombras chinescas. Antiguamente, en el otro lado del mundo, el teatro de títeres y marionetas se hacía con sombras. Hoy te invitamos a aprender cómo se hacen algunas de estas sombras y a utilizarlas como inspiración para contar una historia. Solo necesitas una luz que esté dirigida a una pared y poner tus manos de tal manera que creen con sus sombras diferentes figuras, como las que puedes ver más abajo. Si invitas a alguien más a jugar, pueden tener diferentes personajes y crear historias más divertidas.

Intención pedagógica. Desarrollar la motricidad fina y enriquecer las capacidades narrativas.



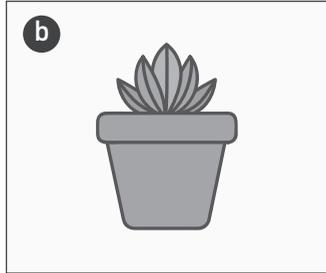
Cantan los cantores

*Lunita consentida colgada del cielo,
como un farolito que puso mi Dios,
para que alumbrara las noches calladas
de este pueblo viejo de mi corazón.*

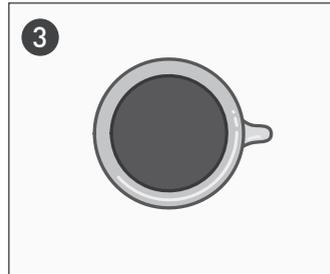
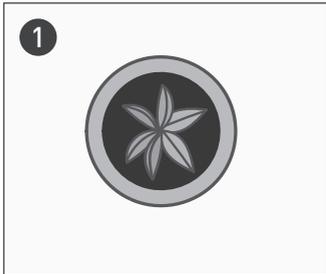


PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes que están presentadas como si las vieras de frente.



Estos mismos objetos están presentados como si los vieras desde arriba en estas imágenes.

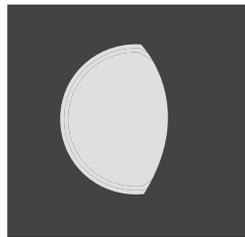
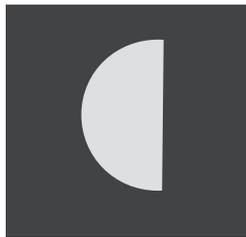


¿Cuál crees que es cada uno?

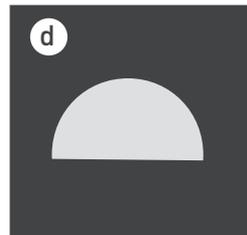
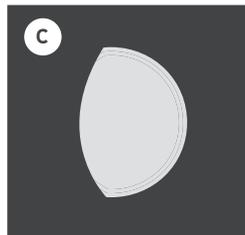
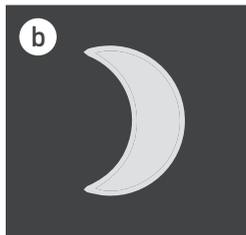
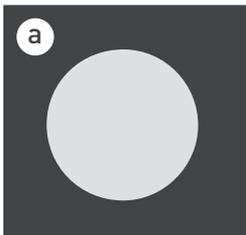


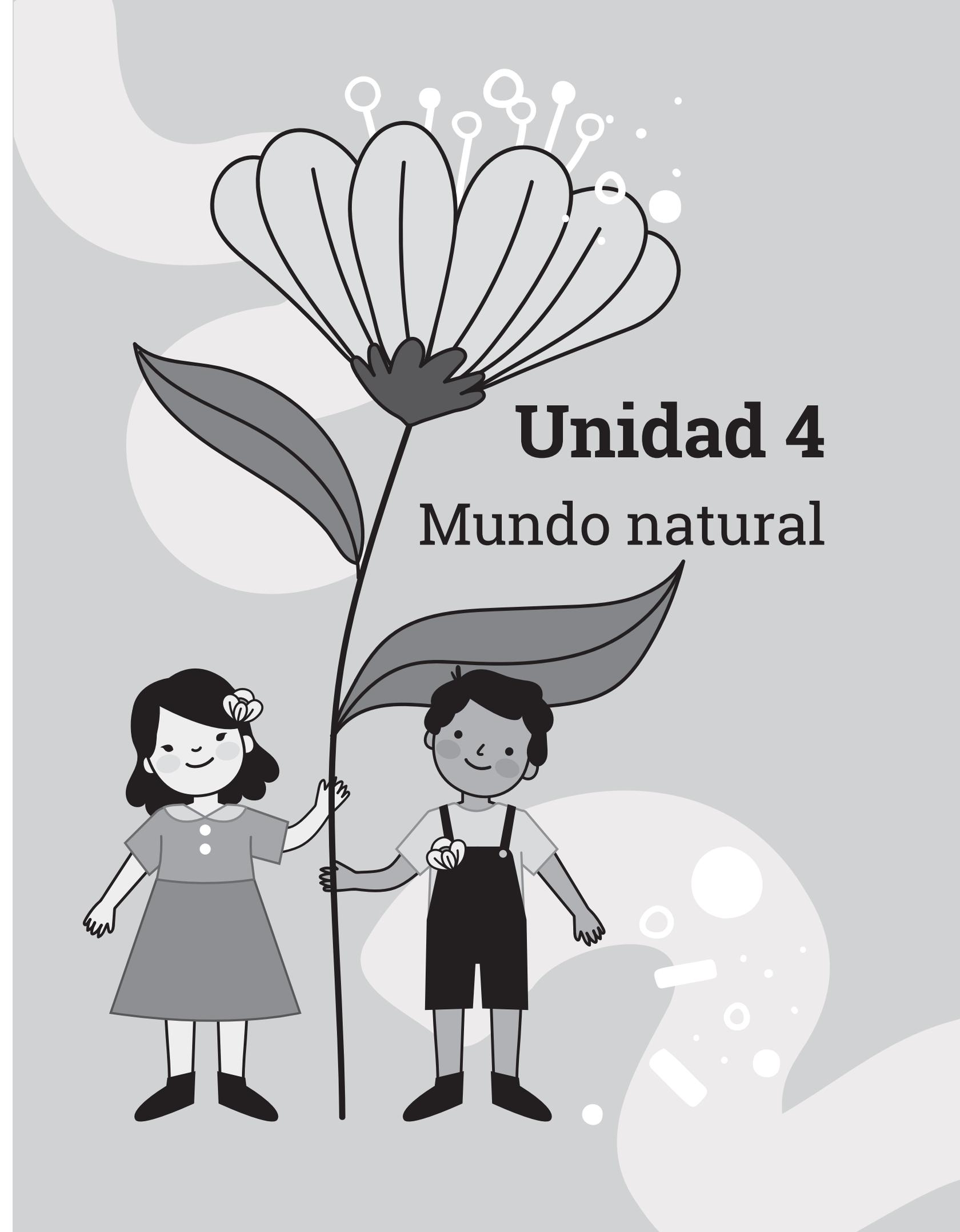
PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente las siguientes imágenes que representan las fases de la Luna.



¿Cuál de estas imágenes crees que debe ir en el cuadro donde está la interrogación?





Unidad 4

Mundo natural



Guía 1



Conocer y comprender el mundo

NIVEL 1

¿Cuánta agua toman las plantas? Pregúntales a los mayores de tu casa cuáles son las plantas que necesitan más agua y cuáles las que necesitan menos. ¿Cuáles necesitan vivir cerca de las quebradas y cuáles pueden vivir en lugares más secos? Escoge alguna y dibújala.

Intención pedagógica. Reflexionar sobre las diferentes necesidades de las plantas y practicar la creación de conjuntos.

NIVEL 2

¿Qué nos dicen las manos? Con la compañía de un adulto toca muchos objetos. Cuando los toques dile cuáles son puntiagudos o tienen partes puntiagudas, cuáles son redondos o tienen alguna parte que sea redonda, cuáles son ásperos y cuáles son suaves. ¿Hay alguno que tenga partes puntiagudas y redondeadas al mismo tiempo? ¿Hay alguno suave y áspero a la vez? Intenta explicar para qué sirve la forma de los objetos que tocaste. Por ejemplo: el pomo de una puerta es redondeado para poderlo agarrar y girar fácilmente. La aguja es puntiaguda para poder atravesar la tela.

Intención pedagógica. Identificar formas en los objetos usando el sentido del tacto y fomentar el pensamiento inductivo.



Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

A dar vueltacanelas. Acuclíllate y trata de poner tu cabeza entre tus rodillas, como haciendo una bolita. Ahora abalánzate hacia adelante apoyando un poco tus manos y rueda como un balón. Repítelo tantas veces como seas capaz sin marearte.

Intención pedagógica. Desarrollar la motricidad gruesa y la coordinación de las extremidades.



NIVEL 2

Parada de manos. Ubícate en frente de una pared y con la ayuda de un adulto párate en las manos y recuesta los pies contra el muro. El adulto te puede ayudar a conservar el equilibrio sosteniéndote de los pies.

Intención pedagógica. Desarrollar la motricidad gruesa, la coordinación de las extremidades y el equilibrio.



Disfrutemos la lectura



NIVELES 1 Y 2

Por qué los erizos tienen espinas

Cuento tradicional de Bulgaria

Hace muchos años, el Sol, aburrido de estar solo en las alturas, decidió casarse y para celebrarlo invitó a todos los animales a una gran fiesta. Todos se pusieron muy contentos: desde la hormiga hasta el elefante, desde el colibrí hasta el cóndor, desde la sardina hasta la ballena... Todos, menos el erizo. Y mientras todos corrieron a arreglarse para la fiesta, el erizo se metió en su madriguera lleno de miedo.

Muchos animales corrieron a su madriguera a intentar convencerlo de que fuera. Los conejos, las guaguas, los gallinazos... Todos se acercaron a donde el erizo para convencerlo y todos le daban muy buenas razones. Hasta que el erizo aceptó.

—Está bien, iré —dijo el erizo—. Pero, por favor, déjenme tranquilo.

Llegó el día de la fiesta y todos los animales aparecieron limpios y peinados, con sonrisas amplias y ojos relucientes. El Sol estaba feliz de verlos allí y les ofreció grandes manjares en medio de una alegría generalizada. Pero el erizo, apenas llegó, se fue para un rincón y se puso a mordisquear una piedra, sin probar ni una miga de pan. El Sol, que era muy atento y lo veía todo, se dio cuenta de la actitud del erizo y se acercó a él.

—¿Qué te pasa, querido erizo, que no comes de los manjares y no sonríes? ¿Por qué mordisqueas esa piedra?

—Perdóneme, señor Sol —dijo el erizo—, pero es que estoy muy preocupado.

—¿Y por qué estás preocupado? —le preguntó el Sol con cara de sorpresa.

—Tengo miedo —respondió el erizo— de lo que pueda pasar con nosotros si usted se casa y tiene hijos, y sus hijos lo acompañan en el firmamento. Usted nos regala todos los días un maravilloso calor que nos mantiene vivos. Pero ¿qué pasaría si son varios los soles que nos calientan? Temo que se sequen los pastos y los árboles, que se evaporen las aguas y que solo nos queden las piedras. Por eso estoy mordisqueando esta piedra, para ir acostumbrándome.

El Sol se quedó pensando en silencio durante un rato. Luego dijo:

—No había pensado en eso, mi querido erizo, y veo que tienes mucha razón. Te agradezco tu sinceridad.

Entonces el Sol se paró en medio de la fiesta y dijo con voz poderosa:

—Tengo un anuncio que hacer. He tenido una conversación con nuestro amigo el erizo y he decidido que no voy a casarme. Se cancela la boda. Así que, por favor, vuelvan a sus hogares.

Todos los animales, que la estaban pasando fenomenal, miraron al erizo con enojo. Les estaba dañando la mejor fiesta de sus vidas. El Sol continuó hablando:

—Nuestro amigo el erizo me ha hecho caer en cuenta de que si tengo hijos y me acompañan en el cielo, calentaremos tanto la superficie de la Tierra que ya la vida no va a ser posible... Y ninguno de nosotros queremos que eso pase. Espero que comprendan.

Como el erizo no era tonto, al ver las miradas amenazantes de los animales hizo un hueco en la tierra y se escondió. Por más que lo buscaron para darle una paliza, no lo pudieron encontrar. Cuando todos se fueron, asomó su cabecita detrás de una piedra y se encontró al Sol, que lo miraba sonriente.

—Me temo que tus amigos están enfadados —dijo el Sol—. Pero no te preocupes. Has actuado con sabiduría y estoy muy agradecido contigo. Toma este regalo.

Y el Sol le entregó unas espinas largas y afiladas para poner sobre su espalda.

—Póntelas. Y cuando alguien quiera hacerte daño, ya no tendrás que ocultarte. Bastará que te enrosques formando un ovillo y las púas te protegerán.

El erizo se las puso y se fue muy feliz, sintiéndose seguro. Desde entonces los erizos tienen espinas. El Sol, por su parte, siguió soltero, y nunca se arrepintió de la decisión que tomó aquel día.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Conversa con tu familia o tu maestro sobre qué crees que pasaría si hiciera mucho calor durante mucho tiempo o qué pasaría si el Sol no se escondiera nunca y no existiera la noche.

Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad y la imaginación.

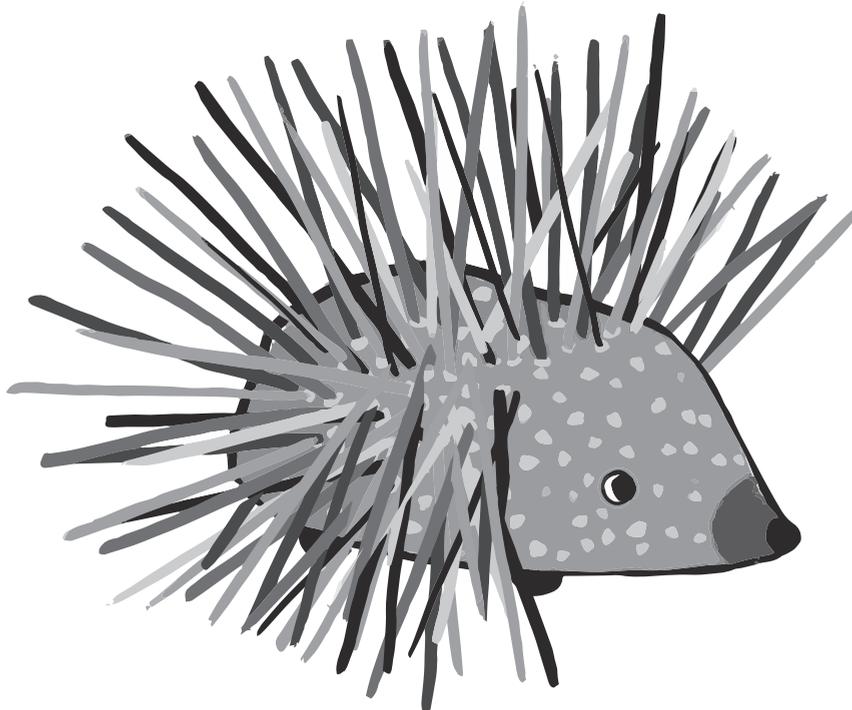
Vamos a crear



NIVEL 1

Busca un poco de barro o tierra bien húmeda y moldea la forma del cuerpo de un erizo. Luego consigue muchos palitos delgados y córtalos más o menos del mismo tamaño. Clava los palitos sobre el erizo que moldeaste para que simulen las espinas que recubren su cuerpo. Puedes ponerle unas piedritas que le sirvan de ojos y nariz.

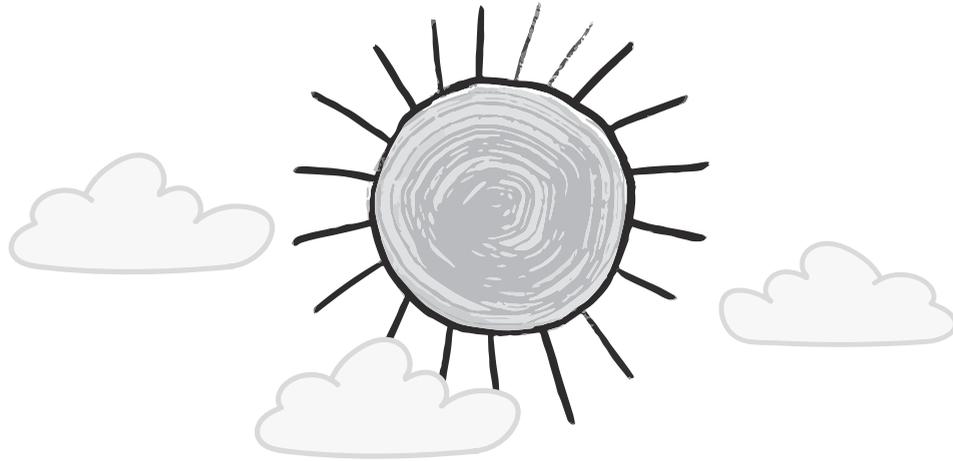
Intención pedagógica. Mejorar la motricidad fina por medio del moldeado. Estimular la creatividad.



NIVEL 2

La vida sin el Sol. Escribe un cuento en el que narres cómo sería la vida en la Tierra si por alguna razón el Sol no saliera o dejara de alumbrar. Recuerda firmar tu cuento y léelo a tu maestro o en tu casa.

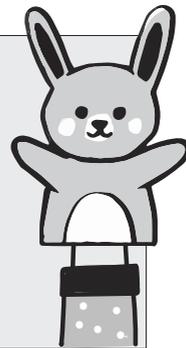
Intención pedagógica. Enriquecer las capacidades narrativas y estimular la creatividad.



Cantan los cantores

*Sol, solecito, caliéntame un poquito,
por hoy, por mañana, por toda la semana.*

*Luna, lunera, cascabelera.
cinco pollitos y una ternera*



Guía 2

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

¿Frío o caliente? Algunas cosas saben mejor calientes que frías y, al revés, algunas saben mejor frías que calientes; otras son mejores al clima. Dile a alguien de tu familia o a tu maestro cuáles alimentos o comidas saben mejor frías, cuáles calientes y cuáles al clima. ¿Cuáles te gustan más y por qué?

Intención pedagógica. Hacer conjuntos por atributos perceptibles por medio de los sentidos.



NIVEL 2

¿Frío o caliente? Nuestras manos nos sirven para sentir el calor o el frío de las cosas que hay a nuestro alrededor. Toca con tus manos las partes de tu cuerpo. Presta mucha atención a la temperatura. ¿Cuáles son más frías y cuáles son más calientes? Ahora haz el mismo ejercicio en casa en compañía de un adulto: ¿cuáles partes de nuestra casa son más frías y cuáles más calientes? ¿Hay algunos objetos que se mantienen a una temperatura más alta que otros? Ten mucho cuidado con las cosas que tocas porque te puedes quemar. Al final escribe en tu cuaderno un listado de las cosas frías y de las calientes tanto de tu cuerpo como de tu casa.

Intención pedagógica. Familiarizarse con la medición de la temperatura por medio del sentido del tacto.



Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Brazos fuertes. Consigue una bolsa y échale una papa, una naranja o cualquier otra fruta o verdura. ¿Puedes levantar la bolsa con una mano? Seguro que sí. Ve aumentando el número de frutas o verduras y levanta la bolsa de nuevo: ¿todavía puedes levantarla? Agrega elementos a la bolsa hasta que ya no puedas alzarla y entonces usa las dos manos para saber hasta dónde puedes llegar. Haz un concurso con tu mamá o tu tía.

Intención pedagógica. Fortalecer los músculos de los brazos.

NIVEL 2

Malabaristas. Este juego requiere mucha concentración y destreza. Toma un objeto pequeño en tu mano izquierda, ojalá una pelotica, y pásalo a tu mano derecha. Luego lánzalo un poco hacia arriba y recíbelo con la mano izquierda, que nuevamente se lo va a pasar a la mano derecha. Realízalo muchas veces hasta que lo domines.

Cuando ya lo sepas hacer muy bien, toma un objeto pequeño en tu mano izquierda y otro en tu mano derecha. La idea es cambiar ambos objetos de mano al mismo tiempo. Para hacerlo debes lanzar uno por encima mientras pasas el otro por debajo sin dejarlos caer. Es posible que te cueste un poco alcanzar la perfección, pero si lo intentas muchas veces, seguro podrás lograrlo.

Intención pedagógica. Mejorar la coordinación en los brazos y la concentración.





¿Por qué los osos polares son colicorticos?

Leyenda escandinava

Dice una antigua leyenda que antes los osos polares tenían la cola muy larga, casi como la de un caballo. Pero un día todo cambió y hoy en día son colicorticos. Esto fue lo que pasó.

En un invierno especialmente frío, un oso caminaba de aquí para allá buscando qué comer. De pronto pasó una zorra, vivaracha como todas las zorras, cargando en la boca un gran pez. Al oso se le hizo agua la boca al ver aquel maravilloso botín y le preguntó cómo conseguía uno así para él. La zorra, temerosa de que se lo quitara o de que se la comiera a ella, le dijo:

—Mira, amigo oso, la parte de arriba del lago está congelada, pero la parte de abajo no, y allí hay muchísimos peces, y como están hambrientos es fácil pescarlos. Solo tienes que encontrar un agujero o hacer uno... Y tú, con esas patas fuertes y poderosas, seguramente no vas a tener problemas para hacerlo. Cuando lo tengas, mete tu cola en el agua y espera un momento a que algún pez la muerda. Entonces solo sácala del agua y tendrás tu manjar. Pero cuidado, solo puedes dejar la cola en el agua por unos minutos, o te vas a arrepentir.

El oso le agradeció a la zorra la información y se fue corriendo por entre el bosque cubierto de nieve. Cuando llegó al lago congelado, con sus fuertes garras abrió un agujero, tal y como le dijera la zorra, y metió su cola en el agua helada. No tardó mucho en picar el primer pez. Pero el oso pensó que él era muy grande y que necesitaría más que un pez para saciar su hambre. Un minuto después picó el segundo, luego el tercero, el cuarto, el quinto y después de cinco minutos ya había contado cinco peces pegados de su cola. El oso quería más y mantuvo la cola en el agua hasta que dejó de sentirla. Pasaron 30 minutos y el oso supuso que ya tendría los 30 peces que necesitaba para saciar su hambre atroz. Entonces fue a sacar su cola del agua, pero esta se había congelado y con el peso de los 30 peces se quebró y se perdió en las profundidades del lago.

Desde entonces, y por culpa de la avaricia del oso, todos los osos polares tienen la cola cortica.

Intención pedagógica. *Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.*



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

¿Alguna vez has sentido que el tiempo pasa muy rápido y otras que lo hace muy lentamente? Conversa con tu familia o con tu maestro sobre cuándo han sentido que el tiempo pasa volando y cuándo que pasa lentamente. Pídeles también que te enseñen a leer un reloj.

Intención pedagógica. Afianzar vínculos familiares y desarrollar la oralidad. Aprender a leer un reloj.

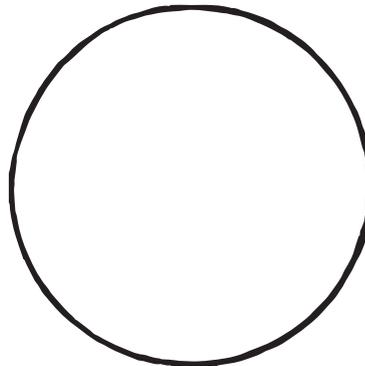


Vamos a crear

NIVEL 1

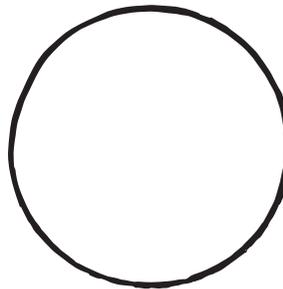
Un oso a la mano. Para hacer este oso, debes dibujar y recortar cuatro círculos de cartulina o cartón.

El círculo 1 va a ser el más grande y lo puedes dibujar usando como molde una taza de chocolate. Con este vas a formar el cuerpo del oso.



Círculo 1

El 2 va a ser mediano y lo puedes dibujar usando un vaso. Con este vas a formar la cara del oso.



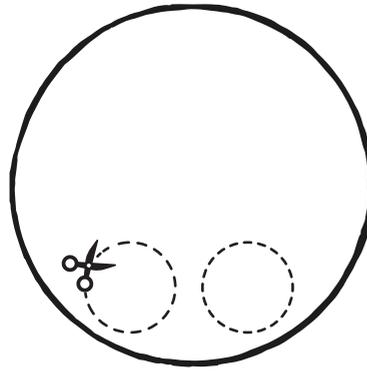
Círculo 2

El 3 y el 4 van a ser pequeños y los puedes dibujar utilizando una moneda. Estos van a ser las orejas del oso.



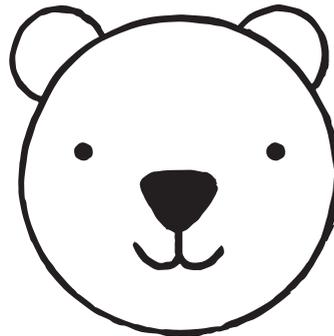
Círculos 3 y 4

Pídele a un adulto que perforo dos agujeros cerca al borde del círculo grande, por donde deben entrar tus dedos.



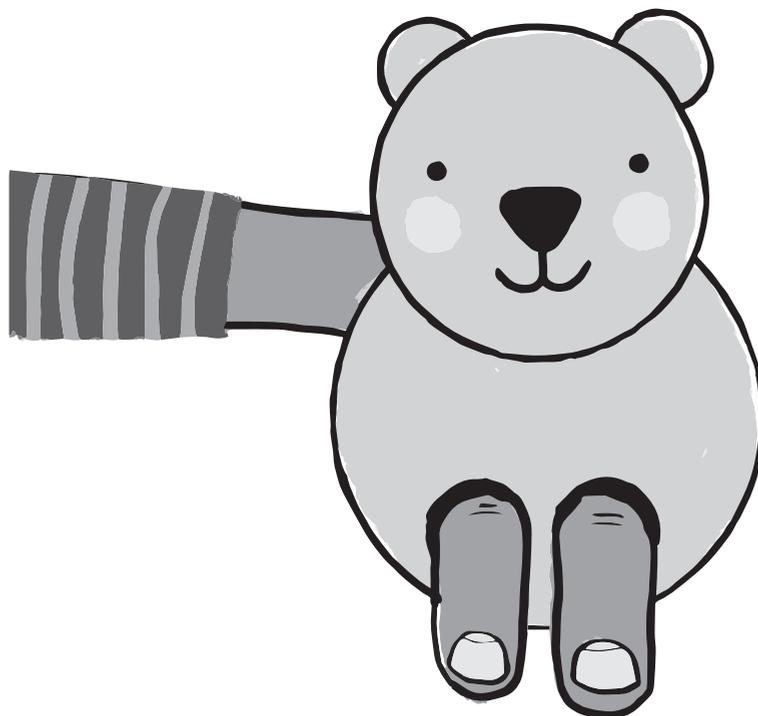
Círculo 1

En el círculo mediano dibuja los ojos, la boca y la nariz. Pega los dos círculos pequeños en la parte superior del círculo mediano para que sean las orejas.



**Círculos
2, 3 y 4**

Ahora solo falta pegar la cabeza al cuerpo como aparece en la ilustración y... ¡listo! tienes una marioneta de papel. Usa tu imaginación para hacer otros animales.



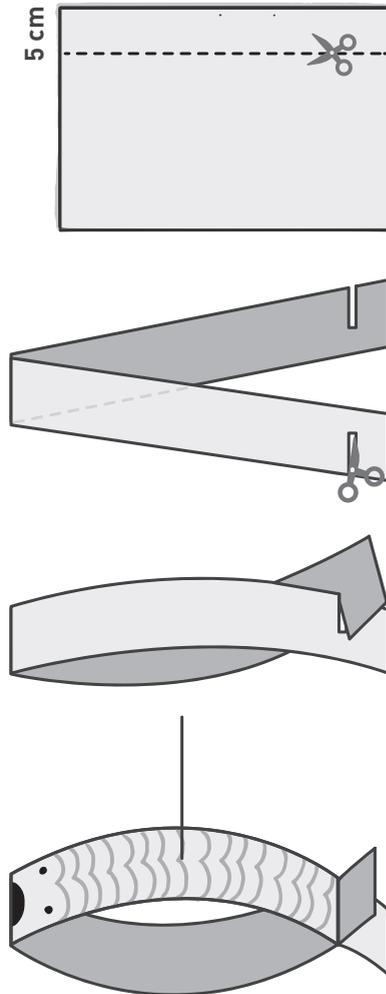
Intención pedagógica. Poner en práctica la motricidad fina, ejercitar la capacidad para seguir instrucciones y desarrollar la imaginación.

NIVEL 2

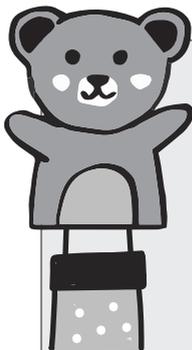
Un pez para colgar. Sigue las siguientes instrucciones. Si necesitas ayuda con algunas medidas, pídesela a algún adulto:

1. Toma una hoja de bloc y recorta una tira de papel de unos cinco centímetros de ancho y lo más larga que puedas. Dóblala por toda la mitad.
2. Con unas tijeras, hazle un corte a unos dos centímetros en uno de los extremos de más o menos la mitad del ancho. En el otro extremo haz un corte igual, pero por el lado opuesto.
3. Une ambos extremos y encaja los dos cortes el uno con el otro. Ahora tienes la forma de un pez.
4. Haz un pequeño hueco en la espalda del pez e introduce un pedazo de cuerda o de hilo y hazle un nudo o amárrale algo que impida que la cuerda se salga.
5. Píntalo con muchos colores y cuélgalo de algún lugar.

Si deseas, puedes hacer muchos más peces para que le hagan compañía.



Intención pedagógica. Ejercitar la motricidad fina por medio del recorte, el anudado, la pintura y el dibujo. Desarrollar la creatividad y mejorar la concentración. Aprender o afianzar las medidas convencionales, como el centímetro.



Rima la rima

*Soy un oso blanco, un oso polar.
Nací en Alaska, me gusta cantar.
Si quieres conmigo venir a jugar,
te invito a mi casa y te enseño a pescar.*

Guía 3

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

De los lugares que visitas frecuentemente, ¿cuáles quedan más lejos y cuáles quedan más cerca de tu casa?, ¿te demoras más tiempo yendo de tu casa a la escuela o de tu casa hasta el pueblo? Dile a alguien de tu familia o a tu maestro las respuestas y pregúntales si están de acuerdo.

Intención pedagógica. Practicar la ordenación de acuerdo con las distancias y la estimación de tiempo.

NIVEL 2

Olfato de perro. Pídele a alguien que te tape los ojos con alguna prenda de vestir y que después vaya poniendo algunos objetos o alimentos al frente de tu nariz. Tú deberás adivinar qué es lo que tienes al frente. Puedes hacerlo con alguien más y ver quién descubre más olores. Por ejemplo, las hojas de las plantas de la huerta pueden tener unos olores muy agradables y fáciles de reconocer.

Intención pedagógica. Ejercitar el sentido del olfato y practicar la identificación de olores y el objeto que los genera.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

¿Te imaginas no poder usar tus manos para agarrar o llevar las cosas? Intenta levantar ropa del suelo con tus pies, llevar una naranja entre la cabeza y el hombro, un balón entre tus rodillas, un palo de escoba en tus axilas. Si se te ocurre otra forma de agarrar algo sin usar tus manos, inténtalo. Haz esta actividad con otra persona, así verás cuál de las dos tiene más habilidades con las piernas y los brazos.

Intención pedagógica. Ejercitar la coordinación, fortalecer la motricidad gruesa y dominar el uso de la fuerza.

NIVEL 2

Rápido y despacio. Para este ejercicio conviene que tengas al lado a un adulto que tenga un reloj para que te mida el tiempo. Lo primero que debes hacer es escoger un lugar que esté cerca de tu casa o de tu escuela e ir caminando hasta

él y luego devolverte. Después ve trotando y devuélvete manteniendo el ritmo. Por último, corre hasta él lo más rápido que puedas y devuélvete. Cada vez que regreses al punto de partida pregúntale al adulto cuánto te tardaste. Si haces esto varias veces, seguro irás reduciendo el tiempo. ¿Cuál crees que es el menor tiempo en que lo puedes hacer? También puedes medir el tiempo que alguien más se tarda en realizar los mismos recorridos y compararlo con el tuyo.

Intención pedagógica. Fortalecer las piernas y mejorar la velocidad.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

¿Por qué los perros se huelen la cola?

Leyenda mexicana

Cuenta una antigua leyenda que hace muchos, muchísimos años, los perros estaban muy tristes porque, aunque eran los mejores y más fieles amigos de los humanos, cuidaban sus casas, su ganado y sus otros animales y siempre estaban listos para brindar un amor incondicional, los hombres con frecuencia les daban un trato cruel y los alimentaban mal.

Con toda la razón, consideraban que merecían un trato más digno y respetuoso por parte de los seres humanos.

Un día se convocó a una asamblea con los perros más sabios de todos los puntos cardinales. Un gran círculo de perros se sentó a debatir por largo rato en la pradera. Cada uno tuvo la oportunidad de dar su punto de vista y al final decidieron que lo que más convenía era pedir ayuda al Gran Dios del Cielo, que era bueno, justo y sabio. Él sabría qué hacer.

Así que escribieron una larga carta al Gran Dios del Cielo y varios de los perros estamparon su huella a modo de firma en representación de todos. Escogieron a un perro fuerte y ágil que podía correr con mucha rapidez y por largas distancias para que se encargara de llevar la carta; además, era famoso por tener un gran olfato. El perro se puso feliz porque lo habían escogido para tan importante misión y porque iba a conocer personalmente al Gran Dios del Cielo. Pero cuando ya iba a emprender el viaje se dieron cuenta de que había un problema: ¿cómo llevaría la carta?

No podía llevarla en las patas porque las necesitaba para correr día y noche. No la podía llevar en la boca porque se mojaría con sus babas y además la soltaría cada vez que necesitara comer o beber en el camino, y tal vez el viento se la podría llevar y fuera imposible recuperarla. Entonces decidieron que lo mejor era que llevara la carta debajo de la cola.

El perro elegido ladró para despedirse de todos sus amigos y emprendió la carrera más importante de su vida.

Pasaron los días, los meses y los años, pero el perro nunca regresó. Se cree que corrió miles de kilómetros y llegó hasta donde el Gran Dios del Cielo y este, al ver su valentía y su buen carácter, quiso que se quedara viviendo con él.

Por esto, cuando un perro se encuentra con otro, le mira y le huele la cola, para saber si fue este el perro que llevó la carta y para agradecerle porque desde entonces los humanos tratan mejor a sus fieles compañeros.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

El olfato nos sirve para muchas cosas. Pregúntale a alguien de tu familia o a tu maestro para qué cree que nos sirve el olfato, cuál es su olor favorito y cuál es el olor que le parece más desagradable. Pregúntale también por qué cree que los perros tienen tan desarrollado el olfato y cuál es el animal que considera posee el mejor olfato de toda la Naturaleza.

Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares, desarrollar la oralidad y reflexionar en torno a la Naturaleza.

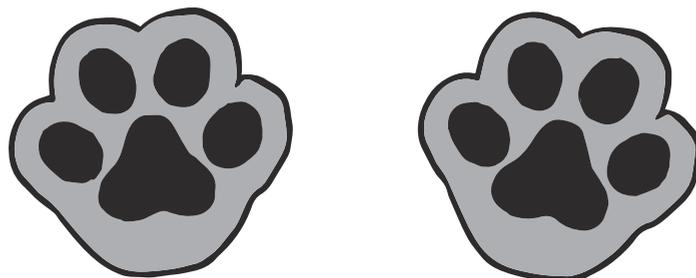
Vamos a crear



NIVEL 1

¿Qué crees que decía la carta que le escribieron los perros al Gran Dios del Cielo? Cuéntale a alguien de tu familia o a tu maestro lo que piensas que pudieron haber escrito los perros en su carta. Dibuja la huella de un perro.

Intención pedagógica. Fomentar la imaginación y las capacidades narrativas y argumentativas.



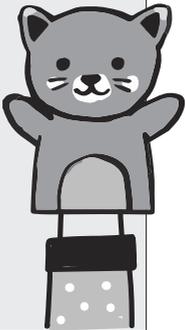
NIVEL 2

¿Qué crees que decía la carta que le escribieron los perros al Gran Dios del Cielo? Escribe en tu cuaderno lo que piensas que pudieron haber escrito los perros en su carta. No olvides firmar la carta ¡con una huella de perro!, tal y como lo hicieron los personajes del cuento.

Intención pedagógica. Fomentar la imaginación y las capacidades narrativas y argumentativas de forma escrita.

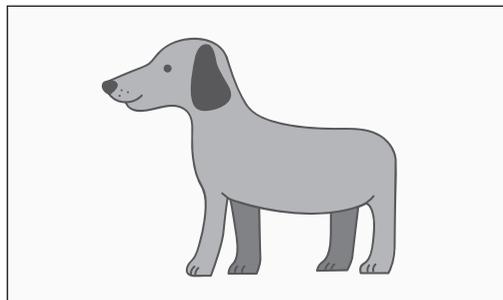
Rima la rima
*El perro de San Roque
no tiene rabo
porque un ladroncillo
se lo ha robado.*

*El perro de San Roque
no tiene cola
porque se la ha comido
la caracola.*

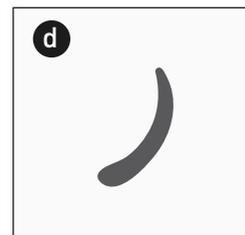
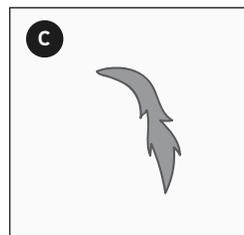
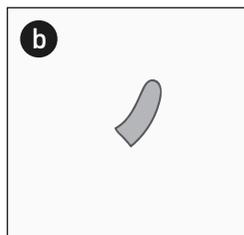
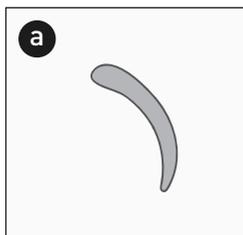


PARA JUGAR Y PENSAR

Observa atentamente a este perrito que se le perdió la cola.



¿Cual de estas colas le quedaría mejor?



Guía 4

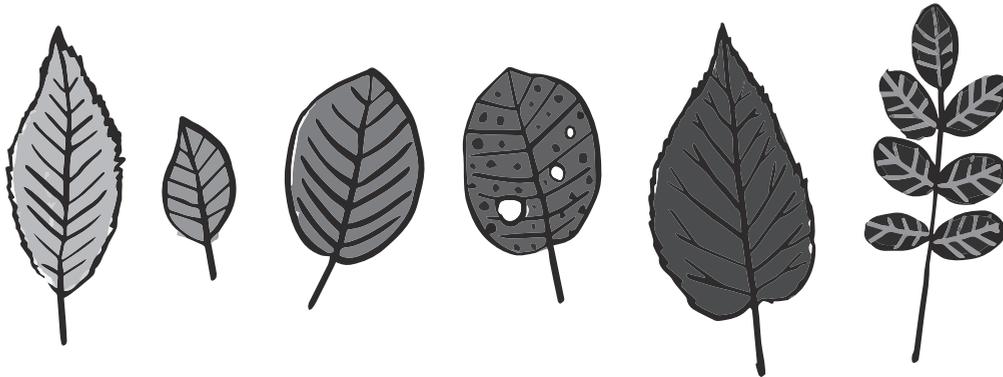
Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Ojos de águila. Busca muchas hojas de diferentes árboles y plantas y ordénalas desde la más clara hasta la más oscura. Puedes hacerlo primero con hojas verdes, después con hojas secas. Pégalas en tu cuaderno o en una hoja y ya tienes una obra de arte.

Intención pedagógica. Ordenar elementos de un conjunto de acuerdo con su tonalidad.



NIVEL 2

Camuflaje animal. Piensa cuáles de los animales que conoces tienen en su cuerpo los colores del entorno en el que viven. Haz un listado en tu cuaderno y explica en cada uno por qué esos colores le sirven para camuflarse y para qué crees que ese animal se camufla.

Intención pedagógica. Explicar la relación que puede haber entre el entorno en que habita un animal y los colores que posee.

Cuerpo y movimiento



NIVEL 1

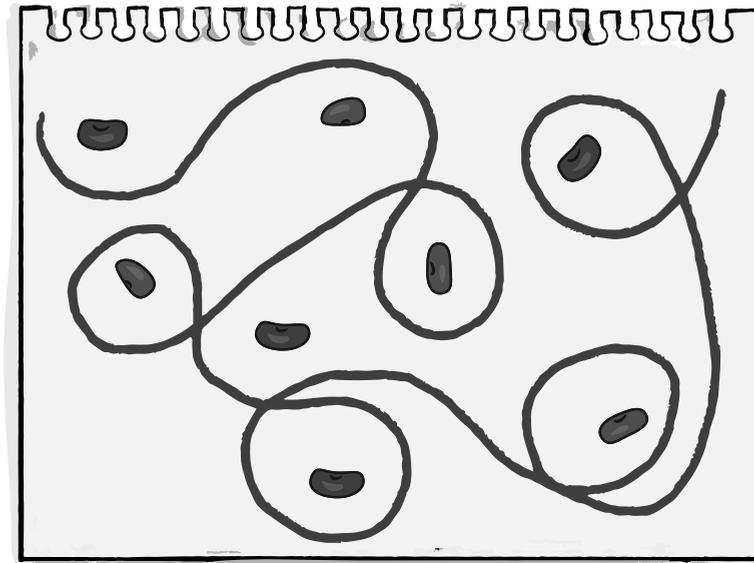
A correr y esquivar como un cervatillo. Este juego es para dos personas, pero si hay más, mucho mejor. ¿Sabes cómo se juega chucha o la lleva? Es muy sencillo: uno de los participantes debe perseguir y tocar a los demás, y los demás no dejarse tocar del perseguidor. Si el perseguidor toca a alguien, este debe empezar a perseguir. Ahora... ¡a jugar!

Intención pedagógica. Fortalecer los músculos de todo el cuerpo y mejorar la agilidad.

NIVEL 2

Toma la hoja de papel más grande que encuentres. Recoge algunas semillas o piedras pequeñas y ponlas sobre la hoja dejando espacio suficiente entre ellas. Ahora, con una crayola traza un camino que pase entre las semillas o las piedritas e intenta no tocar ninguna mientras lo haces. Repasa el camino varias veces y luego traza nuevos caminos.

Intención pedagógica. Mejorar la motricidad fina y la concentración.



Disfrutemos la lectura

NIVELES 1 Y 2

¿Por qué los venados son cafés?

Leyenda maya

Cuenta una antigua leyenda maya que antes los venados eran casi blancos y por esta razón eran muy fáciles de ver en los bosques y pastizales que frecuentaban. Eran la presa favorita de los jaguares, que no tenían que hacer mayores esfuerzos para verlos y capturarlos.

Cierto día, un cervatillo estaba tomando agua en un estanque cuando sintió un chasquido de ramas cerca de él. Levantó su cabeza y miró los matorrales. Agachado y listo para saltar había un gran jaguar, de ojos feroces. El cervatillo, sintiendo el peligro, logró salir corriendo antes de que el jaguar saltara y en medio de su loca carrera por sobrevivir se cayó por un barranco y rodó y rodó, hasta que fue a parar a una pequeña cueva que estaba oculta en el fondo.

Herido de una de sus patas, se quedó quieto y en silencio, mientras escuchaba que arriba el jaguar caminaba y olfateaba por todos lados tratando de encontrarlo. Al fin, sin sospechar de la existencia de la cueva, el jaguar dio un rugido y se fue.

En la cueva vivía un espíritu del bosque que era muy bondadoso y se conmovió al ver al cervatillo herido. Con cariño lo curó y lo alimentó durante varios días. El cervatillo estaba tan agradecido que le lamía y le lamía las manos. Cuando se sintió recuperado de su herida y se disponía a irse para seguir su vida, el espíritu del bosque le dijo:

—Antes de que te vayas, quisiera hacerte un regalo. Dime qué quieres... piensa muy bien tu respuesta.

El cervatillo reflexionó por largo rato y dijo:

—Quisiera que los venados no fuéramos tan fáciles de ver en el bosque y tan fáciles de cazar.

—Muy buena respuesta —le dijo el espíritu benigno y tomando tierra del suelo se la untó al cervatillo por todo el cuerpo, mientras decía—: ahora todos los venados serán del color de la tierra, para que puedan camuflarse y no ser tan visibles en la espesura del bosque o en la pradera. Y cuando los estén persiguiendo, siempre encontrarán un lugar seguro en las cuevas.

El cervatillo salió feliz y agradecido de allí y cuentan que desde entonces todos los venados son difíciles de ver, gracias a ese color café como la tierra que los oculta a los ojos de los que les quieren hacer daño.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.

Conversemos



NIVELES 1 Y 2

Si pudieras pedir un deseo..., ¿cuál sería? Piensa detenidamente. Cuando sepas qué deseo pedirías cuéntaselo a tu familia o a tu maestro, y pregúntales qué deseo pedirían ellos. Si puedes, haz un video donde cuentes tu deseo o donde tus familiares y amigos cuenten los suyos. Envíanoslo.

Intención pedagógica. Fortalecer los lazos familiares y desarrollar la oralidad.





Vamos a crear

NIVEL 1

Busca entre tu ropa algunas prendas que sean de un color parecido a algunos elementos de la Naturaleza y pónstela. Puede ser como los distintos verdes de las plantas, el blanco de las nubes o el café de la tierra o los troncos de los árboles. Ahora, busca un lugar de un color como el de tu ropa y pídele a alguien que te tome una foto. Revisala y comprueba si los colores de tu ropa se parecen a los del fondo. Observa si en la foto te estás camuflando bien.

Intención pedagógica. Establecer relaciones de correspondencia entre elementos del mismo color.

NIVEL 2

¿Te puedes hacer invisible? Busca muchas hojas de diferentes tonalidades y arrúmalas en algún lugar. Acuéstate en el suelo y pídele a alguien más que te ponga las hojas encima para que te vayan tapando. Para finalizar, pídele que te tome una foto: ¡te has vuelto invisible! Envíanos la foto.

Intención pedagógica. Comprender los principios del camuflaje y ponerlos en práctica.

Rima la rima

*Dos venaditos que se encontraron
buenos amigos los dos quedaron.
Grandes amigos los dos quedaron
dos venaditos que se encontraron.*

(Nicolás Guillén)



Guía 5

Conocer y comprender el mundo



NIVEL 1

Pídele a algún miembro de tu familia o a tu maestro que, sin que tú veas, recoja flores de diferentes plantas y las ponga en frente de ti. Pueden ser de árboles, plantas de jardín o flores silvestres. Tu reto es saber de qué plantas provienen las flores. No tienes que saber sus nombres, solamente debes señalarlas o decir dónde las has visto. Al final, si no sabías el nombre de alguna, pregúntalo a tu maestro o a tus mayores y trata de recordarlo. Puedes proponerle este reto a alguien más.

Intención pedagógica. Desarrollar la capacidad de observación del entorno y aumentar el léxico.

NIVEL 2

Seguramente muchas veces has visto colibríes o picaflores. ¿En qué plantas los has visto con mayor frecuencia? ¿Qué están haciendo cuando los ves? ¿Qué crees que diferencia su vuelo del de otras aves? Identifica cuáles son las plantas que más les gustan y pregúntales a los mayores de tu casa, a tu maestro o a tus compañeros si saben el nombre de esas plantas. ¿Por qué crees que las visitan? Luego escribe esos nombres en tu cuaderno.

Intención pedagógica. Ejercitar la observación de la Naturaleza y realizar ordenaciones a partir de la frecuencia de aparición. Aumentar el léxico.



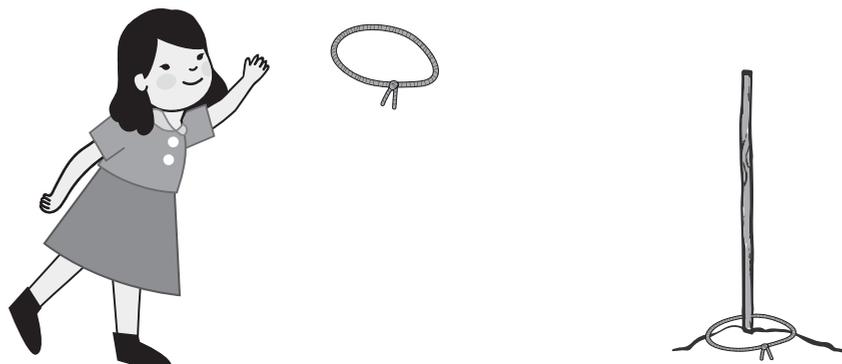


Cuerpo y movimiento

NIVEL 1

Con ayuda de un adulto clava un palo en la tierra. Consigue algunas sogas, pitas cortas y gruesas o cordones viejos y átalos de los extremos para crear aros. También puedes ingeniar aros con otros elementos que vayas a desechar, como botellas de plástico. Ahora lanza los aros y trata de ensartarlos en el palo enterrado. Empieza a lanzar desde muy cerca y de a poco ve aumentando la distancia de tus lanzamientos.

Intención pedagógica. Mejorar el control de la fuerza y la puntería.



NIVEL 2

Un ave de colores. Busca un cartón o un papel grueso y dibuja en él un ave, puede ser un colibrí. Luego recórtalo siguiendo su silueta. Ponlo sobre una toalla y hazle muchos huequitos con un clavo o con la punta de un lápiz. Consigue algunos hilos o lanas de colores y pásalos a través de los huecos que le hiciste a tu ave. Al final tendrás un ave de tantos colores como hilos hayas podido conseguir. Si no tienes hilos, puedes decorar tu ave con hojitas delgadas o con paja.

Intención pedagógica. Mejorar la motricidad fina por medio del dibujo, el punzado y el enhebrado de hilos.





¿Por qué los colibríes nacieron para ser libres?

Leyenda maya

Según los mayas, todos los animales y cosas del mundo fueron hechos de barro y de maíz. Todos, menos el colibrí o picaflor, porque se les habían acabado los ingredientes.

Cuando ya habían creado casi todo, se dieron cuenta de que les faltaba crear un ser que llevara los pensamientos y deseos y que sirviera de mensajero entre los dioses y las personas. Entonces tomaron un trozo de jade, que es una piedra verde, del color de las algas que crecen en los riachuelos, y con ella tallaron una flecha muy pequeña. Cuando estuvo lista, soplaron sobre ella y la pequeña flecha salió volando, veloz y ligera, llena de vida. Así es como cuentan los mayas que los dioses crearon al colibrí o picaflor.

Las plumas del colibrí eran tan frágiles y ligeras que podían acercarse a las flores más delicadas sin mover un solo pétalo, brillaban bajo el Sol como las gotas de agua y reflejaban todos los colores.

Al ver tanta hermosura en una sola criatura, los hombres trataron de atrapar al colibrí para adornarse con sus plumas, pero cuando los dioses vieron esto se molestaron y pusieron una regla: cualquiera que quisiera atrapar a uno sería castigado.

Esta es la razón por la que los colibríes no pueden guardarse en jaulas, porque fueron creados por los dioses para volar libremente.

El trabajo destinado a los colibríes es que tendrían que llevar de un lado a otro los mensajes de amor de las flores y los pensamientos de los hombres y de los mismos dioses. Por eso, según la leyenda, cuando un colibrí vuela a tu lado, es que te está llevando un mensaje de alguien que está pensando en ti, de esta tierra o del más allá.

Intención pedagógica. Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos.



Conversemos

NIVELES 1 Y 2

Pregúntales a los adultos de tu casa o a tu maestro y compañeros para ellos qué significa la libertad y qué es ser libre. Cuéntales para ti qué es la libertad y cuándo te sientes libre y cuándo no. Conversen también sobre qué puede significar para un animal el ser libre.

Intención pedagógica. Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad. Reflexionar en torno a la libertad.

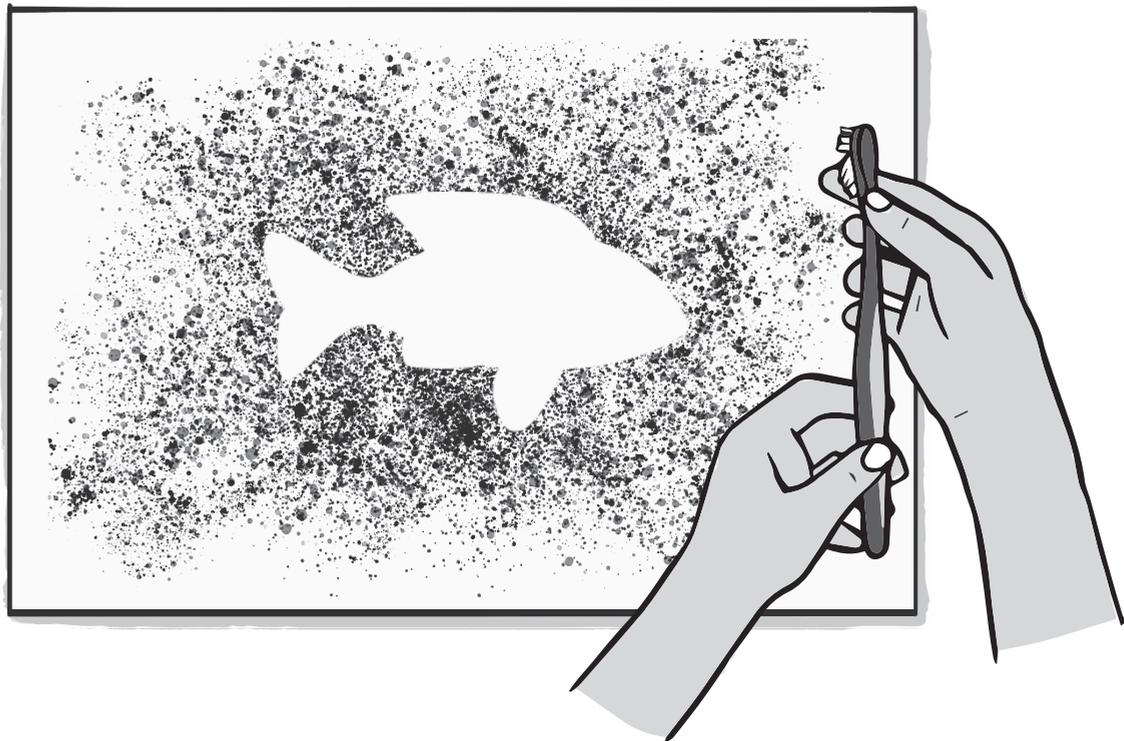


Vamos a crear

NIVEL 1

Para esta obra de arte necesitas un cepillo de dientes viejo o que ya no usen en tu casa. También necesitas un poco de pantano, tinto o hasta chocolate, que serán tu pintura. Dibuja en un papel la silueta de algún animal y recórtala. Ahora, coloca la silueta que recortaste sobre otra hoja de papel. Introduce el cepillo de dientes en tu pintura y frotándolo salpícala sobre la silueta que dibujaste y sobre el papel que hay debajo. ¿Qué apareció? Seguramente la figura de tu animal. Puedes hacerlo varias veces.

Intención pedagógica. Ejercitar la motricidad fina a través del recortado y frotado. Desarrollar la creatividad.



NIVEL 2

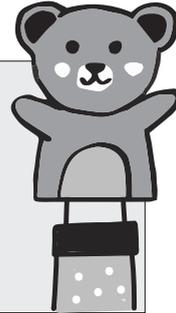
Explicuemos la Naturaleza. Así como todos los humanos han tratado de explicar las características de la Naturaleza por medio de cuentos, hoy te invitamos a que te inventes uno que explique por qué las montañas son tan grandes. ¿Qué pudo haber sucedido en el pasado para que estos sitios gigantes se hayan levantado hasta casi tocar el cielo? Escríbelo en tu cuaderno y compártelo con tu familia, tu maestro y tus compañeros.

Intención pedagógica. Desarrollar la creatividad y fortalecer las capacidades narrativas y de escritura.

Rima la rima

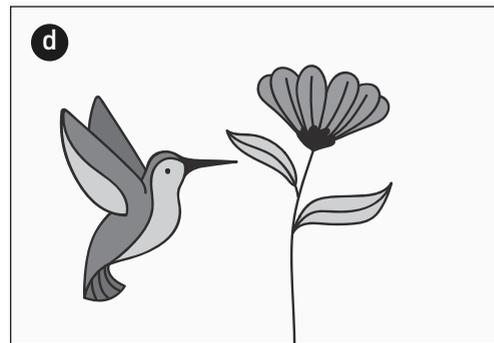
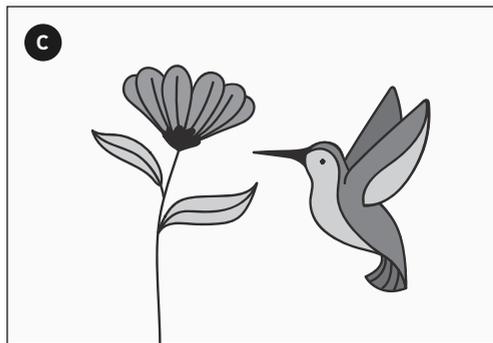
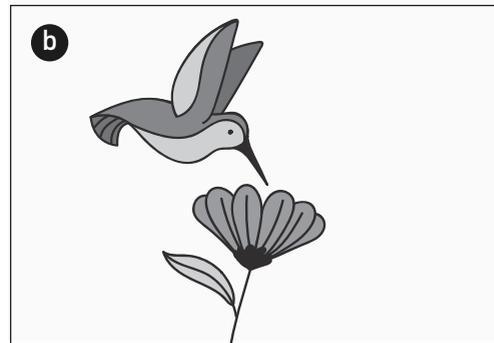
Oye colibrí, tú que sabes cabalgar al viento
anda y pídele que me cuente un cuento.

(Elizabeth Segoviano)



PARA JUGAR Y PENSAR

Mira atentamente estas imágenes. ¿En cuál de ellas el colibrí está a la derecha de la flor?



Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Unidad	
Unidad 1 A jugar con los sonidos	GUÍA 1
	Intenciones pedagógicas
	Identificar e imitar los sonidos de algunos animales comunes (onomatopeyas). / Fortalecer la atención, la identificación de estímulos del entorno y los conceptos de medición de tiempo (duración) y volumen. / Desarrollar el sentido rítmico, la coordinación corporal y la motricidad fina. / Fortalecer los lazos familiares, la transmisión de conocimiento y el cuidado de la Naturaleza. / Aprender a seguir instrucciones, desarrollar la motricidad fina por medio de la elaboración de manualidades y experimentar con el sonido.
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	DBA 4: Reconoce que es parte de una familia, de una comunidad y un territorio con costumbres, valores y tradiciones. / DBA 7: Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal. / DBA 8: identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral. / DBA 12: Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor. / DBA 14: Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)
	MATEMÁTICAS: DBA 4: 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). CIENCIAS NATURALES: DBA 1: Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas). LENGUAJE: DBA 3: Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. / DBA 5: Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras. CIENCIAS SOCIALES: DBA 2: Describe las características del paisaje geográfico del barrio, vereda o lugar donde vive, sus comportamientos y formas.
	GUÍA 2
	Intenciones pedagógicas
	Desarrollar la percepción auditiva y ejercitar la ubicación espacial. / Fortalecer los músculos de las piernas, el equilibrio y mejorar el conocimiento corporal. Practicar conteos. / Desarrollar la motricidad fina por medio de la pintura y fortalecer el pensamiento lógico. / Fortalecer los lazos familiares, la transmisión de conocimiento, y desarrollar la oralidad. / Fomentar la lectura por placer y mejorar en la comprensión e interpretación de textos. Familiarizarse con la rima y la sonoridad.
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	DBA 14: Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas. / DBA 12: Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor. / DBA 7: Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal. / DBA 11: Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)
	MATEMÁTICAS: DBA 7: Describe y representa trayectorias y posiciones de objetos y personas para orientar a otros o a sí mismo en el espacio circundante. CIENCIAS NATURALES: DBA 1: Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas). / DBA 2: 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). LENGUAJE: DBA 3: Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. / DBA 5: Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras. CIENCIAS SOCIALES: DBA 1: Se ubica en el espacio que habita teniendo como referencia su propio cuerpo y los puntos cardinales.

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Unidad	
Unidad 1 A jugar con los sonidos	GUÍA 3
	Intenciones pedagógicas
	Desarrollar la capacidad de observación, de comparar lo observado y encontrar similitudes entre elementos diferentes./ Desarrollar la capacidad de observación y comparación para crear conjuntos / Fortalecer los músculos de la mano y los brazos. Fomentar la autonomía, la higiene y los hábitos saludables. / Desarrollar la memoria y la coordinación. Reconocer las partes del cuerpo. / Fomentar la imaginación. Practicar la rima.
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	DBA 2: Se apropia de hábitos y prácticas para el cuidado personal y de su entorno. / DBA 6: Demuestra consideración y respeto al relacionarse con otros. / DBA 7: Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal. / DBA 8: Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral. / 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.
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)
	MATEMÁTICAS: DBA 8: Describe cualitativamente situaciones para identificar el cambio y la variación usando gestos, dibujos, diagramas, medios gráficos y simbólicos. CIENCIAS NATURALES: DBA 1: Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas). / DBA 4: 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. Lenguaje: DBA 5: Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras. CIENCIAS SOCIALES: DBA 2: Describe las características del paisaje geográfico del barrio, vereda o lugar donde vive, sus componentes y formas.
	GUÍA 4
	Intenciones pedagógicas
	Enriquecer la capacidad de observación de la naturaleza. / Fortalecer las habilidades investigativas y realizar ordenaciones según cantidades. / Desarrollar habilidades motrices para el manejo de herramientas / Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. Familiarizarse con los números, la rima y la sonoridad. / Fortalecer los lazos familiares y desarrollar la oralidad. / Ejercitar la motricidad fina, aumentar el tiempo de atención en una tarea específica y practicar el conteo. / Mejorar la motricidad fina por medio del dibujo de diferentes animales. Practicar conteos.
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	DBA 2: Se apropia de hábitos y prácticas para el cuidado personal y de su entorno. / DBA 13: Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades. / DBA 16: Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.
Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)	
MATEMÁTICAS: DBA 4: 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). DBA 2: Utiliza diferentes estrategias para contar, realizar operaciones (suma y resta) y resolver problemas aditivos. CIENCIAS NATURALES: DBA 4: 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. / DBA 3: 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. Lenguaje: DBA 4 Interpreta textos literarios como parte de su iniciación en la comprensión de textos.	

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Unidad	
Unidad 1 A jugar con los sonidos	GUÍA 5
	Intenciones pedagógicas
	<p>Ejercitar las nociones de adentro y afuera. / Realizar ordenaciones del mundo animal de acuerdo con la fuerza. Practicar la escritura. / Ejercitar la memoria a corto plazo, el seguimiento de instrucciones y las habilidades motrices. / Desarrollar la fuerza y la coordinación de brazos y manos. / Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. Fortalecer la memoria. / Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad. Profundizar en la comprensión de los ciclos naturales. / Desarrollar la creatividad. Establecer relaciones de jerarquía. Fortalecer la memoria.</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<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. / DBA 9 : Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos. / DBA 12: Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor. / DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1°)
	<p>MATEMÁTICAS: DBA 7: Describe y representa trayectorias y posiciones de objetos y personas para orientar a otros o a sí mismo en el espacio circundante. CIENCIAS NATURALES: DBA 2: 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). LENGUAJE: DBA 8: Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes. CIENCIAS SOCIALES: DBA 1: Se ubica en el Espacio que habita teniendo como referencia su propio cuerpo y los puntos cardinales.</p>
Unidad	
Unidad 2 Reír con disparates	GUÍA 1
	Intenciones pedagógicas
	<p>Desarrollar la observación e identificar actitudes y emociones. Enriquecer la expresión corporal. / Establecer relaciones entre comportamientos y apariencia de los animales. / Enriquecer las capacidades corporales expresivas y el lenguaje no verbal. / Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. / Fortalecer la memoria y enriquecer las capacidades de expresión y representación corporal.</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 3 : Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás. / DBA 7: Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal. / DBA 5: Participa en la construcción colectiva de acuerdos, objetivos y proyectos comunes.</p>
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1°)
	<p>CIENCIAS NATURALES: DBA 4: 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. LENGUAJE: DBA 2: 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. CIENCIAS SOCIALES: DBA 8: Establece relaciones de convivencia desde el reconocimiento y el respeto de sí mismo y de los demás.</p>

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Unidad	
Unidad 2 Reír con disparates	GUÍA 2
	Intenciones pedagógicas
	<p>Establecer relaciones de correspondencia entre dos o más elementos. / Establecer relaciones de correspondencia entre productos, oficios humanos y lugares de comercio / Fortalecer los músculos del pecho, los brazos, el abdomen y las piernas. / Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. Familiarizarse con la rima y la sonoridad. / Fortalecer los lazos familiares y desarrollar la oralidad. / Fomentar la imaginación a partir de la mezcla de atributos. / Fortalecer la motricidad fina por medio del rellenado, la pintura, los amarres y la costura.</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 11: Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación. / DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios. / DBA 16: Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.</p>
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)
	<p>MATEMÁTICAS: DBA 8: Describe cualitativamente situaciones para identificar el cambio y la variación usando gestos, dibujos, diagramas, medios gráficos y simbólicos. CIENCIAS NATURALES: DBA 3: 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. LENGUAJE: DBA 3: Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. CIENCIAS SOCIALES: DBA 5: Reconoce su individualidad y su pertenencia a los diferentes grupos sociales.</p>
	GUÍA 3
	Intenciones pedagógicas
	<p>Establecer relaciones de correspondencia entre los objetos y sus funciones. / Mejorar la coordinación y el control muscular. / Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. / Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad. / Fomentar la imaginación a partir de la mezcla de atributos para crear objetos y seres fantásticos. / Mejorar el manejo y concepción del espacio en la hoja. Desarrollar la motricidad fina por medio del dibujo y fomentar la creatividad.</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 11: Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación. / DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios. / DBA 16: Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.</p>
Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)	
<p>MATEMÁTICAS: DBA 4: 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). CIENCIAS NATURALES: DBA 2: 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). LENGUAJE: DBA 8: Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes. CIENCIAS SOCIALES: DBA 5: Reconoce su individualidad y su pertenencia a los diferentes grupos sociales.</p>	

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Unidad	
Unidad 2 Reír con disparates	GUÍA 4
	Intenciones pedagógicas
	<p>Explorar la noción de tamaño y medida. / Familiarizarse con procesos de medición y crear unidades de medida propias. / Ejercitar la motricidad fina, el control de la fuerza, la coordinación visomotora y forjar la autonomía y la responsabilidad. / Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. / Ejercitar la creatividad. Familiarizarse con las estructuras narrativas básicas (inicio, nudo y desenlace) y con los componentes principales de un cuento (personajes, lugar y tiempo).</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 14: Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas. / DBA 9: Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos. / DBA 13: Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades. / DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios. / DBA 16: Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.</p>
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)
	<p>MATEMÁTICAS: DBA 5: Realiza medición de longitudes, capacidades, peso, masa, entre otros, para ello utiliza instrumentos y unidades no estandarizadas y estandarizadas. CIENCIAS NATURALES: DBA 2: 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). LENGUAJE: DBA 3: Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. CIENCIAS SOCIALES: DBA 7: Participa en la construcción de acuerdos básicos sobre normas para el logro de metas comunes en su contexto cercano (compañeros y familia) y se compromete con su cumplimiento.</p>
	GUÍA 5
	Intenciones pedagógicas
	<p>Practicar conteos, ejercitar la memoria y la conciencia de los ciclos. / Practicar el cálculo mental y practicar los conteos. / Ejercitar la motricidad fina, la lateralidad y la capacidad de percibir cambios en las cantidades de un conjunto. / Afianzar los lazos familiares, desarrollar la oralidad y acercarse a los conteos de grandes cantidades. / Fomentar la creatividad, ejercitar la motricidad fina por medio del dibujo y del pegado de elementos pequeños y practicar los conteos y la suma.</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 11: Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación. / DBA 13: Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades. / DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios. / DBA 16: Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.</p>
Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)	
<p>MATEMÁTICAS: DBA 1: 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. / DBA 2: Utiliza diferentes estrategias para contar, realizar operaciones (suma y resta) y resolver problemas aditivos. CIENCIAS NATURALES: DBA 2: 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, aleabilidad, color, sabor, textura). LENGUAJE: DBA 5: Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras. CIENCIAS SOCIALES: DBA 5: Reconoce su individualidad y su pertenencia a los diferentes grupos sociales.</p>	

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Unidad	
Unidad 3 Imaginación y fantasía	GUÍA 1
	Intenciones pedagógicas
	Identificar secuencias y orden en las acciones cotidianas, fortalecer hábitos saludables. / Desarrollar habilidades para hacer asociaciones entre objetos. / Ejercitar la motricidad gruesa (velocidad y fuerza) y la coordinación. / Mejorar la motricidad fina por medio del dibujo y el recorte, y desarrollar la creatividad. / Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. / Enriquecer los procesos creativos y la imaginación a través de la intervención espacial.
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 2: Se apropia de hábitos y prácticas para el cuidado personal y de su entorno. / DBA 3: Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás. / DBA 5 : Participa en la construcción colectiva de acuerdos, objetivos y proyectos comunes. / DBA 7: Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal. / 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>
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)
	<p>MATEMÁTICAS: DBA 8: Describe cualitativamente situaciones para identificar el cambio y la variación usando gestos, dibujos, diagramas, medios gráficos y simbólicos. CIENCIAS NATURALES: DBA 4: 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. LENGUAJE: DBA 3: Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. CIENCIAS SOCIALES: DBA 1: Se ubica en el espacio que habita teniendo como referencia su propio cuerpo y los puntos cardinales.</p>
	GUÍA 2
	Intenciones pedagógicas
	Ejercitar la ordenación de elementos de acuerdo con sus atributos. / Expresar las relaciones de posición entre diferentes elementos. / Fortalecer los músculos de las piernas y ejercitar la coordinación visomotora. / Fortalecer los músculos de las piernas y la coordinación. / Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad. / Practicar la motricidad fina, y aumentar el tiempo de concentración. / Practicar conteos hasta diez, fortalecer la lateralidad y desarrollar la motricidad fina por medio del dibujo y la manipulación de materiales.
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 14: Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas. / DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios. / DBA 16: Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.</p>
Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)	
<p>MATEMÁTICAS: DBA 4: 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). / DBA 2: Utiliza diferentes estrategias para contar, realizar operaciones (suma y resta) y resolver problemas aditivos. CIENCIAS NATURALES: DBA 1: comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas). LENGUAJE: DBA 4: Interpreta textos literarios como parte de su iniciación en la comprensión de textos. CIENCIAS SOCIALES: DBA 1: Se ubica en el espacio que habita teniendo como referencia su propio cuerpo y los puntos cardinales.</p>	

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Unidad	
Unidad 3 Imaginación y fantasía	GUÍA 3
	Intenciones pedagógicas
	<p>Ampliar las capacidades para realizar comparaciones y estimar tamaños. / Enriquecer el vocabulario y ampliar las capacidades para realizar comparaciones. / Mejorar la coordinación visomotora y fortalecer los músculos de los brazos. / Fortalecer la motricidad fina por medio del dibujo de círculos y practicar la medición de objetos. / Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. Familiarizarse con la rima y la sonoridad. / Familiarizarse con las estructuras narrativas básicas (inicio, nudo y desenlace) y con algunos componentes de los cuentos (personajes, lugares, ayudantes, objetivos). Desarrollar las capacidades narrativas orales.</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 12: Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor. / DBA 14: Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas. / DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios. / DBA 16: Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.</p>
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1°)
	<p>MATEMÁTICAS: DBA 4: 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). / DBA 5: Realiza medición de longitudes, capacidades, peso, masa, entre otros, para ello utiliza instrumentos y unidades no estandarizadas y estandarizadas. CIENCIAS NATURALES: DBA 1: Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas). LENGUAJE: DBA 8: Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes. CIENCIAS SOCIALES: DBA 3: Describe el tiempo personal y se sitúa en secuencias de eventos propios y sociales. / DBA 5: Reconoce su individualidad y su pertenencia a los diferentes grupos sociales.</p>
	GUÍA 4
	Intenciones pedagógicas
	<p>Practicar la creación de conjuntos y fortalecer la memoria y la representación mental de objetos. / Desarrollar habilidades de comparación de tamaños de acuerdo con el propio cuerpo, y reflexionar acerca de las proporciones. / Utilizar el sentido del tacto y el oído para ubicarse en el espacio. / Utilizar el tacto, el oído y el olfato para reconocer lugares. Mejorar el pensamiento y la orientación espacial. / Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad y la imaginación. / Desarrollar la imaginación y la oralidad, fomentar el pensamiento inductivo a partir de características de los objetos.</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios. / DBA 11: Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación. / DBA 14: Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas. / 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>
Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1°)	
<p>MATEMÁTICA: DBA 6: 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). CIENCIAS NATURALES: DBA 1: Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas). LENGUAJE: DBA 3: Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. CIENCIAS SOCIALES: DBA 1: Se ubica en el espacio que habita teniendo como referencia su propio cuerpo y los puntos cardinales.</p>	

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Unidad	
Unidad 3 Imaginación y fantasía	GUÍA 5
	Intenciones pedagógicas
	Ejercitar la observación y la identificación de colores. / Establecer relaciones entre la distancia de los objetos y el tamaño con el que los percibimos. / Fortalecer los músculos, mejorar la coordinación visomotora y practicar conteos. / Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos / Desarrollar la motricidad fina y enriquecer las capacidades narrativas.
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	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. / DBA 14: Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas. / DBA 9 : Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)
<p>MATEMÁTICAS: DBA 4: 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). CIENCIAS NATURALES: DBA 1: Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas). LENGUAJE: DBA 5: Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras. CIENCIAS SOCIALES: DBA 5: Describe las características del paisaje geográfico del barrio, vereda o lugar donde vive, sus componentes y formas.</p>	
Unidad	
Unidad 4 Mundo natural	GUÍA 1
	Intenciones pedagógicas
	Reflexionar sobre las diferentes necesidades de las plantas y practicar la creación de conjuntos. / Identificar formas en los objetos usando el sentido del tacto y fomentar el pensamiento inductivo. / Desarrollar la motricidad gruesa y la coordinación de las extremidades. / Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad y la imaginación. / Mejorar la motricidad fina por medio del moldeado. Estimular la creatividad.
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	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. / DBA 12: Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor. / DBA 14: Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)
<p>MATEMÁTICA: DBA 6: 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). CIENCIAS NATURALES: DBA 1: Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas). LENGUAJE: DBA 3: Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. CIENCIAS SOCIALES: DBA 1: Se ubica en el espacio que habita teniendo como referencia su propio cuerpo y los puntos cardinales.</p>	

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Unidad	
Unidad 4 Mundo natural	GUÍA 2
	Intenciones pedagógicas
	<p>Hacer conjuntos por atributos perceptibles por medio de los sentidos. / Familiarizarse con la medición de la temperatura por medio del sentido del tacto. / Fortalecer los músculos de los brazos. / Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. / Poner en práctica la motricidad fina, ejercitar la capacidad para seguir instrucciones y desarrollar la imaginación. / Ejercitar la motricidad fina por medio del recorte, el anudado, la pintura y el dibujo. Desarrollar la creatividad y mejorar la concentración. Aprender o afianzar las medidas convencionales como el centímetro.</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 11: Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación. / DBA 14: Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas. / DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)
	<p>MATEMÁTICA: DBA 6: 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). CIENCIAS NATURALES: DBA 3: 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. LENGUAJE: DBA 3: Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. CIENCIAS SOCIALES: DBA 2: Describe las características del paisaje geográfico del barrio, vereda o lugar donde vive, sus componentes y formas.</p>
	GUÍA 3
	Intenciones pedagógicas
	<p>Practicar la ordenación de acuerdo a las distancias y la estimación de tiempo. / Ejercitar el sentido del olfato y practicar la identificación de olores y el objeto que los genera. / Ejercitar la coordinación, fortalecer la motricidad gruesa, y dominar el uso de la fuerza. / Fortalecer las piernas y mejorar la velocidad. / Afianzar los lazos familiares, desarrollar la oralidad y reflexionar en torno a la naturaleza. / Fomentar la imaginación y las capacidades narrativas y argumentativas de forma escrita.</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios. / DBA 16: Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar. / DBA 12: Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.</p>
Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)	
<p>MATEMÁTICAS: DBA 4: 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). CIENCIAS NATURALES: DBA 2: 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). / DBA 3: 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. LENGUAJE: DBA 4: Interpreta textos literarios como parte de su iniciación en la comprensión de textos. CIENCIAS SOCIALES: DBA 2: Describe las características del paisaje geográfico del barrio, vereda o lugar donde vive, sus componentes y formas.</p>	

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Unidad	
Unidad 4 Mundo natural	GUÍA 4
	Intenciones pedagógicas
	<p>Ordenar elementos de un conjunto de acuerdo a su tonalidad. / Explicar la relación que puede haber entre el entorno en que habita un animal y los colores que posee. / Fortalecer los músculos de todo el cuerpo y mejorar la agilidad. / Fomentar la lectura por placer y desarrollar la comprensión e interpretación de textos. / Establecer relaciones de correspondencia entre elementos del mismo color.</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 9: Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos. / DBA 12: Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor. / DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.</p>
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)
	<p>MATEMÁTICAS: DBA 4: 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). CIENCIAS NATURALES: DBA 3: 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. LENGUAJE: DBA 4: Interpreta textos literarios como parte de su iniciación en la comprensión de textos. CIENCIAS SOCIALES: DBA 1: Se ubica en el espacio que habita teniendo como referencia su propio cuerpo y los puntos cardinales.</p>
	GUÍA 5
	Intenciones pedagógicas
	<p>Desarrollar la capacidad de observación del entorno y aumentar el léxico. / Ejercitar la observación de la naturaleza y realizar ordenaciones a partir de la frecuencia de aparición. / Mejorar el control de la fuerza y la puntería. / Mejorar la motricidad fina por medio del dibujo, el punzado y el enhebrado de hilos. / Afianzar los lazos familiares y desarrollar la oralidad. Reflexionar en torno a la libertad. / Desarrollar la creatividad y fortalecer las capacidades narrativas y de escritura.</p>
	Derechos Básicos de aprendizaje (Transición)
	<p>DBA 9: Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos. / DBA 12: Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor. / DBA 15: Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios. / DBA 13: Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.</p>
	Derechos Básicos de Aprendizaje (grado 1º)
	<p>MATEMÁTICAS: DBA 4: 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). CIENCIAS NATURALES: DBA 3: 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. LENGUAJE: DBA 3: Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. CIENCIAS SOCIALES: DBA 5: Describe las características del paisaje geográfico del barrio, vereda o lugar donde vive, sus componentes y formas.</p>

Hoja de respuestas

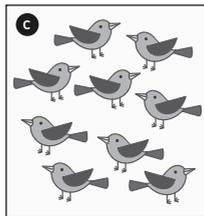
Unidad 1.

Página 22:

Adivina adivinador: La respuesta es la cebra, porque es similar a un caballo o a un burro, pero tiene rayas en su cuerpo.

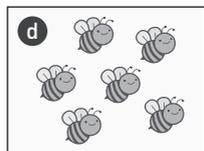
Página 27:

La respuesta es la C, porque hay 9 pajaritos y en las otras hay menos.



Página 28:

La respuesta es la D. Si miras con atención, te darás cuenta de que todas son abejas y van aumentando de a 2.



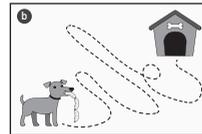
Unidad 2.

Página 40:

Adivina adivinador: La respuesta es la serpiente porque reptar, es decir que se arrastra. y produce muy poco ruido. Además es difícil de ver porque con frecuencia tiene colores similares a los del ambiente en el que vive.

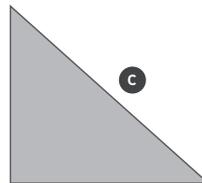
Página 50:

El perro recorre más distancia en la opción B porque da más vueltas antes de llegar a su casita.



Página 50:

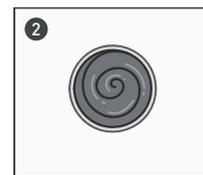
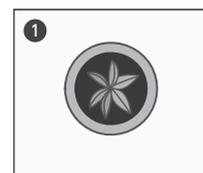
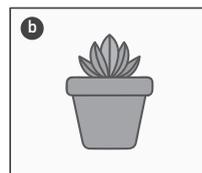
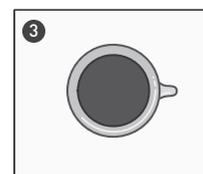
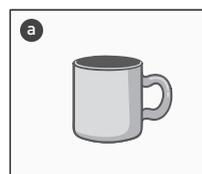
El lado más largo es el C. Si quieres comprobarlo mide cada lado con una regla.



Unidad 3.

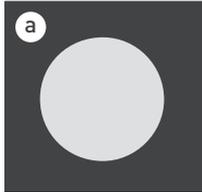
Página 78:

A y 3 son el pocillo, B y 1 son la materia, y C y 2 son el helado.



Página 78:

Si observas atentamente te darás cuenta de que la Luna va creciendo poco a poco hasta llegar a la luna llena. Así que la respuesta es la A.

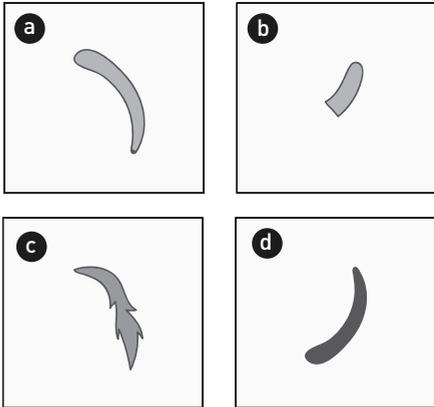


Unidad 4.

Página 94:

Si observas atentamente te darás cuenta de que cualquiera de las colitas le quedan bien al perro y depende de tu gusto cuál escoges.

A veces las preguntas no tienen una sola respuesta.



Página 103:

El colibrí está a la derecha de la flor en la imagen C.





Este libro pertenece a:
