Programa Nacional de Educación Acelerada

Ciclo I

Módulo nivelatorio

Leo, juego y aprendo

Ministerio del Poder Popular para la Educación
Inclusión y Calidad

unicef
para cada infancia

República Bolivariana de Venezuela

Ministerio del Poder Popular para la Educación

Programa Nacional de Educación Acelerada

Subsistema de Educación Básica Primaria

Ciclo I

Módulo Nivelatorio

Leo, juego y aprendo

Ministerio del Poder Popular para la Educación
Inclusión y Calidad

unicef
para cada infancia

Ministra del Poder Popular para la Educación
Yelitze Santaella

Viceministerio de Educación
Rosángela Orozco

Viceministerio de Educación Inicial y Primaria
Gisela Toro de Lara

Dirección General de Educación Primaria (DGEP)
Marubi Arcas

Dirección General de Currículo
Solymar Salazar

Dirección General de Educación Especial
Moraima Cazola

Dirección General de la Consultoría Jurídica
Magalys Villaba

Dirección General de Registro y Control
Yunis Hernández

Dirección General de Supervisión y Evaluación del Sistema Educativo
Luis Castro

Dirección General de Investigación y Formación Docente
Lenin Romero

Dirección de Seguimiento Institucional en Educación Primaria
Hermes A. Flores M.

Despacho del Viceministerio de Educación Inicial y Primaria
Gibsy Silva
Jeaneth Borregales

Presidenta del Consejo Nacional de Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (IDENNA)
Luisaura Ravicini

Equipo técnico y especialistas:

Solymar Salazar, Gibsy Silva, Jeaneth Borregales, Hermes Flores, Yaseimy Nadal, Claudio Pacheco, Fanny Medina, Yelitza Cedeño, Juan León, Lenin Romero, Yajaira Culcay, Ingri Aponte, Visabeth Sandoval, Sora Martínez, Lilian Salazar, Elizeti de Gouveia, Sonia Quintero, Isabe Merlo, Yris Valera, Pedro Borrero, Aiskel Zurita, Luisa Soto, Saida Liendo, Gloria Villarroel, Yohaly Navas, Yaneth Tortoza, María Nela Acevedo, Lilisabeth Rodríguez, Ana Guarirapa, Yunis Hernández e Yzayana Guerra.

Con la asistencia técnica de:

Corpoeducación: Jesús Andrés López (Director Ejecutivo), Carlos Javier Vargas (Gerente de Proyectos y Desarrollo Educativo), María Mercedes Cruz (Coordinadora Pedagógica), Lyda Ximena Mora Cubillos (Coordinadora Editorial) y Hernando Salamanca Martínez (Corrector de estilo).

Autoría: Ruth Quintero y Jorge González.

UNICEF Venezuela:

Darío Moreno y Margarita Palacios M.

Presentación

Desde el Ministerio del Poder Popular para la Educación queremos expresarte que estamos felices de contar contigo para empezar juntos y juntas este camino educativo. Sabemos que por distintas razones has estado fuera de la escuela y queremos brindarte opciones para volver a la dinámica escolar, retomar tus estudios y continuar y terminar tu formación de manera integral.

Por este motivo, te presentamos el Programa Nacional de Educación Acelerada. Te preguntarás, ¿en qué consiste esta iniciativa? Es un programa organizado por módulos de trabajo, que te permitirán aprender a través de diferentes experiencias sobre temas relacionados contigo mismo, con la escuela, con tu familia, con tu comunidad y nuestra hermosa Venezuela.

En todas las experiencias de aprendizaje, tanto individuales como en equipo, estarás acompañada o acompañado por tus maestras y maestros, quienes te motivarán y te orientarán a lo largo de todo este camino.

También te queremos presentar a Simón y Teresita, dos personajes que harán más divertido tu aprendizaje por medio de juegos, lecturas y curiosidades. Todos estos recursos te ayudarán a fortalecer tu creatividad, ingenio y capacidad de investigación, además de valorar el saber de tu familia, la comunidad y de la cultura venezolana.

Para finalizar, queremos decirte que este programa buscará siempre impulsar el desarrollo de tu potencial creativo y de tu proyecto de vida para que prosigas tu formación como ciudadano y ciudadana íntegro/a, solidario/a, crítico/a y protagónico del quehacer social y productivo del país.

Bienvenidas y Bienvenidos

¡Iniciamos el Módulo Nivelatorio!

- Bienvenido Simón a esta aventura del Programa Nacional de Educación Acelerada.

- Bienvenida Teresita y gracias por esta invitación.

- Como amigos te acompañaremos en este regreso a la escuela.

- Y como amigos te decimos que no importa la edad o las situaciones difíciles que se nos presenten, porque con este programa tenemos una segunda oportunidad para seguir aprendiendo.

- ¡Ah! Y recuerda: la educación es un derecho que tenemos todas las ciudadanas y ciudadanos venezolanos. ¡Manos a la obra!

Así será mi Ruta de aprendizaje

La gran misión

¡Aquí inicia esta aventura! Mi objetivo es resolver la gran misión que presenta actividades de lectura, escritura y matemáticas. Para ello, tendré una misión del día y un plan de acción que desarrollaré por medio de los cuatro momentos que se detallan a continuación.

Inicio y motivación

En este primer momento, conectaré la temática con lo que sé y la misión que se me propone.

Intercambio y orientación

En este segundo momento, reflexionaré sobre los conocimientos que necesito aprender para lograr la misión a través de mi plan de acción.

Desarrollo de las actividades

Durante este tercer momento, desarrollaré diferentes actividades individuales, con mi docente o con mis compañeras y compañeros, a través de juegos, lecturas, recortables y muchas estrategias más. ¡Me divertiré mucho!

Actividad individual | Actividad grupal | Actividad dirigida | Juegos | Recortables

Evaluación, repaso y reforzamiento

En este último momento, reflexionaré sobre lo que he aprendido durante el día, mis avances en la misión y el plan de acción, cómo puedo aplicar lo aprendido en mi vida cotidiana y tener presente lo que necesitaré para el siguiente día.

Reviso la gran misión

¡Aquí finaliza mi aventura! En este punto, compartiré con la clase mis resultados durante la misión, lo que aprendí durante estos días y cómo fue mi desempeño. En este espacio puedo compartir los elementos de creación, innovación y pedagogía productiva que desarrollé durante este proceso.

Además, encontraré en diferentes páginas de este módulo un recuadro con el título:

¡Te puede interesar!

con información muy importante sobre diferentes temas, que me permitirán relacionar lo aprendido con mi vida cotidiana.

Contenido

Pág.

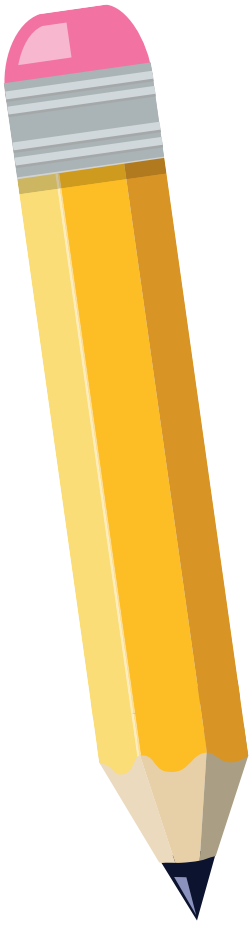
11 Lo mejor de aprender con nuevas amigas y amigos

63 ¡Jugando, me divierto y aprendo!

117 Material recortable

147 Referencias

Lo mejor de aprender con nuevas amigas y amigos



¿Qué voy a aprender?

Conocer a nuevas amigas y amigos con quienes voy a retomar mis estudios describiendo sus características personales.

¿Qué voy a hacer?

Un álbum de las nuevas amigas y amigos.

La gran misión

¿Cómo puedo prepararme para enfrentar el desafío de volver a la escuela y tener éxito?

¿Qué estrategias de aprendizaje puedo implementar para fortalecer mis conocimientos sobre el lenguaje y las matemáticas?

¿Cómo lo voy a lograr?

Para lograr la gran misión, realizaré día a día las siguientes actividades.

Mi plan de acción

Fecha	Día	Actividades
	1	Diferencio las letras de las palabras, los dibujos, los números y otros símbolos gráficos. Reconozco los sonidos de las vocales y su correspondencia con las letras respectivas.
	2	Represento cantidades hasta el número 20 descomponiendo en decenas y unidades.
	3	Describo oralmente los personajes de un cuento. Escribo todas las letras del alfabeto y las leo en voz alta.
	4	Realizo sumas y restas.
	5	Comprendo un texto: tema y secuencia de eventos a través de títulos e ilustraciones. Escribo letras, palabras y oraciones simples.

Día 1

Misión del día

Hoy regreso a la escuela y tengo muchas emociones y dudas. Empiezo preguntándome: ¿cómo me sentiré al regresar a la escuela? y ¿cómo lograré diferenciar números, letras y símbolos?

Momento 1

Inicio y motivación

(Actividad individual)

1.1 Mi maestra o maestro nos lee con atención el siguiente texto:

Clementina vuelve al colegio

Por **María José Camiruaga**

Clementina, esa niña como tú, ¡va a volver a la escuela en unos días más!

Cuando le contaron, Clementina rápidamente comenzó a imaginar cómo sería volver a clases. Recordó su salón, cuando jugaba con sus amigos, cómo era estar con sus maestras y muchas cosas más. ¡Clementina se sintió muy contenta mientras recordaba todo esto!

Pero mientras se imaginaba su regreso a clases, comenzó a tener algunas interrogantes.

Ella, ya había aprendido que cuando tenía dudas sus papás la podían ayudar. Cuando ellos la escuchaban y le explicaban lo que iba a suceder, se sentía más tranquila y segura.

Es por esto, que Clementina fue corriendo a la cocina donde estaban sus papás y les preguntó algunas cosas que no entendía:

(...) Sus papás le respondieron todo lo que sabían, y quedaron de averiguar con la maestra de Clementina sobre lo que no sabían.

(Actividad dirigida)

1.2 Con ayuda de mi maestra o maestro, reflexiono y comparto con mis compañeras y compañeros de clase, las expectativas que tengo sobre el regreso a la escuela.

¿Cómo me imaginaba este día en el cual regreso a la escuela?

¿Tengo dudas sobre cómo van a funcionar las cosas en la escuela?

¿Cuáles son mis mejores recuerdos de la escuela?

¿Qué es lo que más que gustaría hacer ahora que volví a clases?

… Continúo leyendo la historia de Clementina

¡Por fin llegó el día de ir a la escuela!

Clementina tenía muchas ganas de ir a clases pero también estaba un poco nerviosa. La noche anterior le había costado mucho quedarse dormida.

Esa mañana se arregló muy rapido, tanto que estaba lista antes que sus padres.

Cuando llegó a la escuela estaba emocionada. ¡Había pasado mucho tiempo desde la última vez que había estado allí!

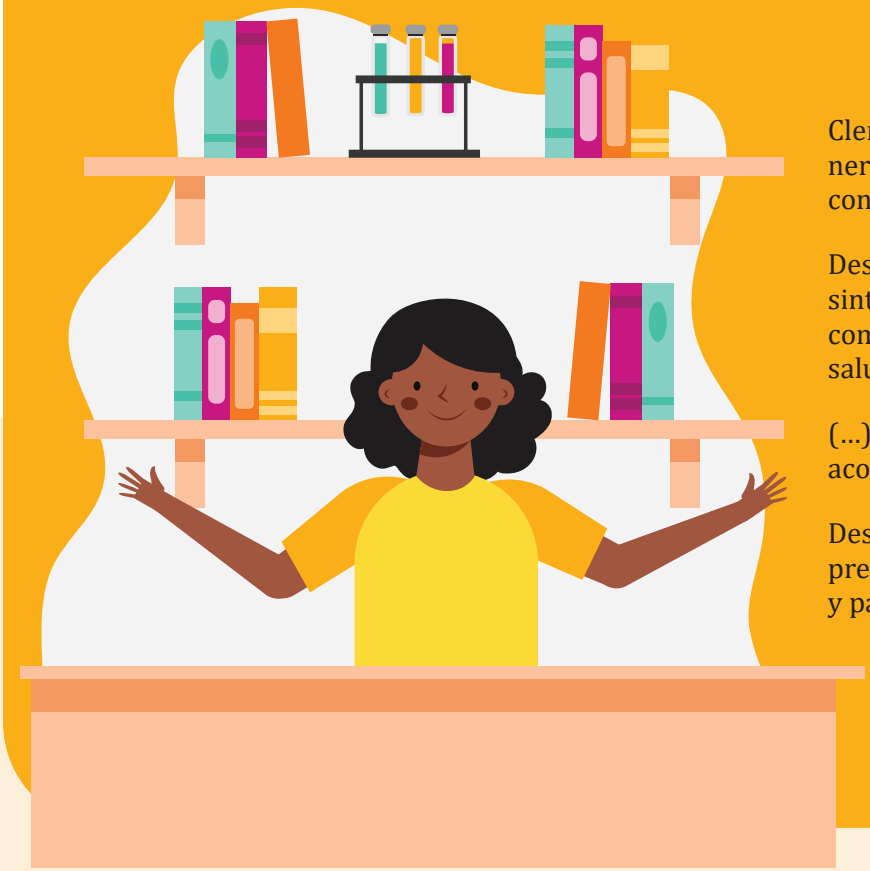
Cuando su mamá la llevó a su salón, Clementina empezó a sentirse nerviosa. (..) De repente, se agarró fuerte de su mamá (…)

(…) La mamá de Clementina entendió que esto podía ser difícil para ella y le dijo:

– Clementina, veo que estás preocupada (…) pero recuerda que lo pasabas muy bien en la escuela (…)

(…) Ella tenía razón. Sería entretenido estar un rato en la escuela, donde podría aprender y compartir con sus maestros y maestras, compañeras y compañeros y después irse a su casa.

(…) Cuando iba a entrar a su salón, se dio cuenta de que todavía estaba un poco nerviosa. (…)



Clementina recordó que cuando estaba nerviosa, le servía mucho tomar aire contando hasta cinco y botarlo lentamente.

Después de hacerlo algunas veces, se sintió más tranquila. Cuando sus maestras, compañeras y compañeros la vieron, la saludaron a la distancia, con mucho cariño.

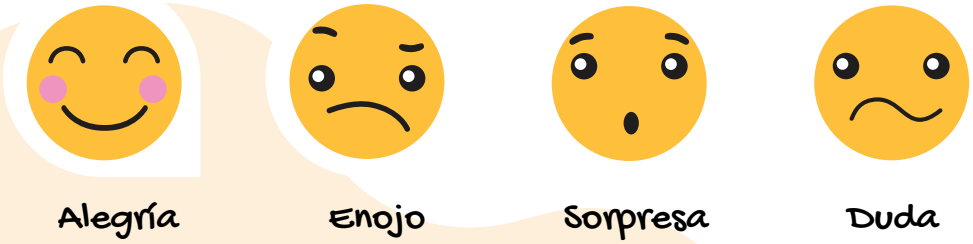
(…) A Clementina le costó algunos días acostumbrarse de nuevo a la escuela (…)

Después de algunos días, ya se sentía preparada para tener nuevas aventuras (…) y para seguir aprendiendo.

(Actividad individual)

1.3 Reflexiono sobre la lectura y realizo las siguientes actividades.

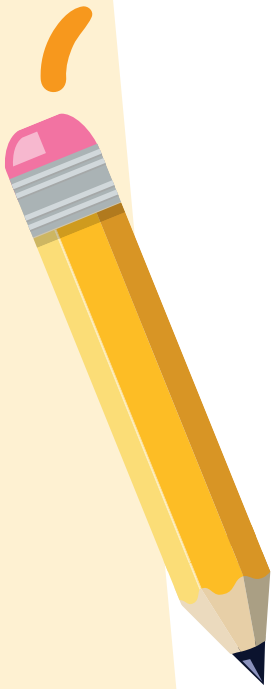
a. ¿Cuáles fueron las emociones que experimentó Clementina cuando supo que iba a volver a la escuela?



b. En la siguiente imagen, marca con una equis **(x) sí** o **no**, de acuerdo a lo sucedido en el cuento: "Clementina vuelve al colegio".

Si	No	Clementina no quería volver a la escuela.
Si	No	Clementina supo que volvería a la escuela.
Si	No	Clementina estaba contenta pero tenía preguntas.
Si	No	Ella estaba emocionada pero empezó a sentirse nerviosa.
Si	No	Clementina no sabía qué hacer para calmarse.
Si	No	Clementina se calmó y sus compañeros la saludaron con cariño.
Si	No	Los compañeros de Clementina no la recibieron bien.
Si	No	Poco a poco Clementina se acostumbró de nuevo a la escuela.
Si	No	Clementina no se acostumbró a la escuela.

c. ¿Cómo puedo ayudar a mis compañeras y compañeros si se ponen nerviosos al volver a la escuela? Dibujo una solución creativa. Comparto mis producciones artísticas con el grupo.



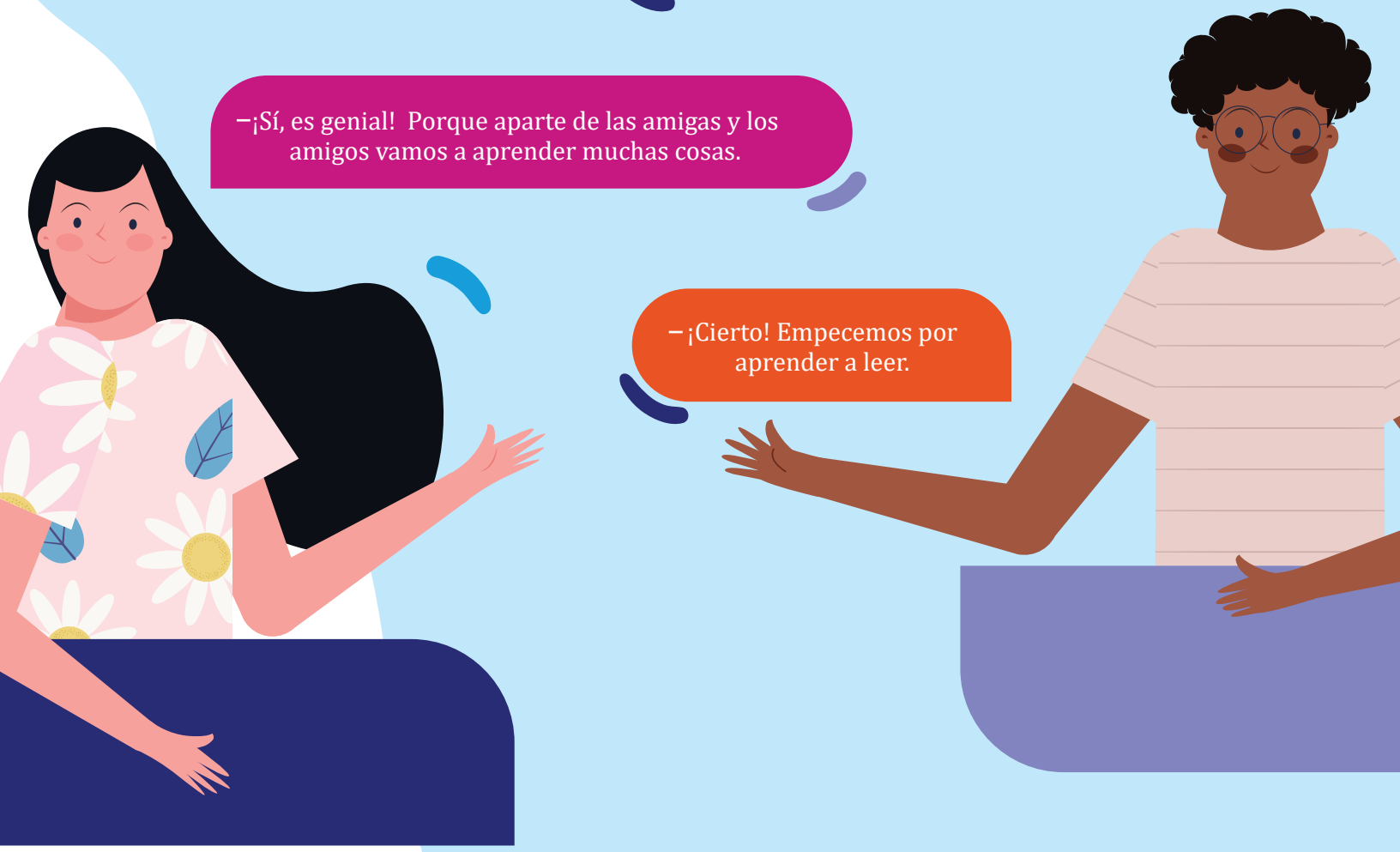
Momento 2

Intercambio y orientación

– Qué bueno es volver a la escuela y reencontrarse de nuevo con amigas y amigos. ¿No te parece?

–¡Sí, es genial! Porque aparte de las amigas y los amigos vamos a aprender muchas cosas.

– ¡Cierto! Empecemos por aprender a leer.



Aprendo sobre los signos que me ayudarán a leer: las letras. Leo la información de cada nube y pronuncio los sonidos de los signos que se presentan a continuación.

Las letras son signos que representan los sonidos del lenguaje.

Los principales sonidos son las vocales y las consonantes.

El abecedario o alfabeto reúne las letras que representan los sonidos de una lengua.

Los sonidos vocálicos son: Aa Ee Ii Oo Uu.

El abecedario español está hoy formado por las siguientes veintisiete letras:

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o,
p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

Juego

Recorto las imágenes de la tabla de vocales que se encuentra en la página **119**. Con los integrantes de mi equipo de trabajo ubicamos las fichas sobre la mesa con la imagen hacia abajo. En orden, cada uno de los miembros del equipo va levantando una ficha y mencionando dos palabras que inicien con esta vocal. ¡Las palabras más creativas ganan cada ronda!

¡A jugar!

Momento 3

Desarrollo de las actividades

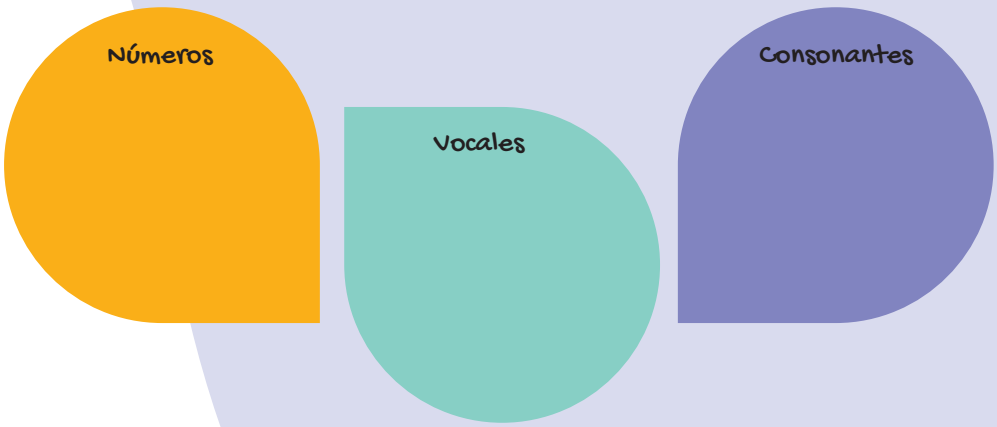
(Actividad individual)

3.1 Selecciono y coloreo con amarillo las vocales que aparecen en la siguiente sopa de signos.

A	O	P	7	S	I	X	Z	I	8	O	P
S	R	1	V	B	U	T	O	A	3	M	U
V	U	L	J	H	S	A	O	E	T	Y	9
D	E	O	9	C	2	C	R	D	3	N	S
1	R	A	6	V	A	2	Y	6	S	A	U
T	U	E	8	I	O	P	4	M	H	U	Ñ

(Actividad individual)

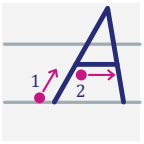
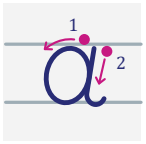
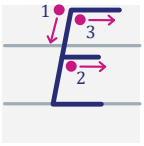
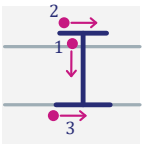
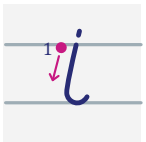
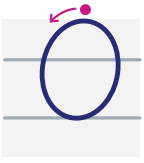
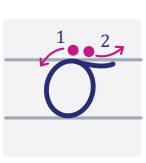
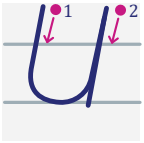
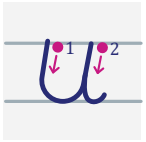
3.2 Escribo en los siguientes globos las letras que encontré.



Momento 4

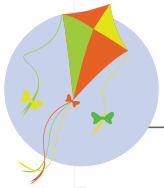
Evaluación, repaso y reforzamiento

4.1 Repaso la escritura de las vocales en mayúscula y minúscula. Escribo en los renglones cada una de estas letras.

Mayúscula	Minúscula	
		
		
		
		
		

4.2 Escribo la palabra que corresponde a cada imagen. Encierro en un círculo las vocales (a – e – i – o - u). Me guío con el ejemplo.

Perro



He finalizado las actividades del día. Ahora valoro cuál ha sido mi proceso.

Reviso mi plan de acción

Día	Actividades	Lo logré	Voy en proceso	Tuve dificultades
1	Diferencio las letras de las palabras, de los dibujos, de los números y de otros símbolos gráficos.			
	Reconozco los sonidos de las vocales y su correspondencia con las letras respectivas.			

Día 2

Misión del día

Representaré cantidades hasta el número 20 descomponiendo en unidades y decenas. También escribiré las cantidades y las ubicaré en la recta numérica para compararlas y ordenarlas.

Me pregunto:

¿Por qué es importante tener orden entre los números? ¿Cuál es el proceso para descomponer un número de acuerdo a su representación? ¿La comparación entre los números ayuda a saber quién tiene la menor o mayor edad entre mis compañeras y compañeros? Argumento mi respuesta.

Momento 1

Inicio y motivación

(Actividad dirigida)

1.1 Con ayuda de mi maestra o maestro, preguntaré a algunas compañeras y compañeros de la clase por su edad y representaré cada número de diferentes maneras. Luego identificaré la mayor y menor edad.

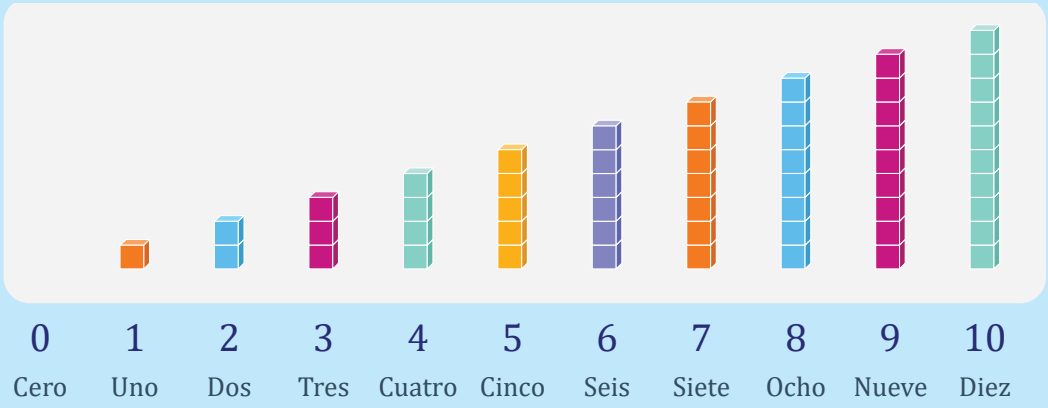
Quien tiene la **mayor** edad es: _____

Quien tiene la **menor** edad es: _____

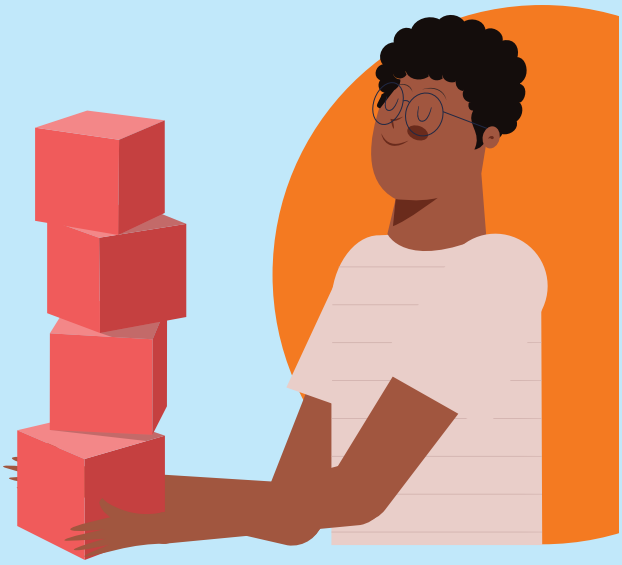
Momento 2

Intercambio y orientación

2.1 En este recorrido de aprendizaje de los números, empezaré con el 0 al 10.



En la imagen anterior, los números fueron representados con cubos. Los números pueden tener diferentes representaciones y estas me ayudan a identificarlos y compararlos:



Ahora, Teresita tiene la torre más alta y Simón la más baja. La torre azul tiene 6 cubos y la roja 4 cubos. Puedo decir que 6 es mayor que 4 o 6 > 4. También puedo decir que 4 es menor que 6 o 4 < 6.

Estos símbolos se representan con:

> = mayor que

< = menor que

A continuación, construiré los números que le siguen al 10:

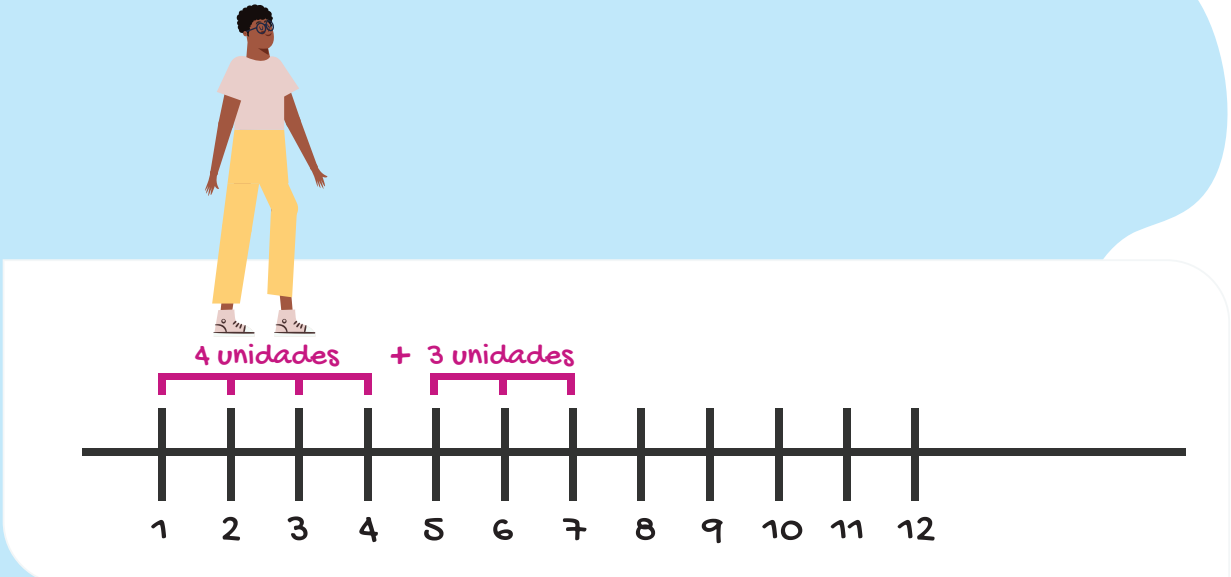
Representación	Número	Decenas	Unidades
1 decena + 1 unidad = 11	Once	1	1
1 decena + 2 unidades = 12	Doce	1	2
1 decena + 3 unidades = 13	Trece	1	3
1 decena + 4 unidades = 14	Catorce	1	4
1 decena + 5 unidades = 15	Quince	1	5

Luego del 15, tenemos.

16: dieciséis o diez y seis
17: diecisiete o diez y siete
18: dieciocho o diez y ocho
19: diecinueve o diez y nueve
20: veinte.

Es importante saber que 10 representa una decena, permitiendo descomponer números en decenas y unidades, como lo observo en la anterior imagen.

Adicionalmente, la recta numérica es otra manera de representación, permitiendo ordenar y comparar cantidades.



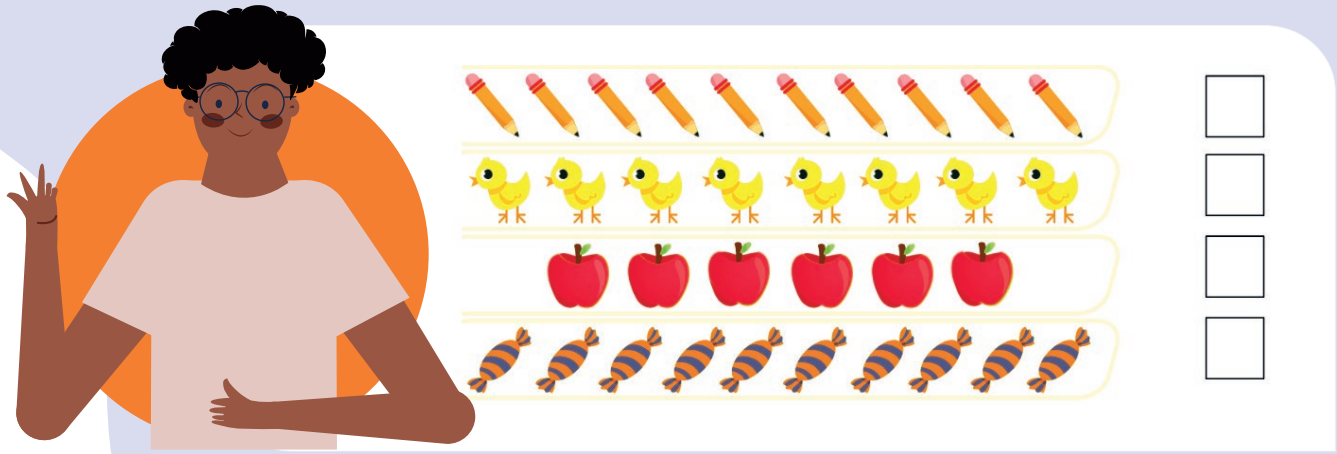
En el caso de la imagen, Simón camina cuatro calles para llegar de su casa a la tienda. Luego, camina otras tres calles para llegar a la escuela. La recta permitió identificar que siete es el total de calles que caminó Simón.

Momento 3

Desarrollo de las actividades

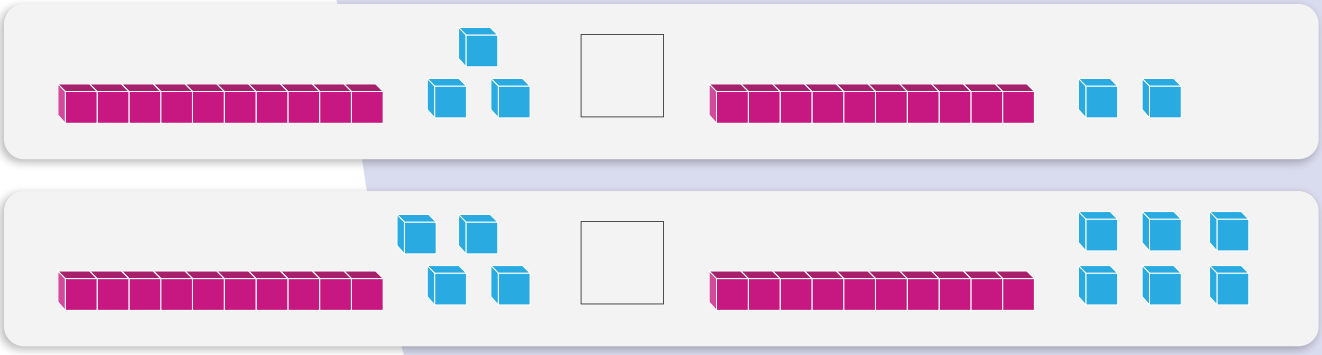
(Actividad individual)

3.1 Cuento la cantidad de objetos que se encuentran en cada fila y la escribo en los recuadros de la derecha.



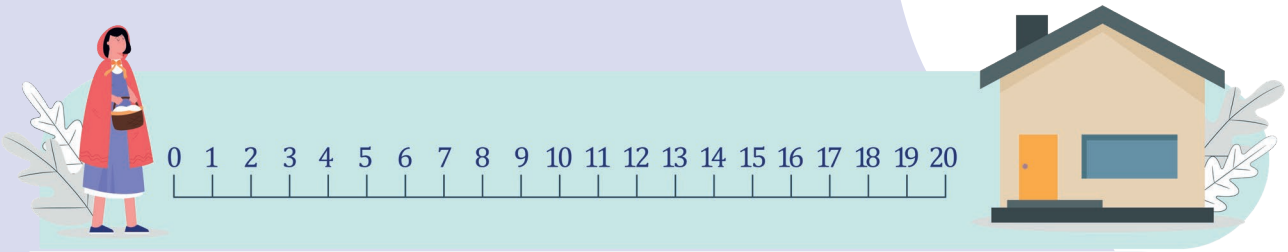
(Actividad individual)

3.2 Comparo las cantidades de cuadros que se encuentran a cada extremo de la línea y escribo cuál es mayor o menor usando los signos: < o >.



(Actividad grupal)

3.3 Con una compañera o un compañero de clase, creamos una historia en cuatro escenas. En cada una, la protagonista avanza la cantidad de pasos que desee. Al final de la historia, ella deberá haber llegado a casa. Dibujamos cada escena en los recuadros que se encuentran a continuación.



Escena 1

Escena 2

Escena 3

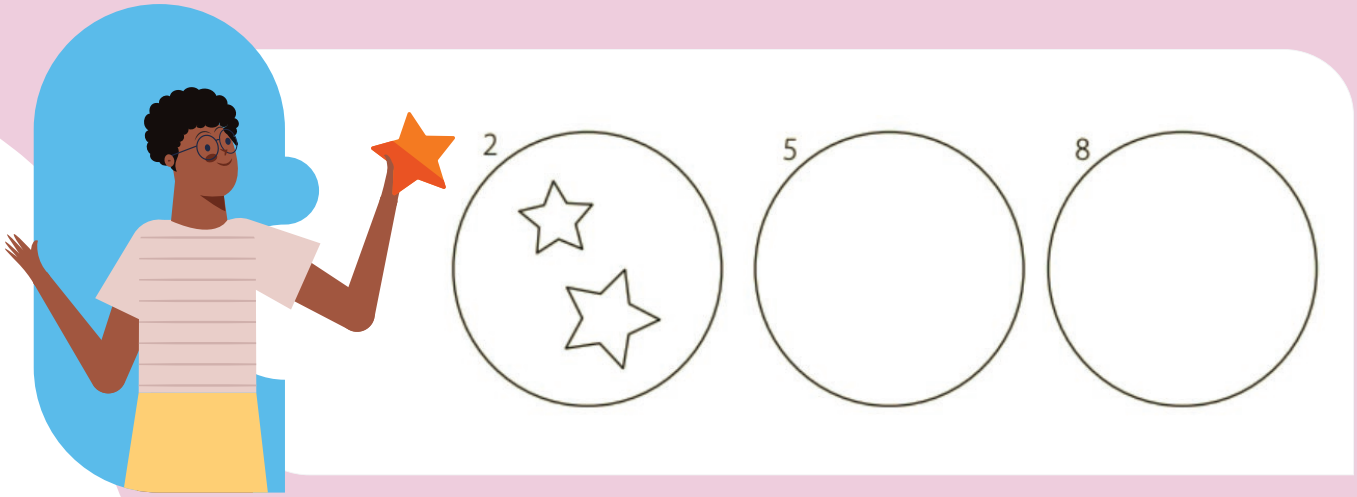
Escena 4

Momento 4

Evaluación, repaso y reforzamiento

(Actividad individual)

4.1 Simón debe decorar cada pelota. Ayudo a Simón a decorarlas teniendo en cuenta la cantidad que se indica. Puedo usar el diseño que desee.



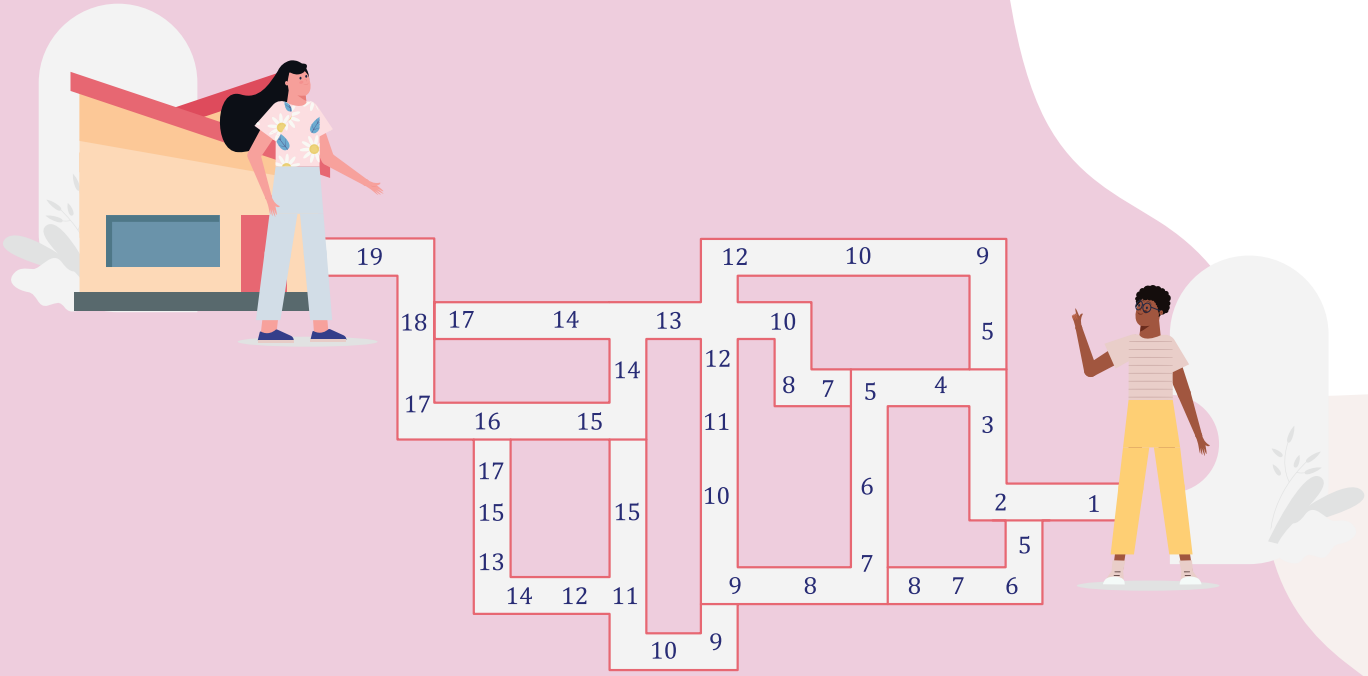
(Actividad individual)

4.2 Teresita debe completar la tabla correspondiente a las edades de sus primos. Ayudaré a Teresita teniendo en cuenta el número, su descomposición y lectura.

Número	Descomposición	Escritura en letras
	10 + 5	
	10 + 3	
17		
18		
		doce

(Actividad dirigida)

4.3 Con ayuda de mi maestra o maestro, recorreré el camino que lleve a Simón a la casa de sus amigas y amigos, teniendo en cuenta el orden de los números.



He finalizado las actividades del día. Ahora valoro cuál ha sido mi proceso.

Reviso mi plan de acción

Día	Actividades	Lo logré	Voy en proceso	Tuve dificultades
2	Represento cantidades hasta el número 20 descomponiendo en decenas y unidades.			

Día 3

Misión del día

Una de las metas más importantes que puedo alcanzar es aprender a leer. Muchas veces me pregunto:

¿es posible leer y comprender un texto que se ha escrito usando imágenes más que letras?

¿Cómo puedo aprender las letras del alfabeto?

Momento 1
Inicio y motivación

(Actividad dirigida)

1.1 Leo el siguiente cuento.

1.

LOS TRES CERDITOS

Adaptación de: Charo Martín-Arroyo Neva

2.

Tres cerditos viven en el bosque

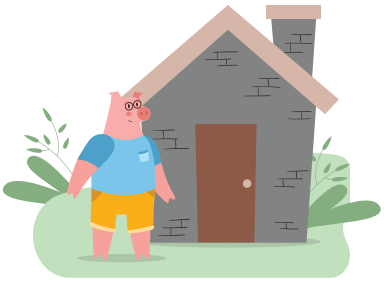
3.

El primer cerdito construyó su casa con paja

4.

El segundo cerdito construyó su casa con madera

5.



El tercer cerdito construyó su casa con ladrillos y cemento

6.

El lobo feroz quería comerse a un cerdito

7.

y llegó a la casa de paja

8.

El lobo sopló y sopló y derribó la casa de paja

9.

El cerdito corrió a la casa de madera

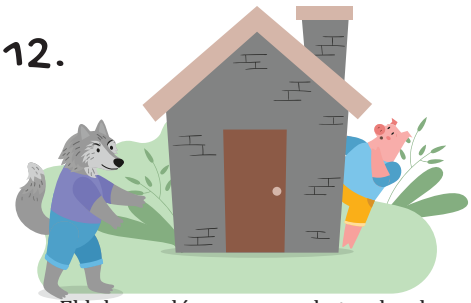
10.

El lobo feroz sopló y la casa de madera tumbó

11.

Los dos cerditos corrieron a la casa de ladrillos

12.



El lobo sopló pero no pudo tumbar la casa de ladrillo

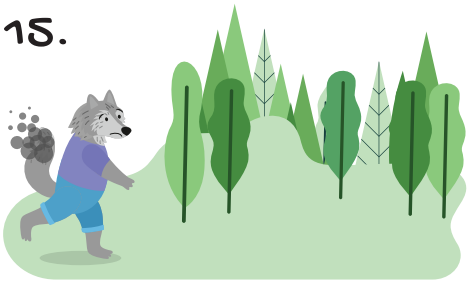
13.

El lobo intentó ingresar a la casa de ladrillo por la chimenea

14.

Pero el lobo feroz se quemó la cola con el fuego

15.

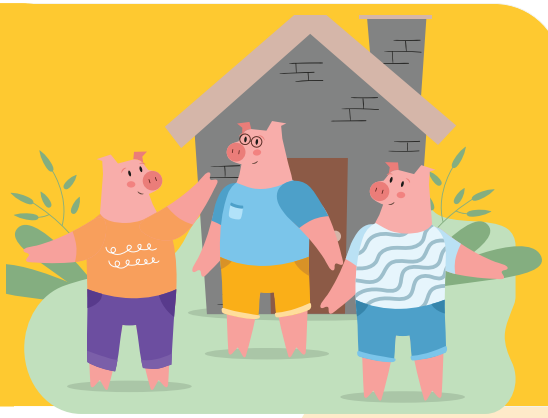


El lobo se fue corriendo al bosque

16.

Y los tres cerditos vivieron felices para siempre

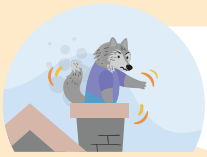
Fin



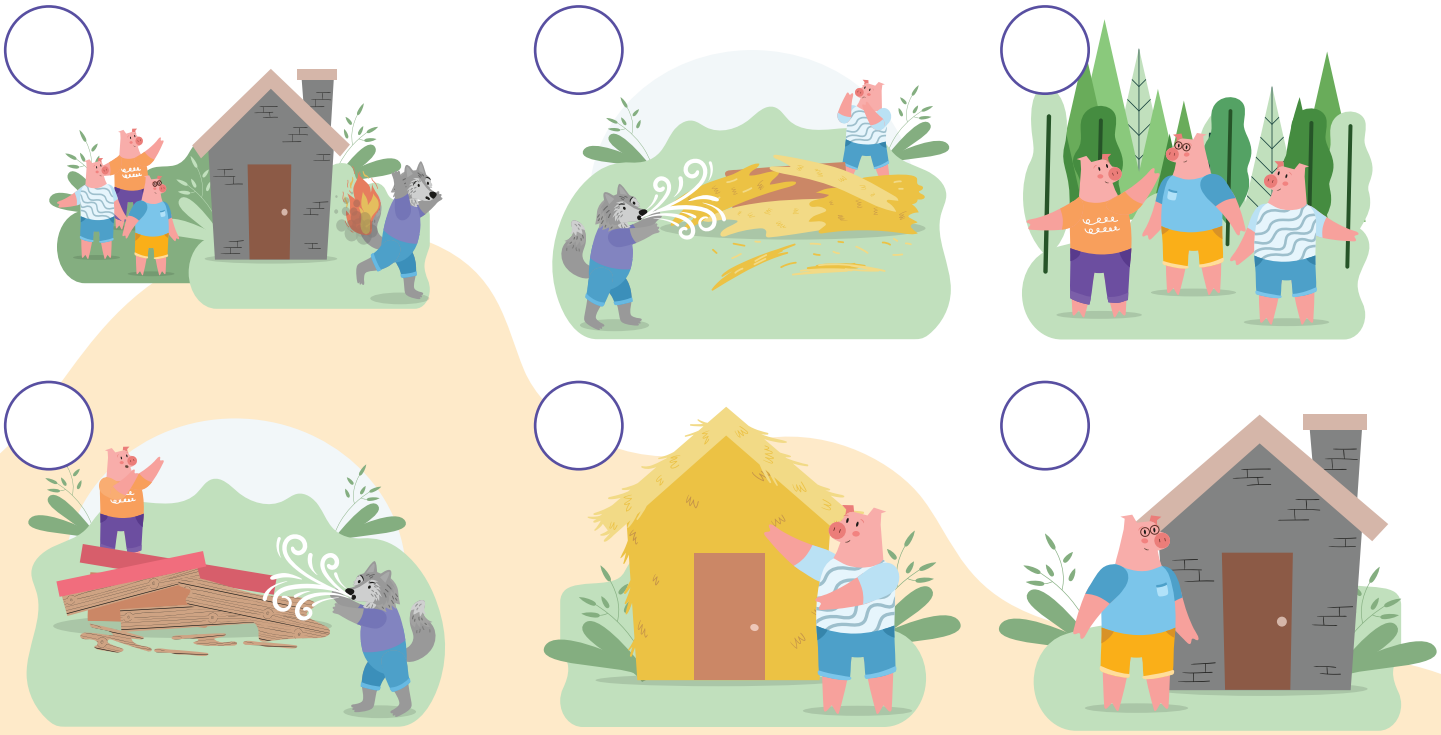
(Actividad individual)

1.2 Realizo las siguientes actividades teniendo en cuenta la lectura anterior.

a. Identifico los personajes de la historia y escribo tres características de cada uno.



b. Ordeno los hechos de la historia poniendo el número que corresponde.



c. ¿Qué me enseñó este cuento sobre la solidaridad?

Momento 2

Intercambio y orientación

2.1 Realizo las siguientes actividades:

a. Recorto la tabla del alfabeto que se encuentra en la página 121.

b. Identifico cada letra y las leo en voz alta.

c. Observo a mi alrededor e identifico una palabra que comience con las letras que estoy aprendiendo.

d. Escribo en mi cuaderno cada letra y repaso su escritura.

Momento 3

Desarrollo de las actividades

(Actividad individual)

Observo la imagen y completo la palabra con la letra que hace falta. La leo en voz alta.

Bb ___otella

Cc ___aracol

Dd ___iente

Ff ___uego

Gg ___uitarra

Hh ___ospital

Jj ___aula

Kk ___árate

Ll ___imón

Mm ___esa

Nn ___aranja

Pp ___elota

Qq ___ueso

Rr ___ueda

Ss ___illa

Tt ___enedor

Vv ___aca

Ww Camara ___eb

Xx ___ilófono

Yy ___oga

Zz ___anahoria

Momento 4
Evaluación, repaso y reforzamiento

(Actividad individual)

4.1 Busco en la sopa de letras los siete objetos.

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

(Actividad individual)

4.2 En la siguiente tabla, reescribo los objetos que encontré en la sopa de letras y en la columna angosta ubico las dos primeras letras de cada palabra.

He finalizado las actividades del día. Ahora valoro cuál ha sido mi proceso.

Reviso mi plan de acción

Día	Actividades	Lo logré	Voy en proceso	Tuve dificultades
3	Describo oralmente los personajes de un cuento.			
	Escribo todas las letras del alfabeto y las leo en voz alta.			

Día 4

Misión del día

Sumar y restar con totales hasta 10 identificando los elementos de cada una de las operaciones.

¿En qué casos de la vida diaria utilizo la suma y la resta?

¿Sumar y restar es lo mismo?

¿Pueden una suma y una resta tener el mismo resultado?

Momento 1

Inicio y motivación

(Actividad individual)

Recorto las fichas del rompecabezas de la página 123. Lo armo y lo pego en el siguiente marco.

Momento 2

Intercambio y orientación

Hay más que o hay menos que:

¿Cuántas niñas y cuántos niños hay en esta fotografía?

Sí. Hay más niñas que niños y hay menos niños que niñas.

Sumar es agregar

2 + 3 = 5

Restar es quitar

5 - 1 = 4

Partes de la suma

6 + 4 = 10

Sumando — Signo — Sumando — Suma o total

Partes de la resta

6 − 4 = 2

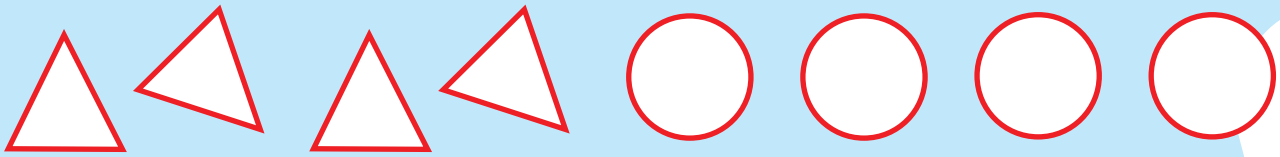
Minuendo — Signo — Sustraendo — Diferencia o total

Momento 3

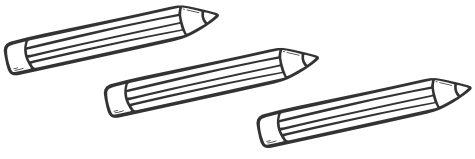
Desarrollo de actividades

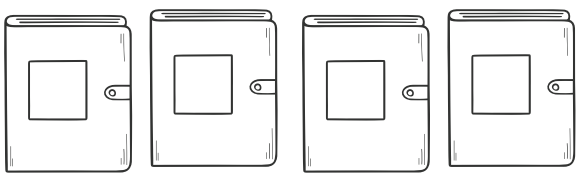
(Actividad individual)

Coloreo lo que se indica. Más triángulos que círculos.



Más lápices que cuadernos.





Realizo el dibujo

(Actividad individual)

a. Más peras que manzanas:

b. Menos soles que lunas:

Completo cada situación.

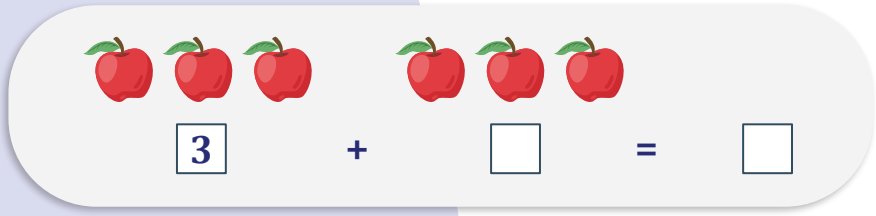
Habian: ____ **Llegaron: ____** **Ahora hay en total: ____**

□ + □ = □

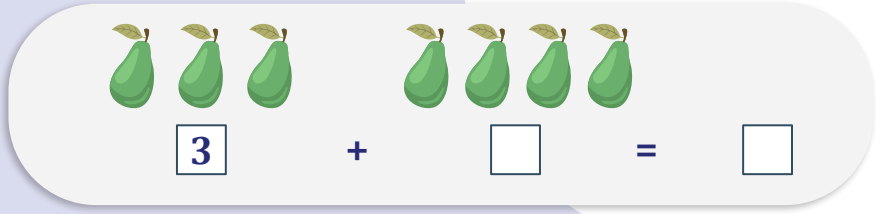
Habian: ____ **Se van: ____** **Quedaron: ____**

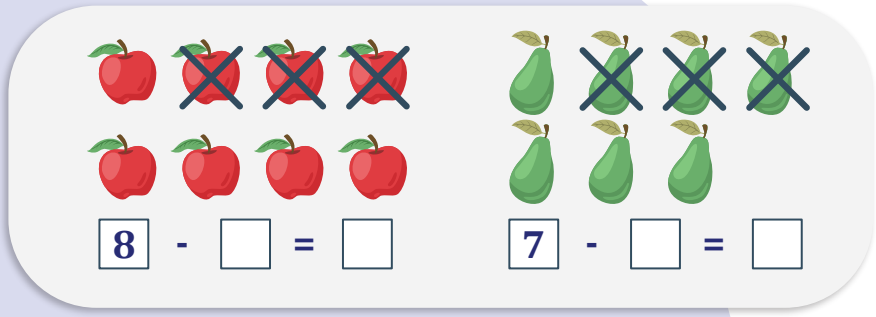
□ - □ = □

(Actividad individual)



Observo la imagen y completo la suma y resta.



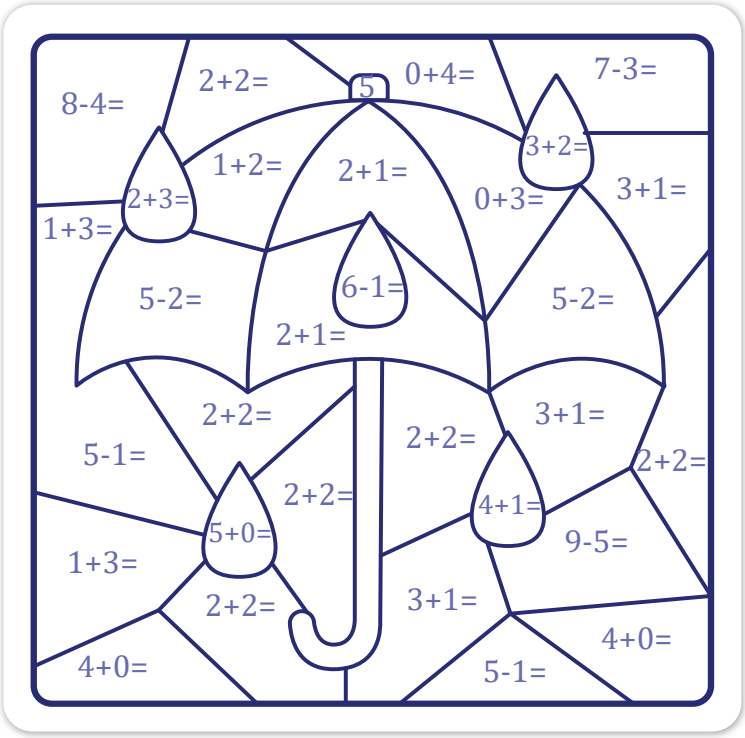


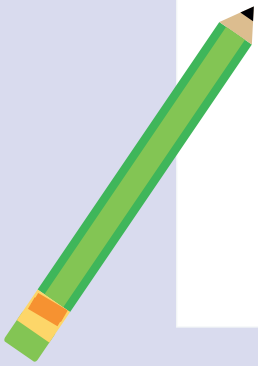
Coloreo según el resultado

Rojo = 3

Amarillo = 4

Azul = 5





Completo el mategrama

6	+	2	=	
+		-		+
	-		=	
=		=		=
		1		10

He finalizado las actividades del día. Ahora valoro cuál ha sido mi proceso.

Reviso mi plan de acción

Día	Actividades	Lo logré	Voy en proceso	Tuve dificultades
4	Realizo sumas y restas.			

Día 5

Misión del día

A lo largo de este módulo he estado recordando y aprendiendo estrategias nuevas que me permiten aprender a leer.

Me pregunto:

¿cómo puedo saber que ya sé leer un texto?

¿Cuáles son las estrategias que puedo utilizar para escribir textos cortos sobre mis amigas y amigos?

Momento 1

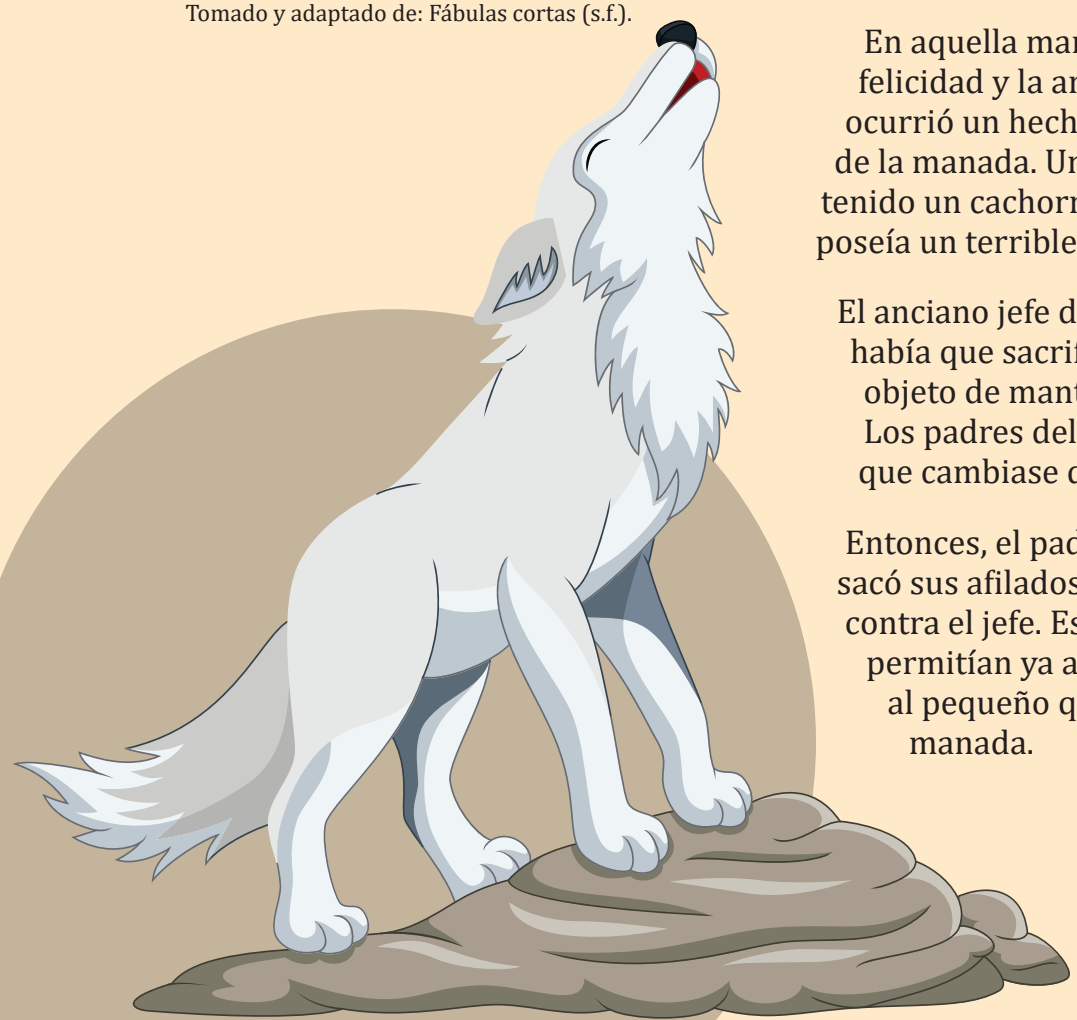
Inicio y motivación

(Actividad individual)

Leo con ayuda de mi maestra o maestro el siguiente texto.

El Lobo Blanco

Tomado y adaptado de: Fábulas cortas (s.f.).



En aquella manada de lobos reinaba la felicidad y la armonía, hasta que cierto día ocurrió un hecho que cambió la situación de la manada. Un joven matrimonio había tenido un cachorro. A juzgar por el grupo, poseía un terrible defecto: era blanco.

El anciano jefe de la manada decretó que había que sacrificar al pequeño, con el objeto de mantener la pureza de la raza. Los padres del cachorrito rogaron al jefe que cambiase de opinión pero fue en vano.

Entonces, el padre del pequeño lobezno sacó sus afilados colmillos y arremetió contra el jefe. Este, a quien sus fuerzas no le permitían ya aceptar el desafío, perdonó al pequeño que pudo quedarse con la manada.

Pasaron los años y aunque el pequeño cachorro se había convertido en un gran lobo, todos los miembros de la manada le trataban como si fuera un apestoso, especialmente el hijo del jefe que disfrutaba viéndole sufrir.

Un día, miembros de una manada rival capturaron al hijo del jefe pero nuestro lobo blanco, sin pensarlo dos veces, se lanzó contra ellos propinándoles fuertes zarpazos y dentelladas. Los otros lobos salieron huyendo y el lobo blanco ayudó al prisionero a regresar a su grupo.

El jefe, agradecido, le nombró guardián de la manada y a la muerte del anciano, ocupó su puesto, pues todos le tenían en gran estima.

Moraleja: No debemos cegarnos por el color de la piel, pues todos pertenecemos a la misma especie y somos igual de valiosos.

Tomado y adaptado de: Fábulas cortas (s.f.).

Realizo las siguientes actividades.

Marco con una X la respuesta correcta. El texto anterior se trata de:

- ◯ Un lobo
- ◯ Una manada de lobos
- ◯ El lobo blanco

Relaciono con una línea los hechos de la historia, de acuerdo al orden en que sucedieron.

Le fue perdonada la vida al cachorro lobo.	1
El lobo blanco demostró su valor.	2
Nació un lobo blanco en la manada.	3
Los miembros de la manada trataban muy mal al lobo blanco.	4
El lobo blanco se convirtió en jefe de la manada.	5
El jefe de la manada decidió sacrificar al lobo blanco.	6

(Actividad grupal)

Converso con mis compañeras y compañeros sobre la moraleja o enseñanza del texto que acabamos de leer: Moraleja: *"No debemos cegarnos por el color de la piel, pues todos pertenecemos a la misma especie y somos igual de valiosos".*

a. ¿Conocemos casos en los cuales las personas han sido discriminadas por su color de piel?

b. ¿Qué debemos hacer frente a una situación de discriminación?

c. ¿Qué otra enseñanza nos deja el texto? La escribo a continuación.

(Actividad individual)

d. Señalo, según la clave del color, las vocales que se encuentran en el siguiente texto. Me guío con los ejemplos.

Aa Ee Ii Oo Uu

En aquella manada de lobos reinaba la felicidad y la armonía, hasta que cierto día ocurrió un hecho que cambió la situación de la manada. Un joven matrimonio había tenido un cachorro. A juzgar por la manada, poseía un terrible defecto: era blanco.

e. Encierro en un círculo las consonantes j, m, p, t, b que se hallan en el siguiente texto.

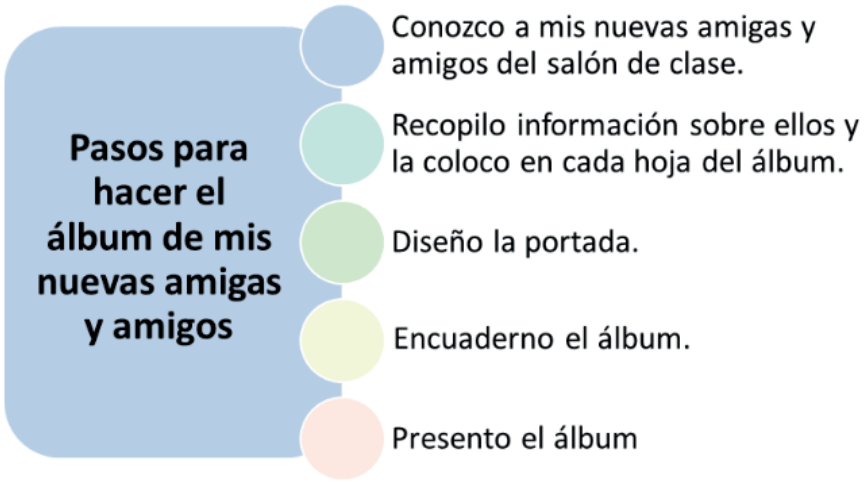
El jefe, agradecido, le nombró guardián de la manada y a la muerte del anciano ocupó su puesto, pues todos le tenían en gran estima

Momento 2

Intercambio y orientación

¿Cómo se elabora un álbum temático?

Un álbum temático contiene fotografías o dibujos, acompañados de textos breves y claros. El álbum debe contener imágenes e información sobre nuestras nuevas amigas y amigos del Programa Nacional de Educación Acelerada.



Momento 3

Desarrollo de las actividades

(Actividad grupal)

Conozco a mis nuevas amigas y amigos de la escuela.

Utilizo los dados recortables que se encuentran en la página 125 y juego con mi grupo ¿Nos conocemos? Guardo el dado porque lo voy a necesitar en otro juego más adelante.

Tomado de: Orientación Andújar (3 de octubre de 2020).

(Actividad individual)

Ubico la ficha sobre Mis nuevas amigas y mis nuevos amigos que se encuentra en la página XX. Utilizo una ficha para cada uno de ellos. Recopilo la información y las coloco en cada hoja del álbum. Las guardo en un lugar seguro.

(Actividad individual)

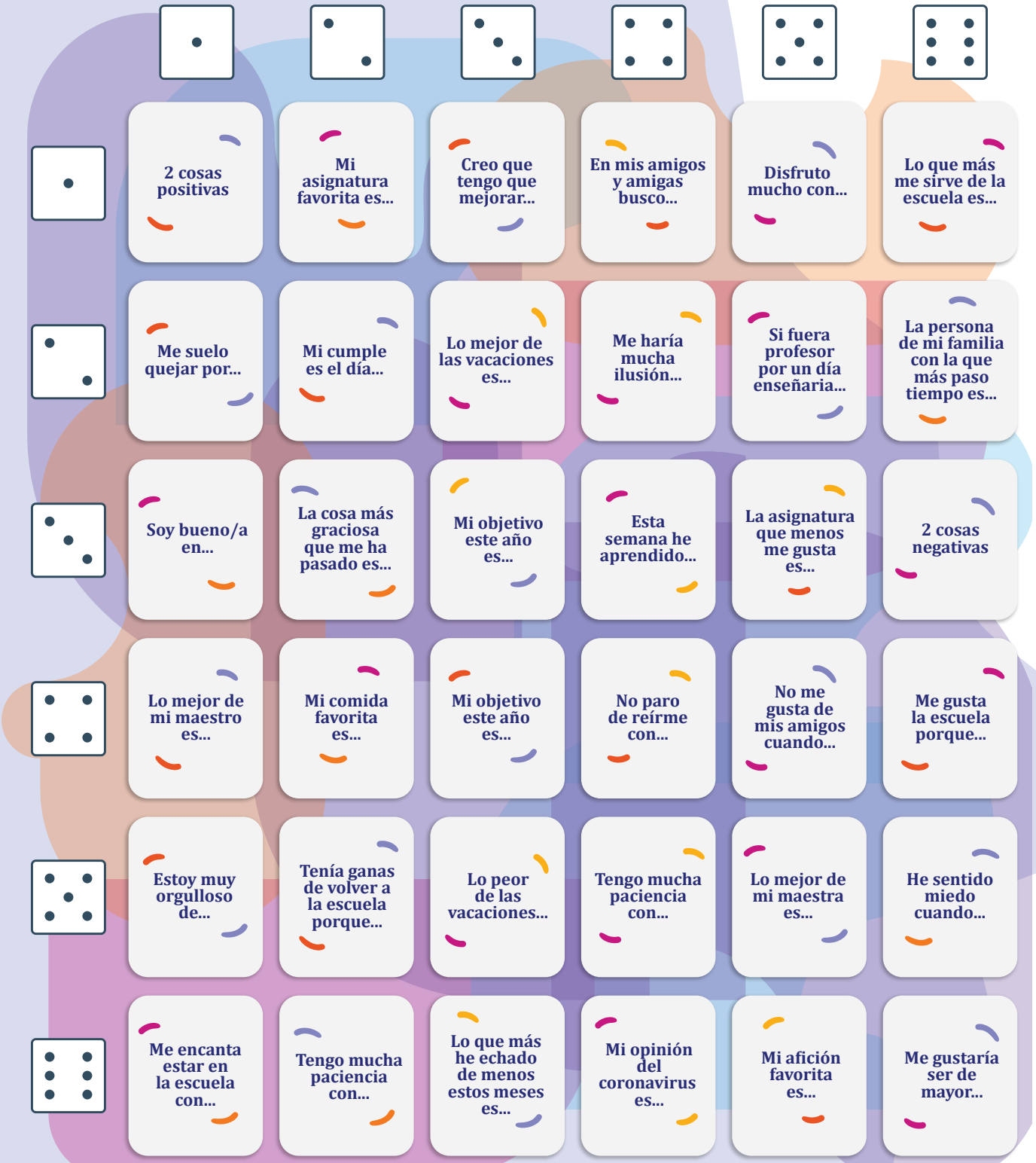
Diseño la portada de mi álbum.

Elijo una hoja del mismo tamaño de las fichas que forman parte de mi álbum.

Escribo el título con letra grande y llamativa.

Escribo mi nombre porque yo soy el autor.

¡Soy creativo! Realizo un dibujo que llame la atención. Me guío con los siguientes ejemplos.


2 cosas positivas
Mi asignatura favorita es...
Creo que tengo que mejorar...
En mis amigos y amigas busco...
Disfruto mucho con...
Lo que más me sirve de la escuela es...
Me suelo quejar por...
Mi cumple es el día...
Lo mejor de las vacaciones es...
Me haría mucha ilusión...
Si fuera profesor por un día enseñaria...
La persona de mi familia con la que más paso tiempo es...
Soy bueno/a en...
La cosa más graciosa que me ha pasado es...
Mi objetivo este año es...
Esta semana he aprendido...
La asignatura que menos me gusta es...
2 cosas negativas
Lo mejor de mi maestro es...
Mi comida favorita es...
Mi objetivo este año es...
No paro de reírme con...
No me gusta de mis amigos cuando...
Me gusta la escuela porque...
Estoy muy orgulloso de...
Tenía ganas de volver a la escuela porque...
Lo peor de las vacaciones...
Tengo mucha paciencia con...
Lo mejor de mi maestra es...
He sentido miedo cuando...
Me encanta estar en la escuela con...
Tengo mucha paciencia con...
Lo que más he echado de menos estos meses es...
Mi opinión del coronavirus es...
Mi afición favorita es...
Me gustaría ser de mayor...

Llegó la hora de encuadernar mi álbum.

a. Pego la portada, la tapa y las fichas de "Mis nuevas amigas y mis nuevos amigos".

b. Puedo utilizar pegamento, aguja e hilo.

c. Mi trabajo está listo para ser presentado en el salón de clase.

d. Preparo un pequeño discurso sobre cómo realicé mi álbum para la presentación en el ambiente de aprendizaje.

Momento 4

Evaluación, repaso y reforzamiento

Reflexiono sobre las actividades que desarrollé para conocer a cada persona y escribo sobre ellas y ellos. Luego, completo la ficha "Todo sobre mi curso".

Todo sobre mi curso

Amigos nuevos

Pinta las estrellas

Una anécdota divertida

Lo que más me ha gustado de las clases

Asignatura favorita

Lo mejor de mi profe

He finalizado las actividades del día. Ahora valoro cuál ha sido mi proceso.

Reviso mi plan de acción

Día	Actividades	Lo logré	Voy en proceso	Tuve dificultades
5	Comprendo un texto: tema y secuencia de eventos a través de títulos e ilustraciones.			
	Escribo letras, palabras y oraciones simples.			

Reviso la gran misión

La gran misión era desarrollar estrategias para enfrentarse al desafío de volver a la escuela y tener éxito. De igual manera, fortalecer los conocimientos en lectura, escritura y matemáticas.

(Actividad individual)

Explico:

a. ¿Cómo me ayudaron las actividades de este módulo a enfrentarme al desafío de volver a la escuela?

b. ¿Cuál es la clave para hacer amigas y amigos en la escuela?

c. De las estrategias que aprendí en lectura y escritura ¿cuál puedo aplicar con mi familia?

d. De las estrategias que aprendí en matemáticas ¿cuáles me ayudan a resolver problemas? ¿Por qué?

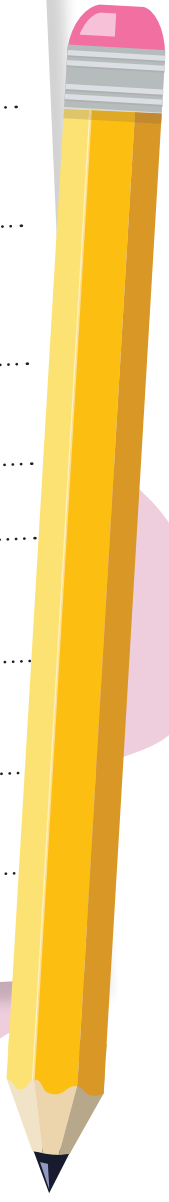
e. Si me llegara a sentir incómodo o triste por alguna situación en la escuela ¿a quién puedo recurrir?

Para llevar a cabo mi proceso de autoevaluación, leo cada desempeño y coloco una equis (X) en la casilla que considero adecuada a mi avance. Me guío con la siguiente escala:

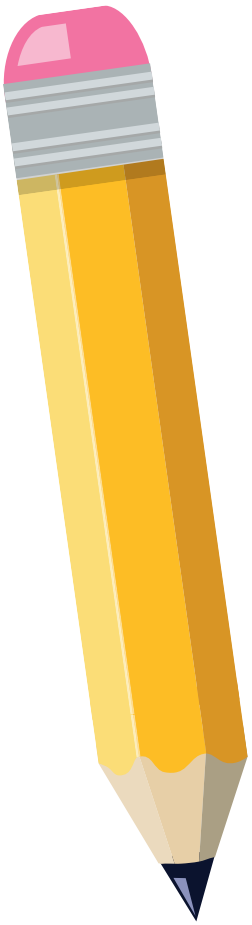
Verde: lo aprendí y lo sé aplicar.
Amarillo: lo aprendí pero tuve dificultades en su aplicación.
Naranja: lo aprendí pero debo mejorar en el desarrollo de las actividades del módulo.
Azul: presenté dudas y seguiré trabajando en mi proceso.

Autoevaluación

Desempeños	Verde	Amarillo	Naranja	Azul
Diferencio las letras de las palabras, los dibujos, los números y otros símbolos gráficos.				
Reconozco los sonidos de las vocales y su correspondencia con las letras respectivas.				
Identifico los números hasta el 20: su descomposición, lectura, comparación y orden en la recta numérica.				
Describo oralmente los personajes de un cuento.				
Escribo todas las letras del alfabeto.				
Realizo sumas y restas con totales máximo de 10.				
Comprendo un texto: tema y secuencia de eventos a través de títulos e ilustraciones.				
Escribo letras, palabras y oraciones simples.				



Jugando me Divierto y aprendo



¿Qué voy a aprender?

Diseñar e implementar diferentes juegos que me permitan consolidar mis aprendizajes en lectura, escritura y matemáticas.

¿Qué voy a hacer?

Diseñar un juego para compartir con mis amigas y amigos.

La gran misión

¿Es posible jugar y aprender al mismo tiempo?

¿Qué estrategias puedo utilizar para diseñar juegos?

¿Cómo se escriben las instrucciones para los juegos que diseño?

¿Qué puedo aprender jugando?

¿Cómo lo voy a lograr?

Para lograr la gran misión, realizaré día a día las siguientes actividades.

Mi plan de acción

Fecha	Día	Actividades
	1	Identifico tipos de líneas: rectas, curvas, quebradas, mixtas, horizontales, verticales e inclinadas. Reconozco figuras geométricas y la medida de longitud de los objetos en mi entorno. Represento el tiempo en el reloj de manecillas.
	2	Identifico las sílabas trabadas y reconozco su uso. Leo letras, palabras y oraciones simples.
	3	Realizo sumas y restas con resultados iguales o mayores a 20.
	4	Identifico el tema y los datos más importantes de un texto instructivo. Escribo letras, palabras y oraciones simples.
	5	Diseño un juego para compartir y aprender con mis amigas y amigos.

Día 1

Misión del día

Muchas formas aparecen a mi alrededor. Por lo tanto, es importante identificar los tipos de rectas que las representan, reconocer las figuras geométricas que se forman, medir las longitudes con unidades diferentes y representar el tiempo en distintas actividades.

¿Qué forma tienen los objetos de mi entorno y qué tipos de líneas identifico? ¿Cuánto pueden medir los objetos? ¿A qué horas realizo mis actividades diarias?

Momento 1

Inicio y motivación

(Actividad individual)

Rediseño la imagen que está en la parte izquierda usando lápiz, regla y colores. Dibujo las manecillas del reloj una vez inicie el dibujo y cuando finalice.

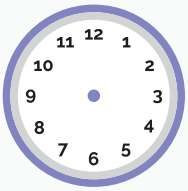
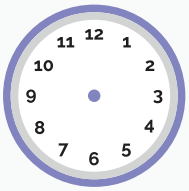
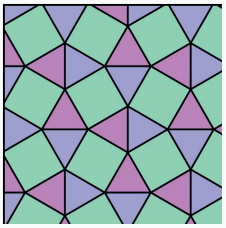
	

Imagen	Recreo de Imagen
	

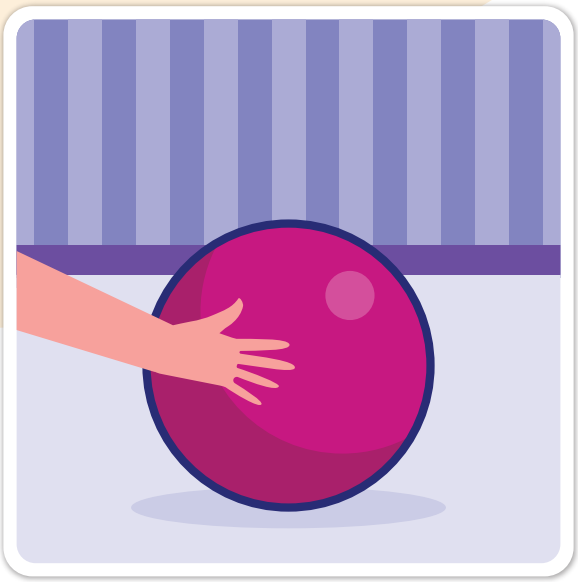
Momento 2

Intercambio y orientación

Líneas, figuras geométricas y longitud

Simón y Teresita están tocando el borde de dos objetos.

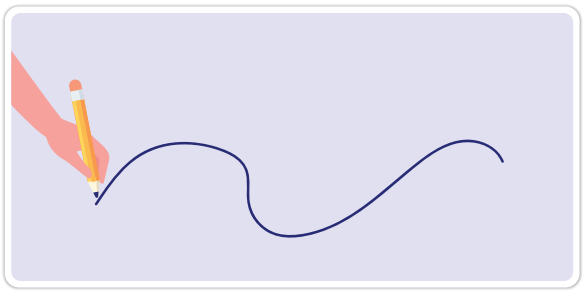
Borde curvo



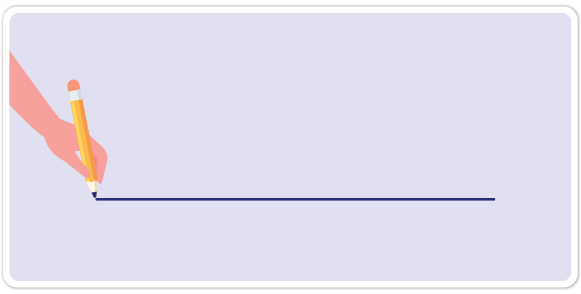
Borde recto

Estos bordes los puedo representar con curvas y rectas.

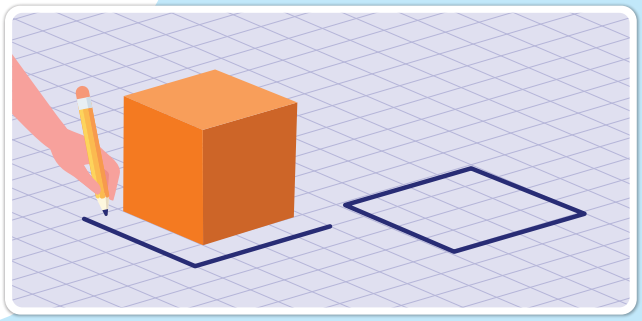
Línea curva



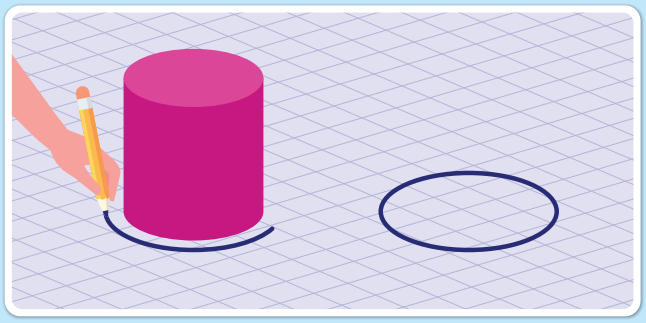
Línea recta



Ahora, Simón y Teresita dibujarán líneas de acuerdo al borde del objeto:

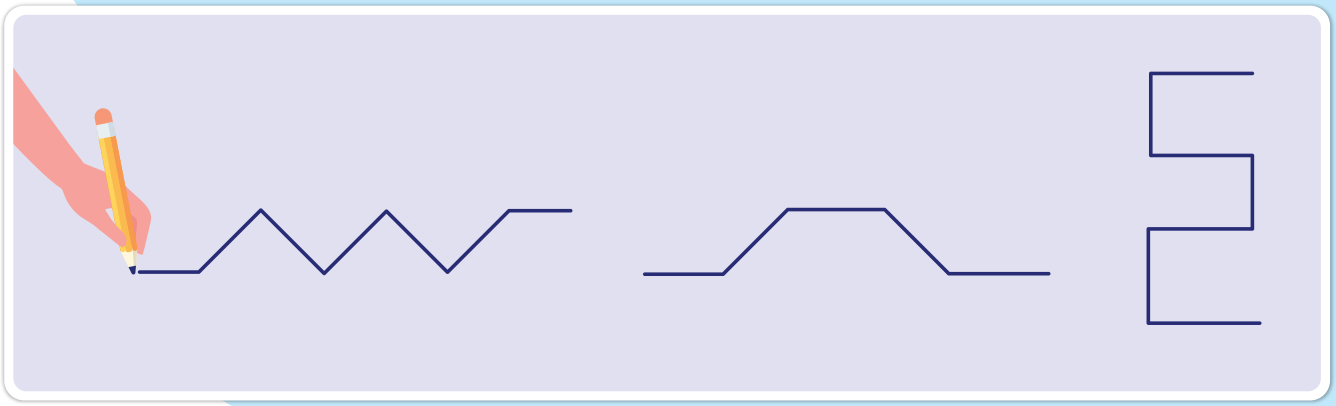


Hay dos líneas rectas: una línea abierta y una línea cerrada

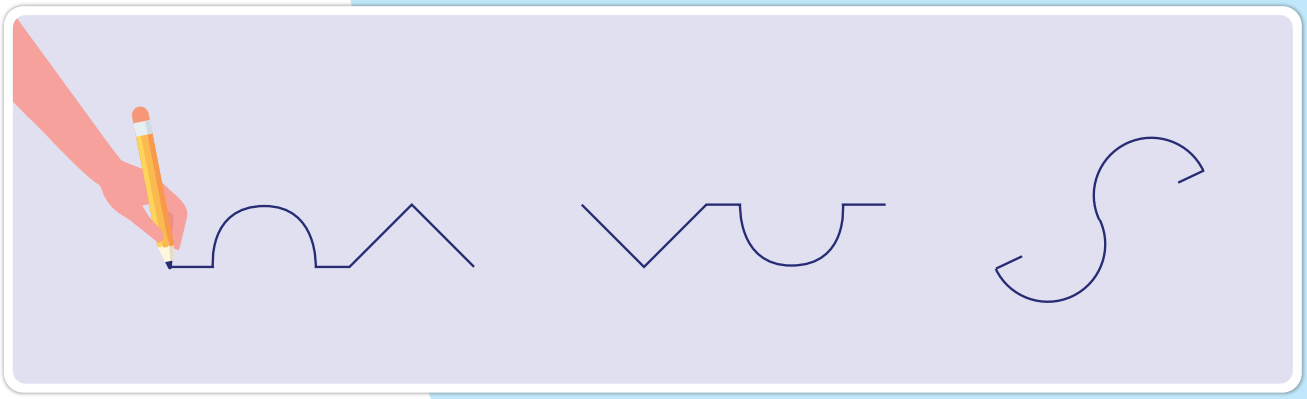


Hay dos líneas curvas: una línea abierta y una línea cerrada.

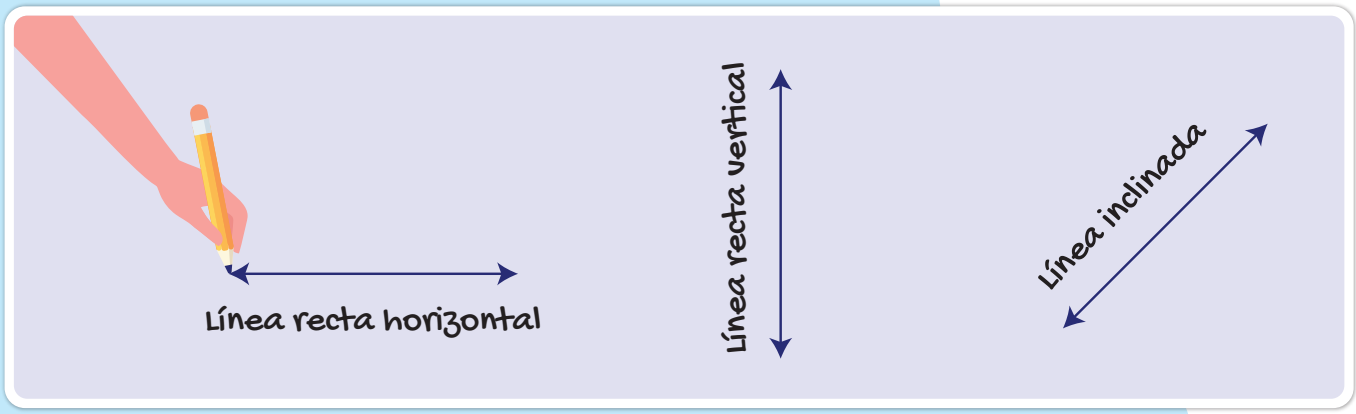
Una línea es cerrada si el punto donde comienza es el mismo punto donde termina, de lo contrario, es abierta.



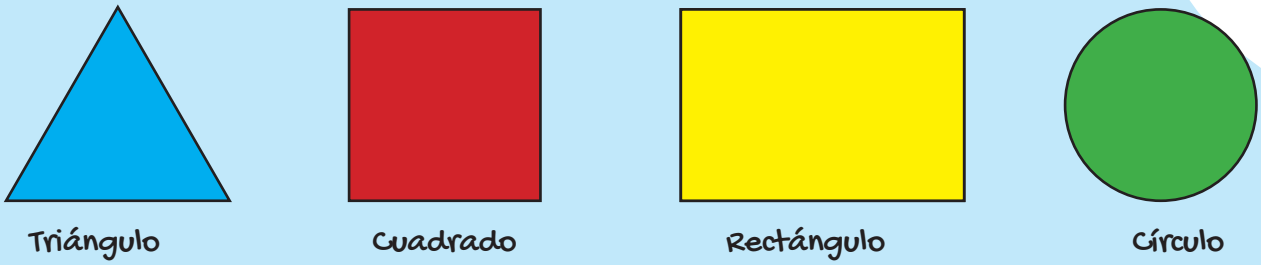
Si junto rectas y curvas formo una línea mixta.



Si una línea va de izquierda a derecha o de derecha a izquierda es horizontal, y si va de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba es vertical. Si la línea va en otra dirección diferente a las anteriores, es una línea inclinada.

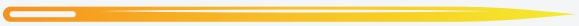


Al unir varios tipos de líneas puedo conseguir figuras geométricas. Uniendo tres líneas rectas consigo un triángulo, con cuatro líneas rectas puedo conseguir figuras como el rectángulo y el cuadrado. Un círculo se puede conseguir con líneas curvas.

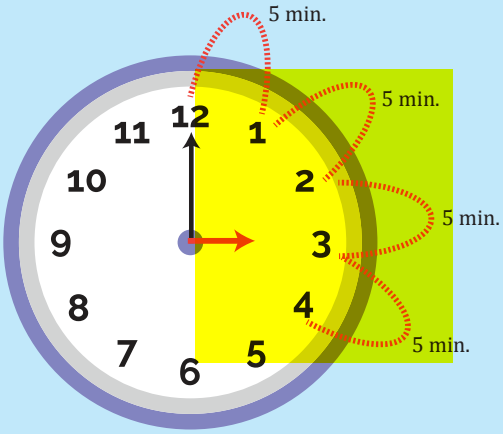


Ahora, mediré la longitud de un objeto. Para hacerlo, necesito una unidad de medida, y se cuenta la cantidad de veces que cabe esa unidad en la longitud sin dejar espacios ni sobrepasarse.

Por ejemplo, si tomo como unidad de medida un , puedo afirmar que la longitud de la barra azul es de 4 unidades.

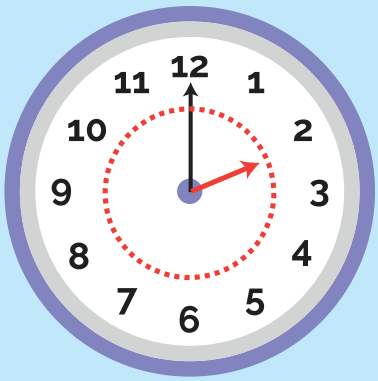
En cambio, si tomo una  **, la longitud de esa misma barra es de 2 unidades.**

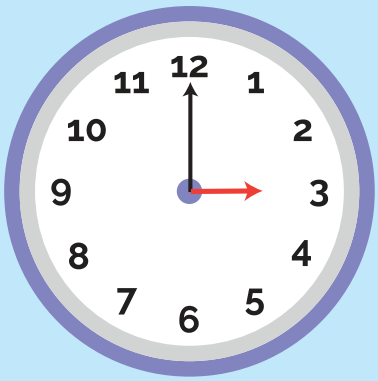
Tiempo y reloj



El tiempo se mide en horas, minutos y segundos; para hacerlo, puedo utilizar un reloj. En un **reloj**, la manecilla corta, que señala las horas, se llama **horario,** mientras que la más larga, que indica los minutos, se llama **minutero.**

El minutero tarda 5 minutos en desplazarse de un número al siguiente. Para leer los minutos, cuento de 5 en 5, iniciando en 12.





Cuando el minutero da una vuelta completa de 60 minutos, el horario pasa simultáneamente de un número al siguiente. En este lapso transcurre una hora.

Momento 3

Desarrollo de las actividades

(Actividad individual)

Juego a unir los puntos con líneas rectas y curvas teniendo en cuenta la secuencia de números, luego respondo la pregunta.

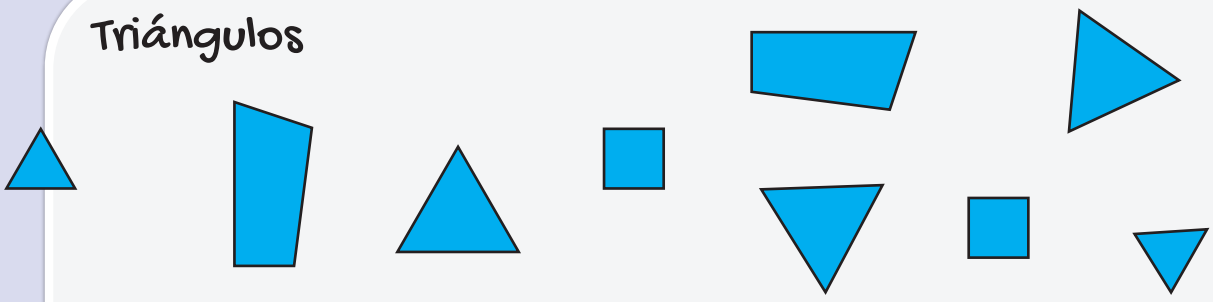
¿Qué tipos de líneas hay?_____

_____

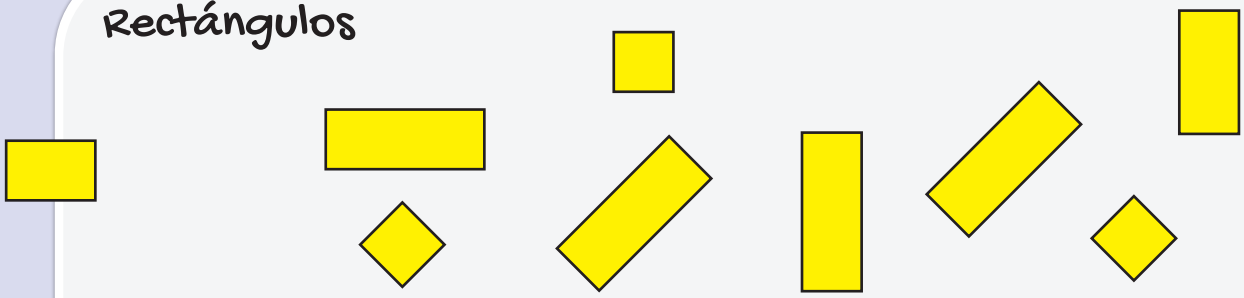
(Actividad individual)

En cada uno de los siguientes casos, hay figuras que no pertenecen al conjunto. Encierro las que sí pertenecen.

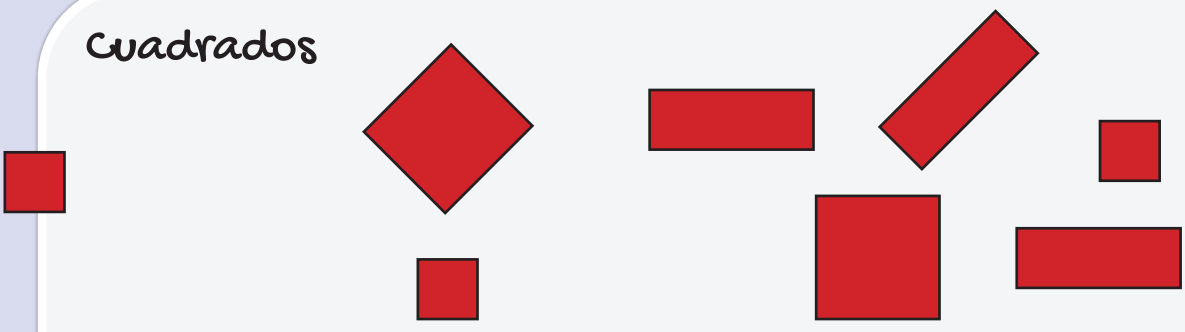
Triángulos



Rectángulos



Cuadrados



(Actividad individual)

Con las figuras sobrantes, realizo un dibujo libre:

(Actividad dirigida)

Respondo, de acuerdo con cada caso, utilizando el objeto propuesto:

a. Estimo la cantidad de pies que podrían requerirse para medir el ancho del salón: _____

b. Estimo la cantidad de lápices que podrían requerirse para medir el alto de una ventana: _____

c. Estimo la cantidad de cuadernos que podrían requerirse para medir la altura de mi maestra: _____

d. Con ayuda de mi maestra o maestro, comparo mis resultados con los de mis compañeras y compañeros y escribo el nombre de la persona que estuvo más cerca del resultado real.

Ganador: _____

(Actividad grupal)

Junto con dos compañeras o compañeros, realizo una competencia. Cuento la cantidad de segundos que demoramos cada uno en cada actividad y lo registro en la tabla.

Actividad	Compañero 1	Compañero 2	Yo
10 vueltas sobre una mesa.			
2 vueltas por una cancha.			
20 saltos con una cuerda.			
Caminar de una esquina a otra del salón.			

Momento 4

Evaluación, repaso y reforzamiento

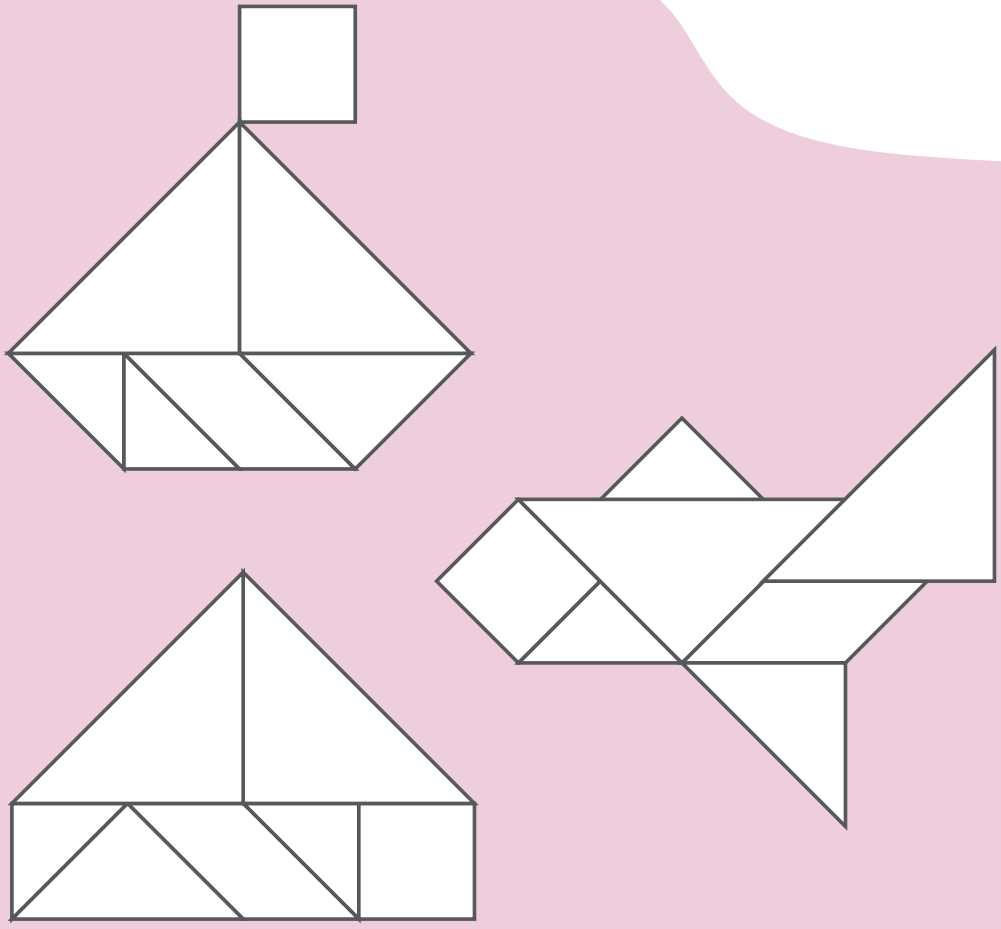
(Actividad dirigida)

Realizo un dibujo en una hoja blanca empleando líneas rectas, curvas, quebradas y mixtas. Los dibujos de todo el grupo serán puestos como una galería de arte con la ayuda de mi maestra o maestro.

(Actividad individual)

El rompecabezas chino

El tangram es un rompecabezas chino cuyas piezas son figuras geométricas. Con estas piezas puedo construir figuras como las siguientes:



Juego a colorear de rojo las piezas con forma de triángulo, los rectángulos de verde y de azul los cuadrados.

(Actividad grupal)

Midiendo mi entorno

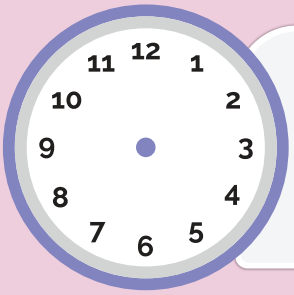
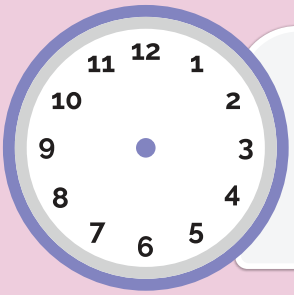
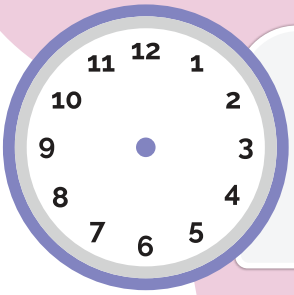
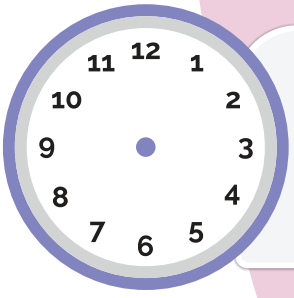
Junto a una compañera o compañero, elijo cinco objetos para ser medidos con la unidad específica. Luego, completo la tabla.

Objeto	Unidad de medida: lápiz	Unidad de medida: borrador	Unidad de medida: Un centímetro

(Actividad individual)

Mi rutina

Escojo un día de la semana y describo la actividad que realizo junto con el dibujo de la hora que lo representa

Hora	Actividad
	
	
	
	

He finalizado las actividades del día. Ahora valoro cuál ha sido mi proceso.

Reviso mi plan de acción

Día	Actividades	Lo logré	Voy en proceso	Tuve dificultades
1	Identifico tipos de líneas: rectas, curvas, quebradas, mixtas, horizontales, verticales e inclinadas.			
	Reconozco figuras geométricas y la medida de longitud de los objetos en mi entorno.			
	Represento el tiempo en el reloj de manecillas.			

Día 2

Misión del día

Mi regreso a la escuela no tiene por qué ser aburrido, por eso me pregunto:

¿es posible jugar y aprender al mismo tiempo? ¿Qué son las sílabas trabadas y para qué las uso?

Momento 1

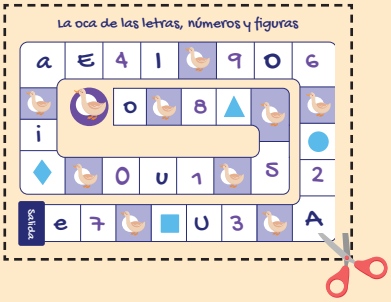
Inicio y motivación

(Actividad grupal)

Leo las instrucciones para jugar:

Oca, oca y tiro porque me toca

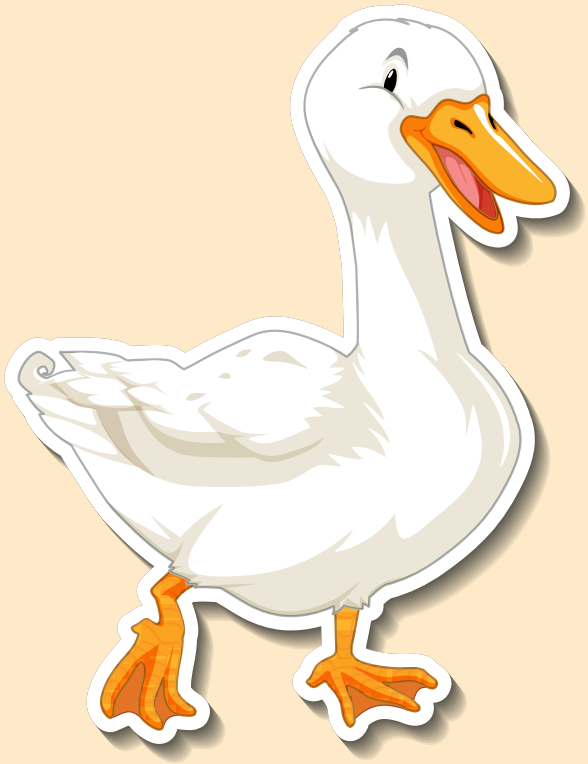
Para jugar Oca voy a necesitar:



a. El tablero de juego que encontraré en la página 129.

b. Un dado (puede ser el mismo que utilicé en el juego "¿Nos conocemos?").

c. Una ficha, moneda o botón por participante.



Instrucciones

· Organizo un equipo con 4 de mis compañeras y compañeros y cada uno debe tener una ficha.

· Por turnos, tiramos el dado y avanzamos las casillas que indica el dado.

· Cuando caemos en una casilla debemos decir el sonido de la letra y una palabra que empiece por ella.

· El nombre del número.

· El nombre de la figura.

· Si no acertamos, volvemos a la casilla de salida.

Si cae en una casilla OCA, digo "oca, oca y tiro porque me toca" y vuelvo a tirar el dado.

· Gana el juego el primer participante que llegue a la salida.

Momento 2

Intercambio y orientación

Se llaman así porque de alguna manera "traban" la lengua de las personas que están aprendiendo a hablar o leer.

Son varias las palabras que poseen este tipo de sílabas. Hay doce (12) conbinaciones de estas sílabas trabadas:

bl, br, cl, cr, dr, fl, fr, gl, gr, pl, pr y tr

En las palabras con sílabas trabadas, la sílaba con la combinación puede encontrarse al inicio o en el centro.

Momento 3

Desarrollo de las actividades

Recorto la tabla de sílabas trabadas que se encuentra en las páginas 131, 133 y 135. Practico la lectura en compañía de mi maestra o maestro.

(Actividad individual)

Completo la palabra utilizando sílabas trabadas. Puedo consultar el tablero de sílabas trabadas para facilitar la actividad.

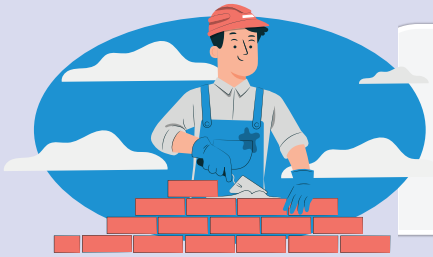
cua_ _ _do	_ _ _ques	ti_ _ _
a_ _ _do	_ _ _ncesa	_ _ _neta
es_ _ _lla	_ _ _ja	_ _ _ma

(Actividad individual)

Practico la lectura de sílabas trabadas: leo, aprendo y digo en voz alta los siguientes trabalenguas que tienen sinfones.

Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal, en tres tristes trastos tragaban trigo tres tristes tigres.

Pablito clavó un clavito
¿Qué clavito clavó Pablito?

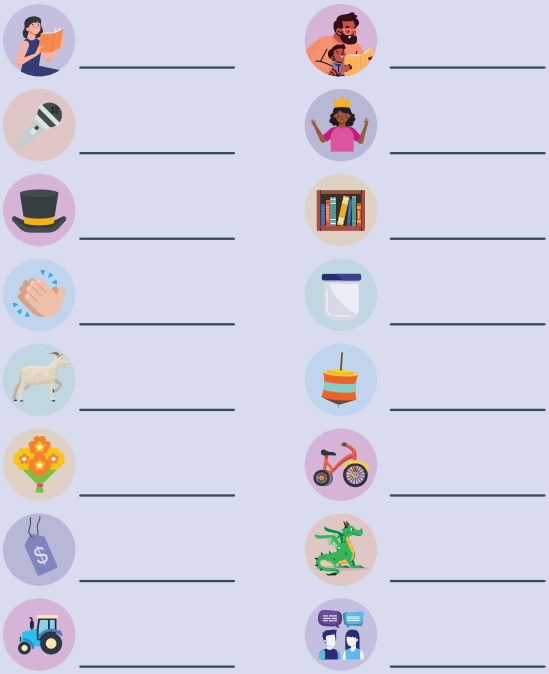


El cielo está enladrillado, quién lo desenladrillara. El desenladrillador que lo desenladrille, gran desenladrallador será.

(Actividad individual)

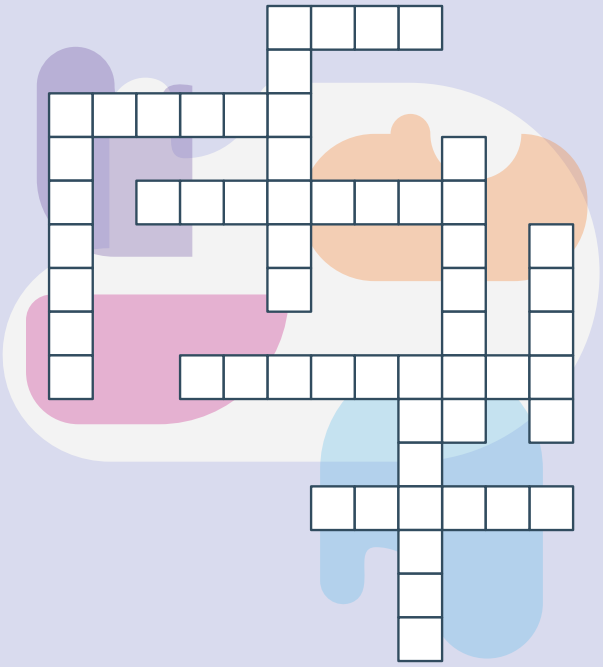
Encuentro y escribo las palabras de la sopa de letras

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



(Actividad individual)

Resuelvo el siguiente crucigrama



(Actividad individual)

Escribo tres palabras que contengan las siguientes sílabas trabadas:

Tr	_____	br	_____
	_____		_____
	_____		_____
cl	_____	fr	_____
	_____		_____
	_____		_____
gr	_____	cr	_____
	_____		_____
	_____		_____

Momento 4

Evaluación, repaso y reforzamiento

(Actividad grupal)

Juego: Dominó de sonidos y palabras

¿Cómo se juega dominó de sonidos y palabras?

1. Recorto las fichas de dominó que se encuentran en las páginas 137 y 139.

2. Me uno con una compañera o compañero de clase.

3. Ponemos las fichas hacia abajo en la mesa y las mezclamos.

4. Cada jugador debe tomar 6 fichas (cuidando de no dejarlas ver).

5. Las fichas que restan se dejan sobre la mesa mirando hacia abajo.

6. El primer jugador pone una de sus fichas mirando hacia arriba sobre la mesa.

7. El siguiente jugador deberá poner una ficha que encaje con la sílaba de la imagen.

8. Si el jugador no tiene ficha que encaje, deberá tomar de la mesa una por una hasta encontrar alguna que lo haga.

10. Se irá formando una cadena de dominós. Solo se pueden poner fichas que encajen con las figuras de los extremos de la cadena.

¡Se reconocerá al estudiante que primero se quede sin fichas!

He finalizado las actividades del día. Ahora valoro cuál ha sido mi proceso.

Reviso mi plan de acción

Día	Actividades	Lo logré	Voy en proceso	Tuve dificultades
2	Identifico sílabas trabadas.			
	Leo letras, palabras y oraciones simples.			

Día 3

Misión del día

Comprendiendo mejor el concepto de decena, realizaré sumas y restas con resultados iguales o mayores a 20.

¿En qué situaciones debo sumar?

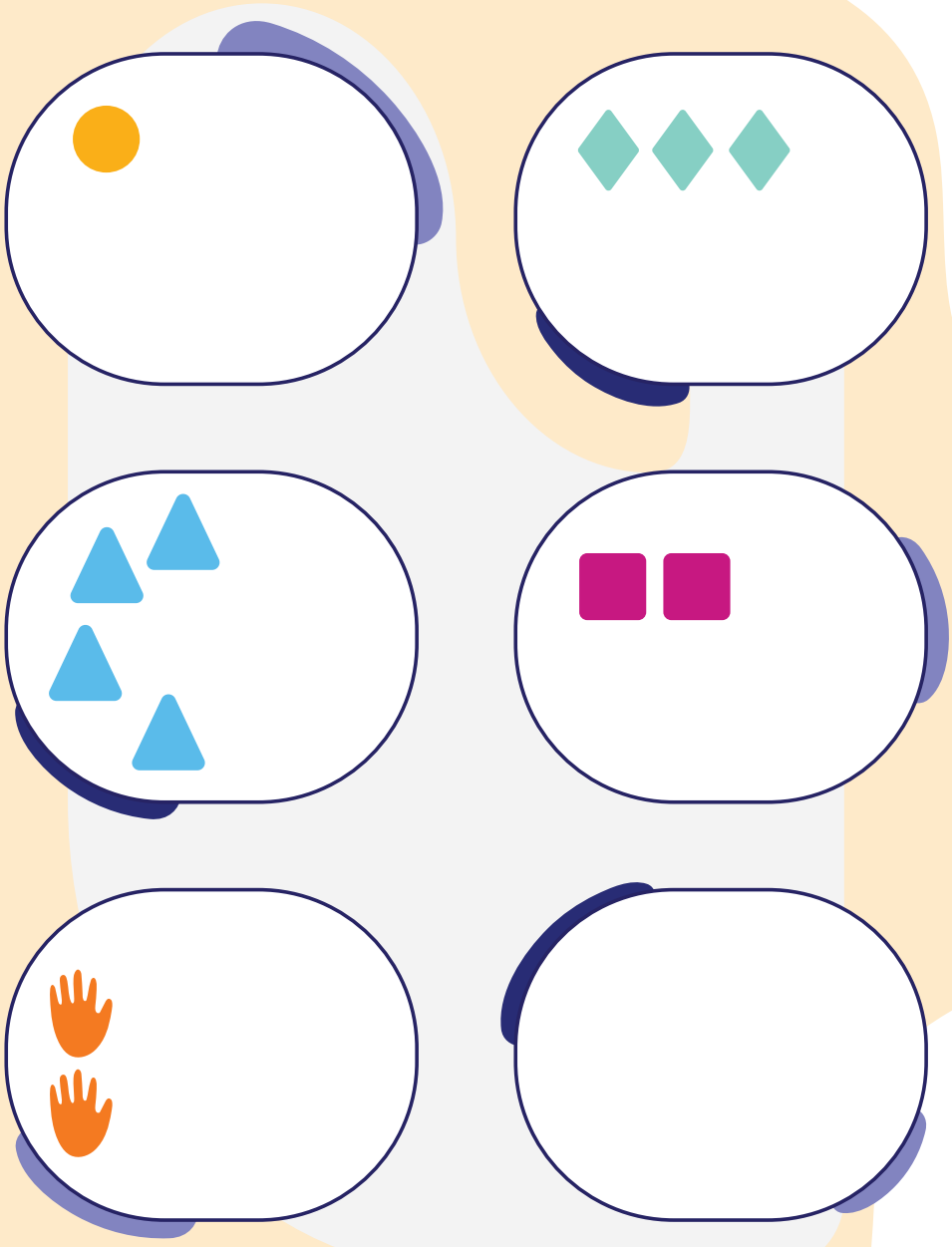
¿En qué situaciones debo restar?

Momento 1

Inicio y motivación

(Actividad individual)

Dibujo los elementos que hacen falta para que en cada grupo haya diez de ellos.

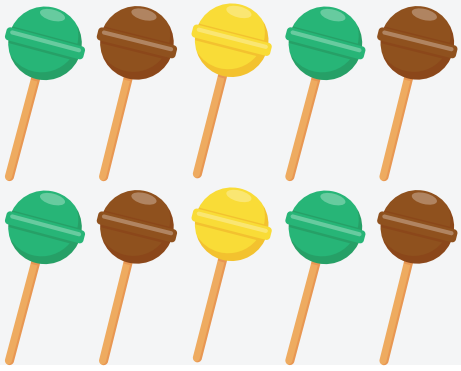


Momento 2

Intercambio y orientación

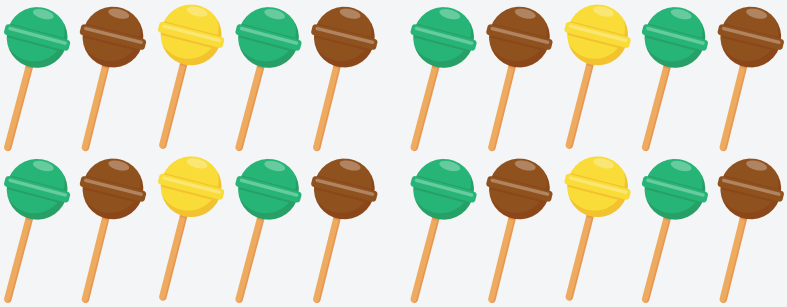
La decena

Cada vez que tengo un grupo de diez unidades, digo que tengo una decena.



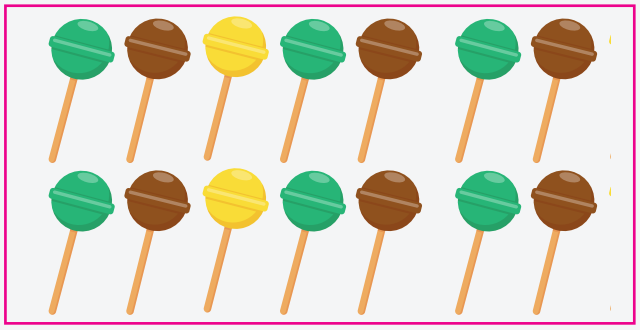
10 = 1 decena

Si tengo dos decenas entonces tengo 20 unidades.



2 decenas
= 20 unidades

Cuando tengo más de 10 pero menos de 20, debo agrupar la decena.



1 decena y 4 unidades
= 14 unidades

Sumando hasta 20

7 palitos 5 palitos

En total 12 palitos

Restando ...

12 palitos 3 palitos

Quedan 9 palitos

Momento 3

Desarrollo de las actividades

(Actividad dirigida)

Juego de secuencias

Me reúno en círculo con un grupo de compañeras y compañeros. Luego, desarrollamos el juego con ayuda de nuestra maestra o maestro, siguiendo sus indicaciones.

1. Un participante del círculo inicia diciendo “uno (1)”, la persona que se encuentre a su lado derecho dirá “dos (2)”, la que sigue “tres (3)” y así sucesivamente hasta que alguna niña o niño se equivoque en la secuencia. Este pagará una penitencia.

2. Volver a comenzar si alguien se equivoca en la numeración.

3. Se puede variar el juego haciendo la numeración en forma descendente o diciendo sólo los pares o impares. También se puede iniciar en cualquier número, no necesariamente en 1.

(Actividad grupal)

Juego a completar decenas

Con un grupo de amigas y amigos jugaremos a completar decenas. Seguiremos las indicaciones del juego.

1 decena=

1. Un participante lanza un dado.

2. Luego, el primer participante que grite lo que falta para completar la decena, gana un punto.

Por ejemplo: Si en el dado sale el , se deberá gritar "siete" para ganar el punto.

3. En un segundo nivel se puede jugar lanzando dos dados y gritar lo que hace falta para llegar a 10 o 20.

Juego ludo

De acuerdo al tablero de cuatro puestos, organizo con mis compañeras y compañeros el juego de Ludo.

1. Cada integrante escoge un color para la ubicación del puesto y las fichas.

2. El grupo acuerda quién empieza y el turno se dará al que esté ubicado al lado derecho.

3. Mi maestra o maestro indicará las reglas o las recuerda si los estudiantes ya conocen el juego.

Mi maestra o maestro también indicará el tiempo destinado para esta actividad.

(Actividad individual)

Juego a dibujar sumas y restas

Para cada suma o resta que se indica, realizo un dibujo con objetos que la representen.

8 + 9 = 17

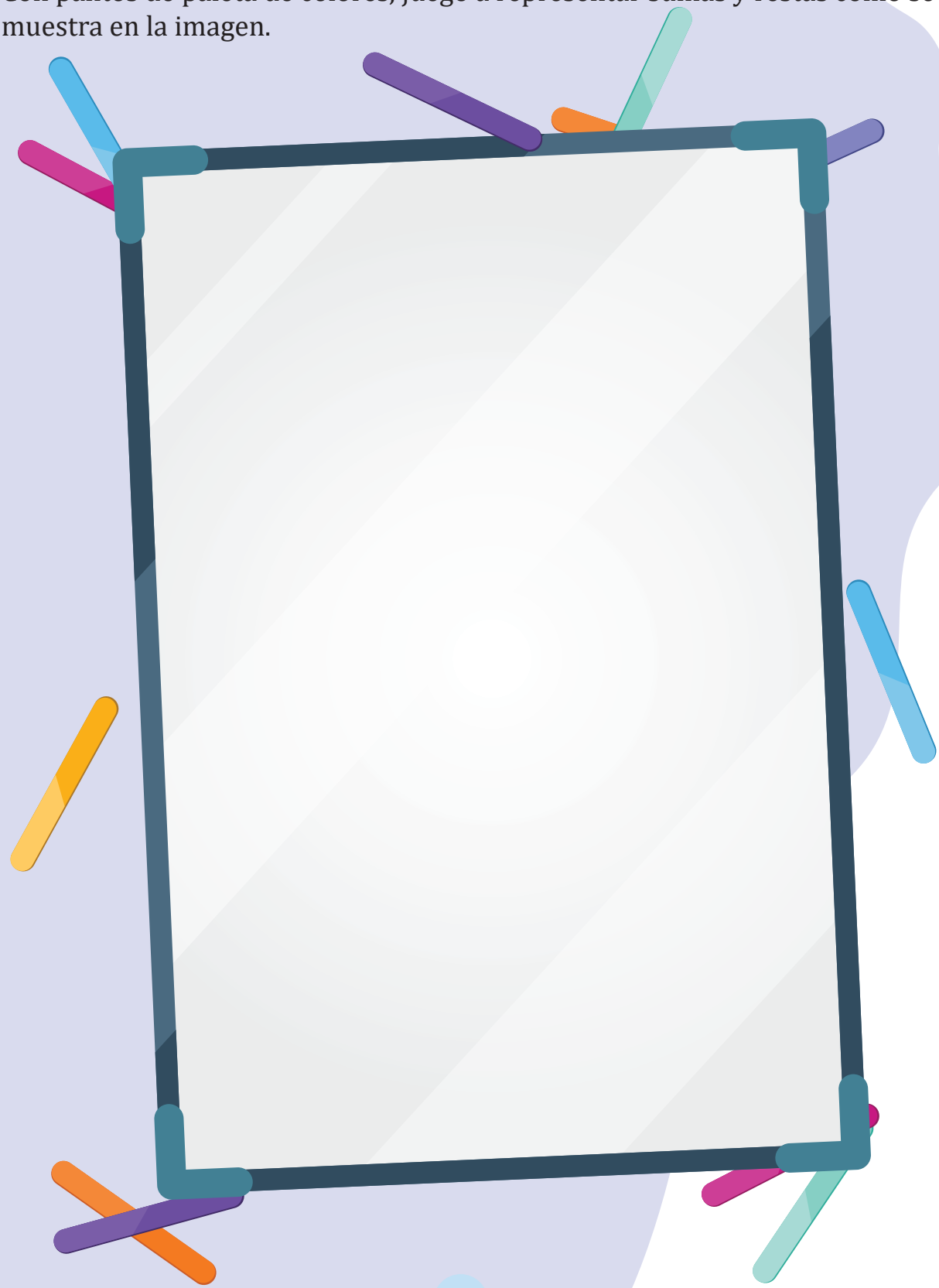
17 - 9 = 8

4 + 8 = 12

12 - 8 = 4

(Actividad dirigida)

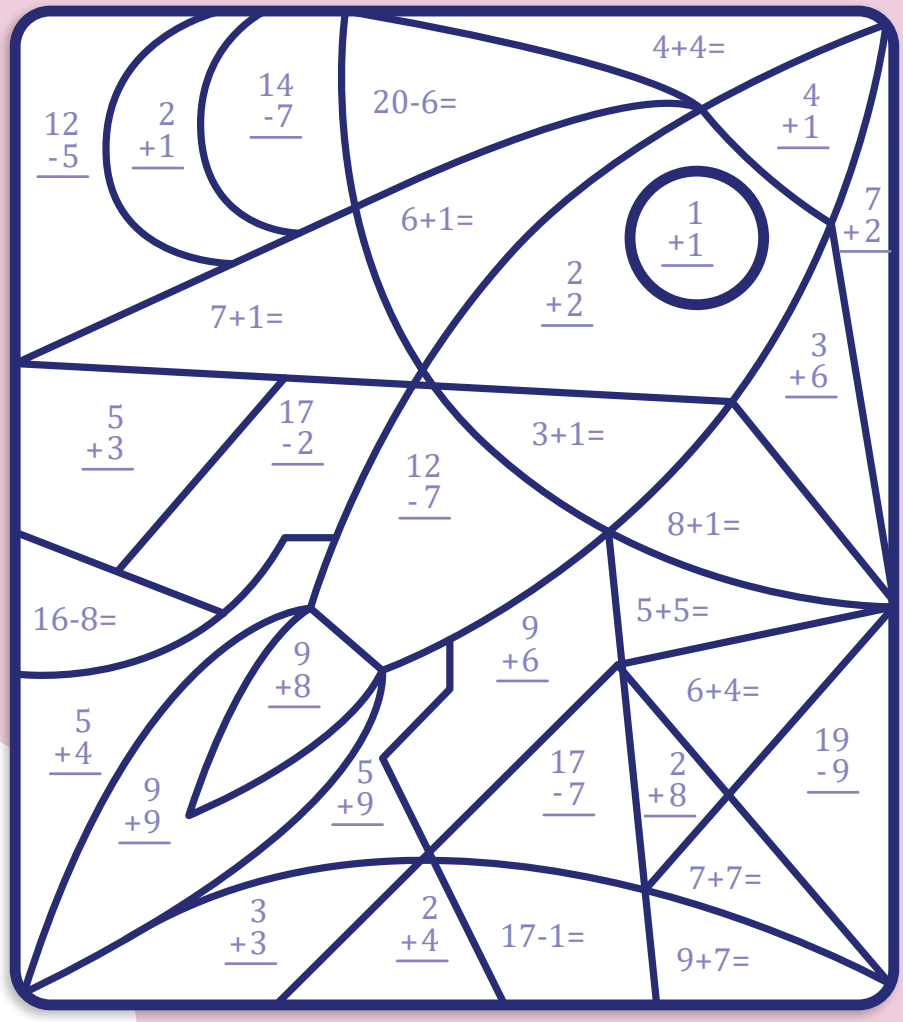
Con palitos de paleta de colores, juego a representar sumas y restas como se muestra en la imagen.



Momento 4

Evaluación, repaso y reforzamiento

Coloreo la imagen de acuerdo con el resultado de la operación.



AZUL =5

ROJO =4

AMARILLO =3, 17

GRIS =2

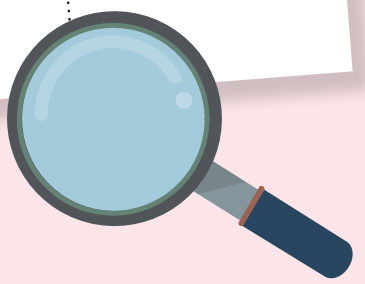
NEGRO =7, 8, 9, 10, 14

MARRÓN =6, 16

He finalizado las actividades del día. Ahora valoro cuál ha sido mi proceso.

Reviso mi plan de acción

Día	Actividades	Lo logré	Voy en proceso	Tuve dificultades
3	Realizo sumas y restas con resultados iguales o mayores a 20.			



Día 4

Misión del día

He conocido varios juegos que me permiten disfrutar con mis compañeras y compañeros mientras aprendo.

Es momento de diseñar mi propio juego, por esto, me pregunto:

¿qué estrategias puedo utilizar para diseñar juegos?

¿Cómo se escriben las instrucciones para los juegos que diseño?

Momento 1

Inicio y motivación

(Actividad individual)

Leo el siguiente cuento con ayuda de mi maestra o maestro.

El gato y el ratón

Tomado y adaptado de: Morelli, M. (2015).

Había una vez en un bosque dos amigos muy unidos, pero que resultaba inusual verlos jugar juntos. Todos los animalitos, cada vez que los veían, se quedaban espiando esa relación tan rara y linda a la vez. ¿Saben por qué era tan extraño verlos tan unidos? Uno era un gato y el otro un ratón y aunque parezca una idea descabellada, ellos se llevaban mejor que con cualquiera; sus diferencias los hacían unirse más y el pacto de compartir las comidas era lo más gracioso de esa amistad… El ratón le había prometido al gato que, si él no se lo comía, le compartiría su sabroso queso.

Un día de verano decidieron ir a jugar al aire libre pero antes de eso, pensaron en hacer un pícnic y sentados en el centro de una hermosa arboleda compartieron todo el queso del ratón. Los árboles alrededor de ellos movían sus hojas por el viento que atenuaba tanto calor. De repente, el gato recordó que se había olvidado de llevar su leche para beber, entonces le pidió al ratón que lo esperara. Mientras

el gato se marchó por un instante, el ratón, sin darse cuenta, se comió todo el queso. "¿Qué hice?... ¡Don gato me va a querer comer cuando vea que ya no hay más queso!".

Al rato llegó el gato, feliz de haber encontrado rápido su leche, y le preguntó al ratón desde lejos: "¿Me das un poco de queso?". El ratón, nervioso por no saber qué decir, contestó: "No". Entonces el gato se enfadó mucho y le dijo: "¡Pues entonces te devoraré!", y empezó a correr rápido, rápido para poder atraparlo. Cuando el ratón observó que se acercaba a él, trató de escapar... Mientras el gato trataba de atrapar al ratón, se levantó un fuerte viento que acompañaba a una tormenta, así que, por ese motivo, los árboles no dejaban de moverse de un lado a otro sin dejar que el gato pasara por allí para atrapar al ratón, como si en la naturaleza los árboles fuesen cómplices del ratón para defenderlo de las garras del gato.

Esta persecución duró mucho tiempo, acompañada de gritos y sustos, pero sobre todo, muchas risas. Empezó siendo una gran pelea y terminó divirtiéndolos tanto que se volvió un juego para ellos.

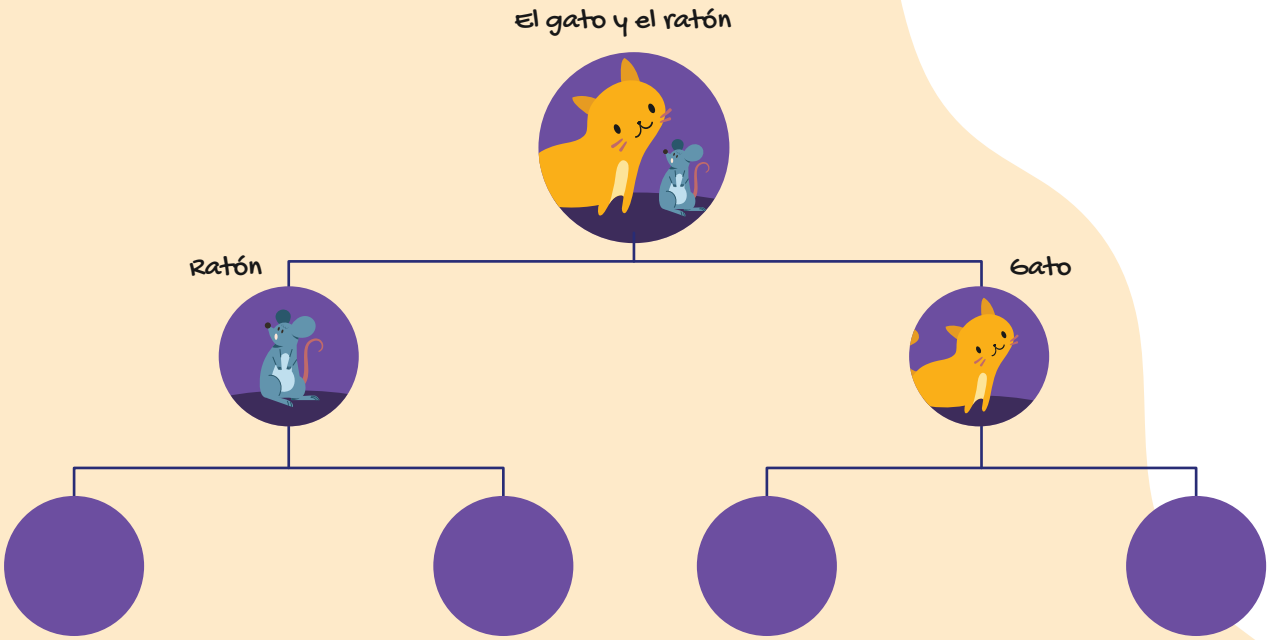
Hasta el día de hoy, ambos amigos aprovechan cada día de viento para volver a jugar corriendo entre los árboles y luego conseguir juntos un poquito de queso.

Y colorín colorado este cuento... ¿se habrá acabado?

(Actividad individual)

Leo el siguiente cuento con ayuda de mi maestra o maestro.

a. Escribo dos características del ratón y el gato.



b. Recuerdo si conozco un juego similar al del gato y el ratón. Explico cómo se llama y cómo se juega.

Momento 2

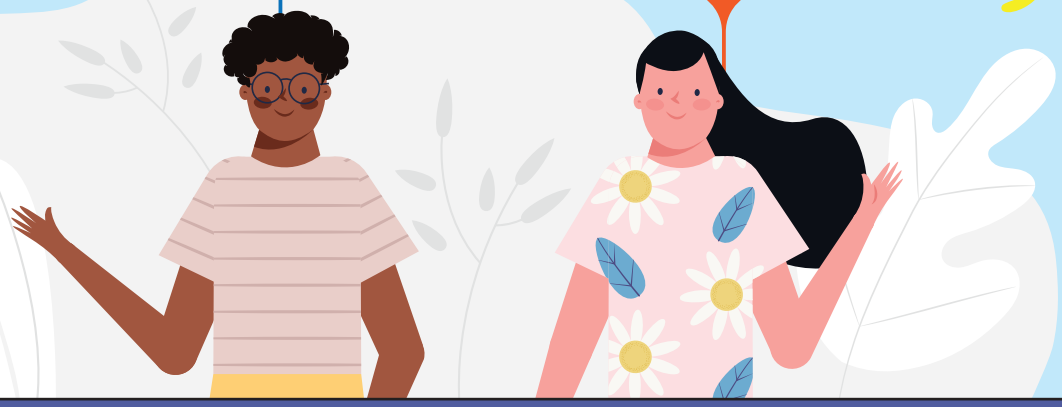
Intercambio y orientación

-Yo he jugado un juego similar al del gato y el ratón.

-¿Cómo se llama?

-Atrapadas. Es igualito, sólo que en lugar de gato y ratón, somos mis amigos y yo.

-¡Qué divertido! Ahora vamos a aprender a escribir instrucciones.



¿Qué es un texto instructivo?

Un texto instructivo describe de forma clara y precisa los pasos a seguir para realizar una actividad o hacer funcionar algo.

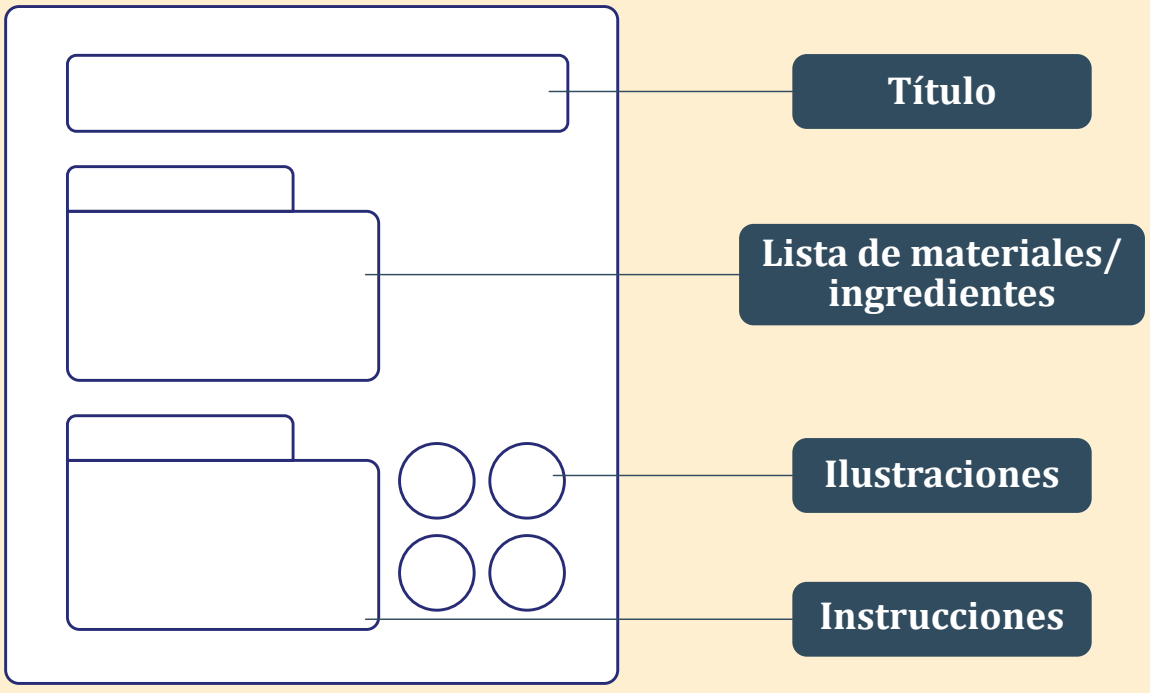
a. Incluyen los elementos que se utilizan o los materiales que se necesitan.

b. Presentan los pasos en forma ordenada: desde el inicio hasta el final.

c. Se pueden acompañar de imágenes.

d. Los textos instructivos tienen las siguientes partes: título, lista de materiales, instrucciones e ilustraciones.

Texto instructivo



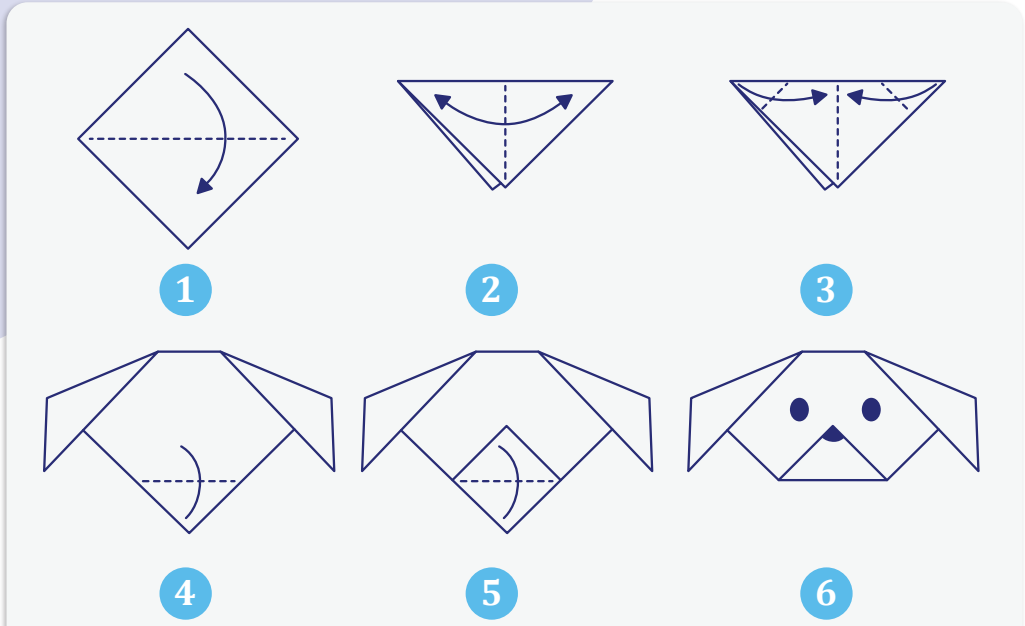
Momento 3

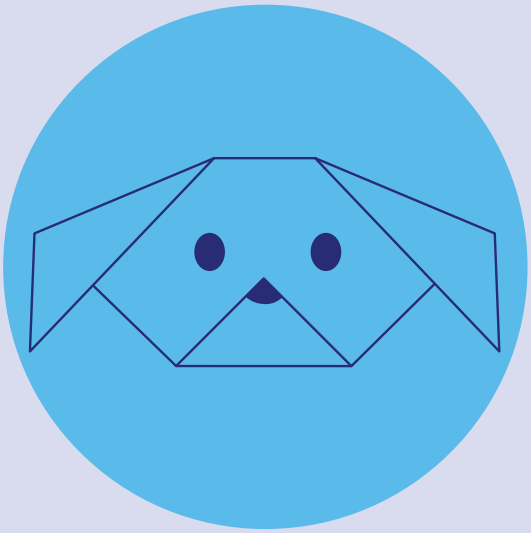
Desarrollo de las actividades

(Actividad individual)

Dibujo y escribo los pasos para usar una sombrilla.

Observo la imagen y escribo el texto instructivo.





Paso a Paso

1
2
3
4
5
6

(Actividad grupal)

Diseño un juego con una caja mágica forma-palabras.

a. Construyo la c**aja mágica forma-palabras**. Para ello, sigo las instrucciones del material que se encuentra en las páginas xx, xx y xx.

b. Diseño un juego para compartir con mis compañeras y compañeros, utilizando la c**aja mágica forma-palabras**. Sigo los siguientes pasos:

1. Discuto con mis compañeras y compañeros de grupo sobre las ideas que tenemos para utilizar la caja mágica.

2. Escribimos las instrucciones para jugar con la **caja mágica forma-palabras:** título, materiales y paso a paso. Usamos dibujos si lo consideramos necesario.

3. Presentamos el juego a la clase. Usamos las instrucciones que escribimos. Disfrutamos jugando.

Momento 4

Evaluación, repaso y reforzamiento

(Actividad individual)

Relaciono con una línea de color la pregunta con su respuesta correspondiente.

¿Qué es un texto instructivo?	Para saber qué es lo que haré o elaboraré.
¿Cuáles son las partes del texto instructivo?	Son textos que explican paso a paso cómo hacer algo.
En un texto instructivo ¿qué son los materiales?	Es la lista de todo lo que se necesita.
¿Para qué sirve el título en los textos instructivos?	Título Materiales Instrucciones

(Actividad individual)

Enumero dos situaciones o casos de la vida cotidiana donde debo tener en cuenta un instructivo y en ambos casos, contesto las preguntas:

Situación 1	Situación 2

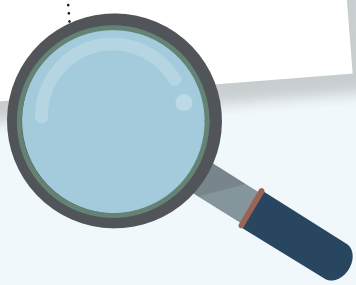
a. ¿El lenguaje es claro y concreto a la hora de dar las instrucciones?

b. ¿Qué debo hacer si encuentro que las instrucciones vienen en otro idioma?

He finalizado las actividades del día. Ahora valoro cuál ha sido mi proceso.

Reviso mi plan de acción

Día	Actividades	Lo logré	Voy en proceso	Tuve dificultades
4	Identifico el tema y los datos más importantes de un texto instructivo apropiado para el nivel.			
	Escribo letras, palabras y oraciones simples.			



Día 5

Misión del día

Diseñaré un juego para compartir y aprender con mis compañeras y compañeros.

¿Por qué un juego es divertido?

¿Se puede aprender jugando?

¿Qué puedo aprender jugando?

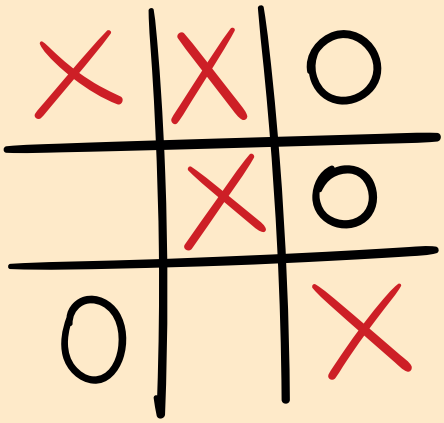
¿Cuáles son los elementos que debe tener un juego?

Momento 1

Inicio y motivación

(Actividad grupal)

Juego La vieja o tres en línea

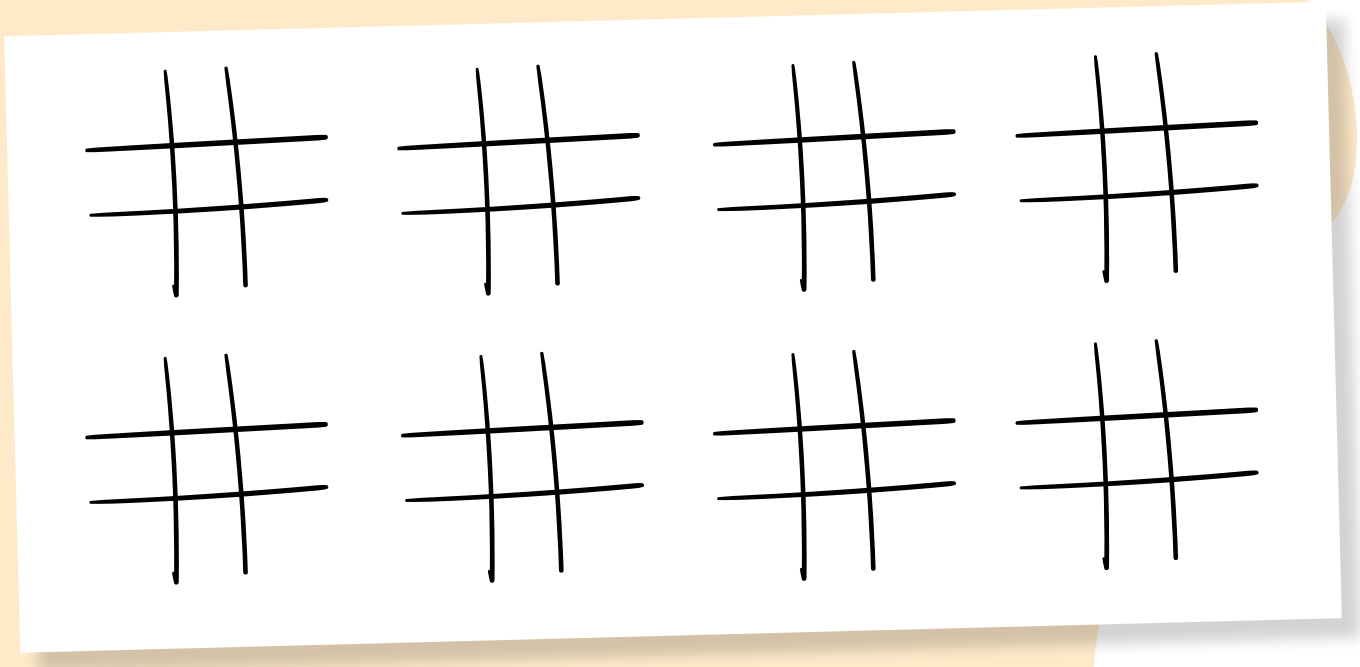


Número de jugadores: 2.

Objetivo: Ubicar tres de mis fichas, ya sea “equis” o “círculo”, formando una línea recta de forma vertical, horizontal o diagonal.

Cómo se juega: En una rejilla de 3X3. Por turnos, cada jugador va registrando su marca, puede elegir entre “equis” o “círculo”.

Practico con compañeras y compañeros hasta encontrar una estrategia ganadora.



Respondo: ¿existe una estrategia para siempre ganar?

Momento 2

Intercambio y orientación

El juego

Se ha comprobado que mediante el juego las niñas, niños, jóvenes y adultos aprenden y desarrollan al 100 % sus habilidades.A continuación, te mostramos un cuadro que expresa cómo el aprendizaje a través del juego provee un entorno excelente para promover:

Desarrollo cognitivo

Estimula la imaginación y creatividad. Fortalalece el razonamiento.

Regulación

Seguimiento de reglas y de instrucciones. Capacidad para llegar a acuerdos.

Habilidades sociales

Fomenta la capacidad de expresarme en público y la interacción social.

Enriquecimiento del vocabulario

Exige expresarme correctamente y saber escuchar a los demás.

Comprensión y concentración

Estimula las operaciones mentales y exige mantenerme alerta.

Momento 3

Desarrollo de las actividades

Pasos para crear mi juego

PASO 1. **Establecer objetivos.** Escribo las respuestas a estas preguntas iniciales.

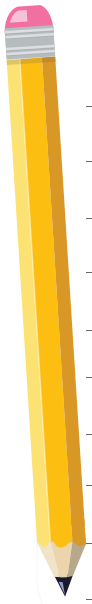
¿Qué quiero hacer?

¿Un juego rápido?

¿Uno infantil?

¿Quién quiero que lo juegue?

PASO 2. **Materiales.** ¿Qué materiales necesito? ¿Qué fichas o tablero necesito? ¿Cómo sería el diseño?



PASO 3. **Explico las normas del juego.** Realizo un póster donde presento el juego, doy a conocer las reglas y la forma en que se desarrolla.

Momento 4

Evaluación, repaso y reforzamiento

(Actividad grupal)

Con mi grupo, realizamos lo siguiente:

a. Presento el juego a mis compañeras y compañeros.

b. Desarrollo mi juego en el salón de clases.

c. Les pido que completen la siguiente tabla para evaluarlo.

Valora mi juego de 1 a 5 con los siguientes criterios. 1 el menor valor y 5 el mayor valor.

Nombre de quien evalúa	Nivel de diversión	Claridad de las reglas	Trabajo en equipo	Aprendizaje que se logra	Calidad de los materiales

d. Registro las principales recomendaciones de las y los jugadores.

He finalizado las actividades del día. Ahora valoro cuál ha sido mi proceso.

Reviso mi plan de acción

Día	Actividades	Lo logré	Voy en proceso	Tuve dificultades
5	Diseño un juego para compartir y aprender con mis amigas y amigos.			

Reviso la gran misión

La gran misión es diseñar juegos que permitan consolidar aprendizajes relacionados con la lectura, la escritura y la matemática.

(Actividad dirigida)

Con apoyo de mi maestra o maestro, cada integrante del grupo elaborará un tablero similar de preguntas, donde cada participante va escribiendo una respuesta a cada interrogante.

Una vez que hayamos participado, mi docente dará la palabra a quienes quieran compartir sus aportes.

a. ¿Cómo me ayudaron las actividades para diseñar juegos?

b. ¿Qué juego adicional podría crear para proponerlo en la comunidad?

c. ¿Qué juego adicional propondría para crear historias o cuentos?

d. ¿Conozco algún juego de mesa además de los ya propuestos aquí, donde aplique operaciones matemáticas?

e. ¿Qué argumento puedo dar a una persona adulta para explicar cómo a través del juego aprendo?

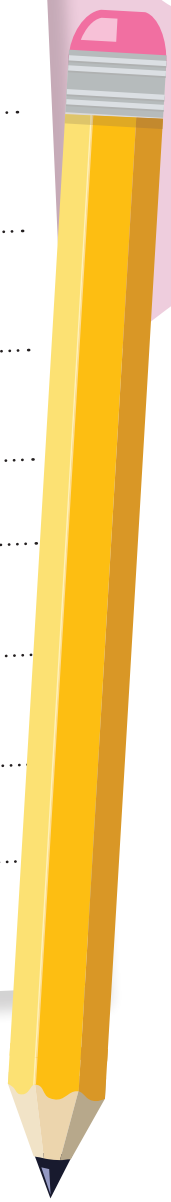
f. ¿Qué he aprendido de mis compañeras y compañeros con el juego y el trabajo en equipo?

Para llevar a cabo mi proceso de autoevaluación, leo cada desempeño y coloco una equis (X) en la casilla que considero adecuada a mi avance. Me guío con la siguiente escala:

Verde: lo aprendí y lo sé aplicar.
Amarillo: lo aprendí pero tuve dificultades en su aplicación.
Naranja: lo aprendí pero debo mejorar en el desarrollo de las actividades del módulo.
Azul: presenté dudas y seguiré trabajando en mi proceso.

Autoevaluación

Desempeños	Verde	Amarillo	Naranja	Azul
Identifico tipos de líneas: rectas, curvas, quebradas, mixtas, horizontales, verticales e inclinadas.				
Reconozco figuras geométricas y la medida de longitud de los objetos en mi entorno.				
Represento el tiempo en el reloj de manecillas.				
Recurro a los títulos e ilustraciones para la comprensión del texto.				
Leo letras, palabras y oraciones simples.				
Realizo sumas y restas con resultados iguales o mayores a 20.				
Identifico el tema y los datos más importantes de un texto instructivo.				
Escribo letras, palabras y oraciones simples.				
Diseño un juego para compartir y aprender con mis amigas y amigos.				



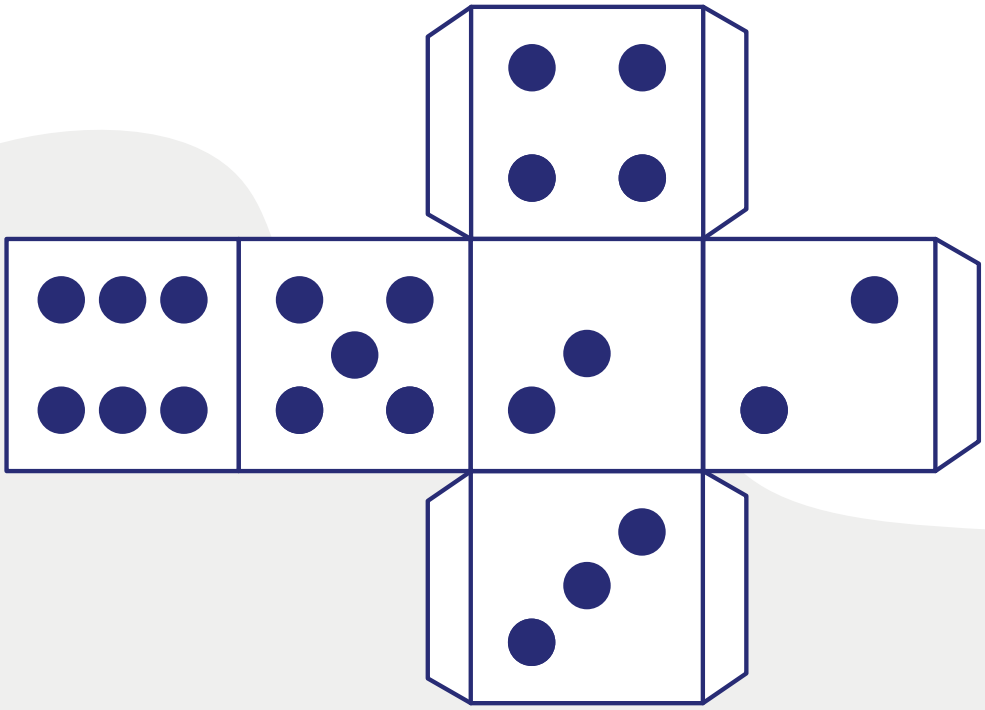
Material Recortable

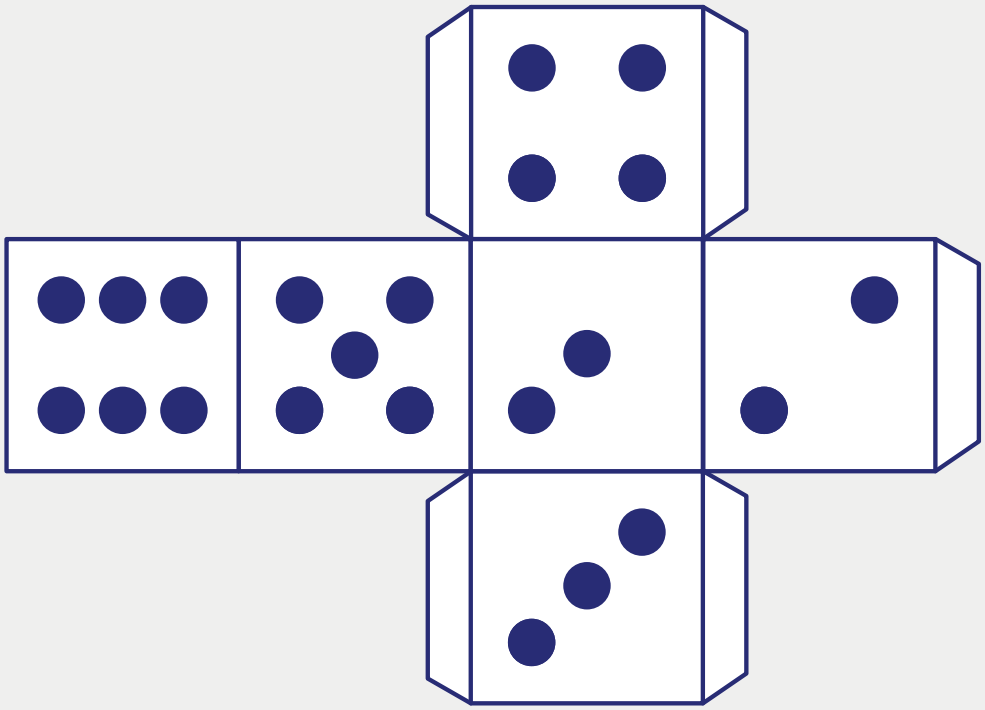
Tabla de las vocales (página 20)

Tabla de las vocales (página 38)

Rompecabezas (página 42)

¿Nos conocemos? (página 55)





Mis nuevas amigas y mis nuevos amigos (página 41)

Todo sobre mí

Mi color favorito

Mi frase favorita

“ ”

Mi cumpleaños

Mi retrato

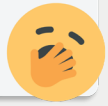
Mi comida favorita

Mis amigas y amigos

Mi materia favorita en el colegio

Cosas que me hacen feliz

Lo que me aburre



Lo que más miedo me da

Mi música favorita

A una isla decierta llevaría..

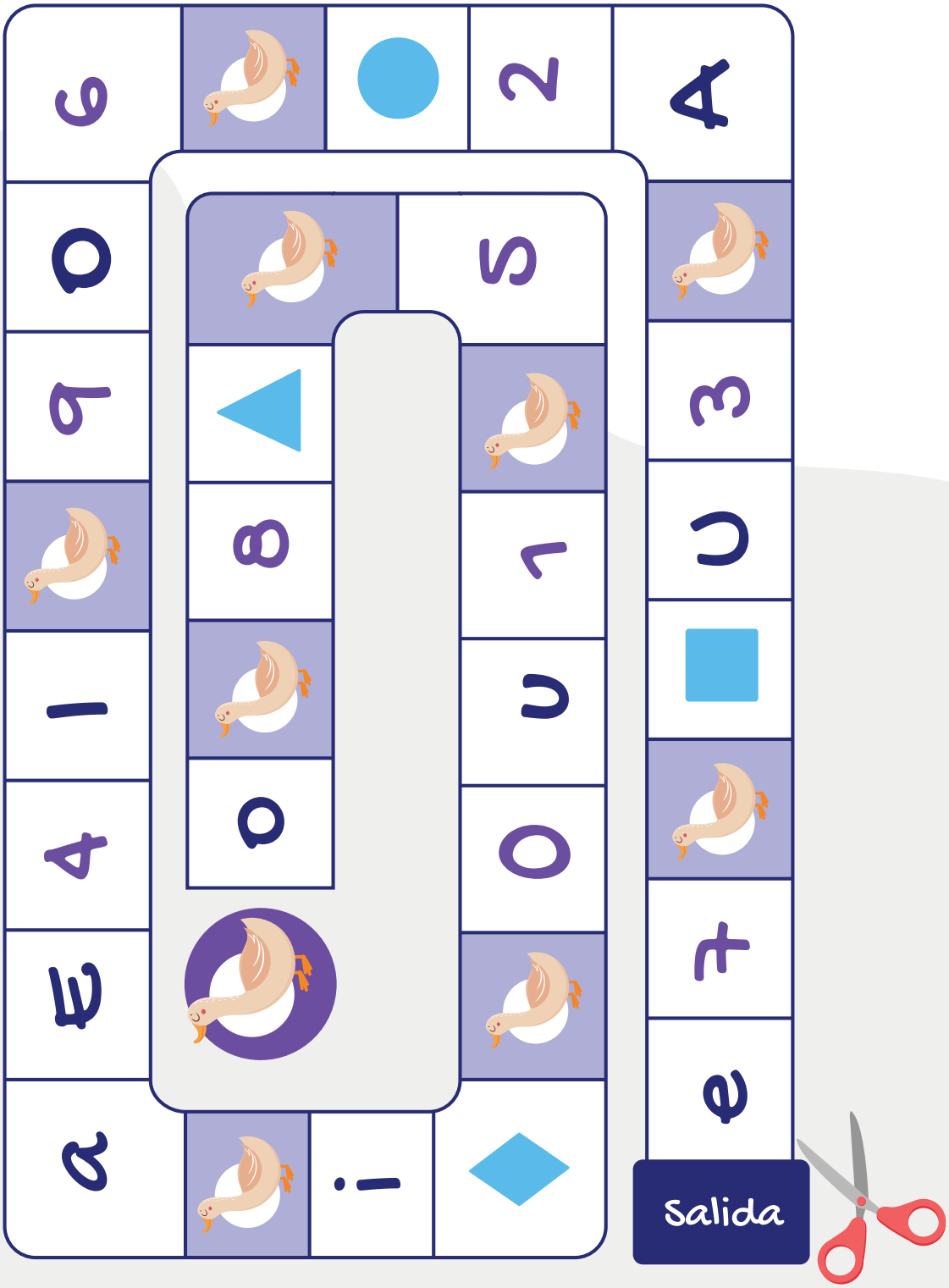
Mi tesoro más preciado es

Mi programa de TV favorito

Oca, oca, tiro porque me toca

(página 80)

La oca de las letras, números y figuras



Tablero de sílabas trabadas

(página 82)

Ilustración en proceso…

Tablero de sílabas trabadas

(página 82)

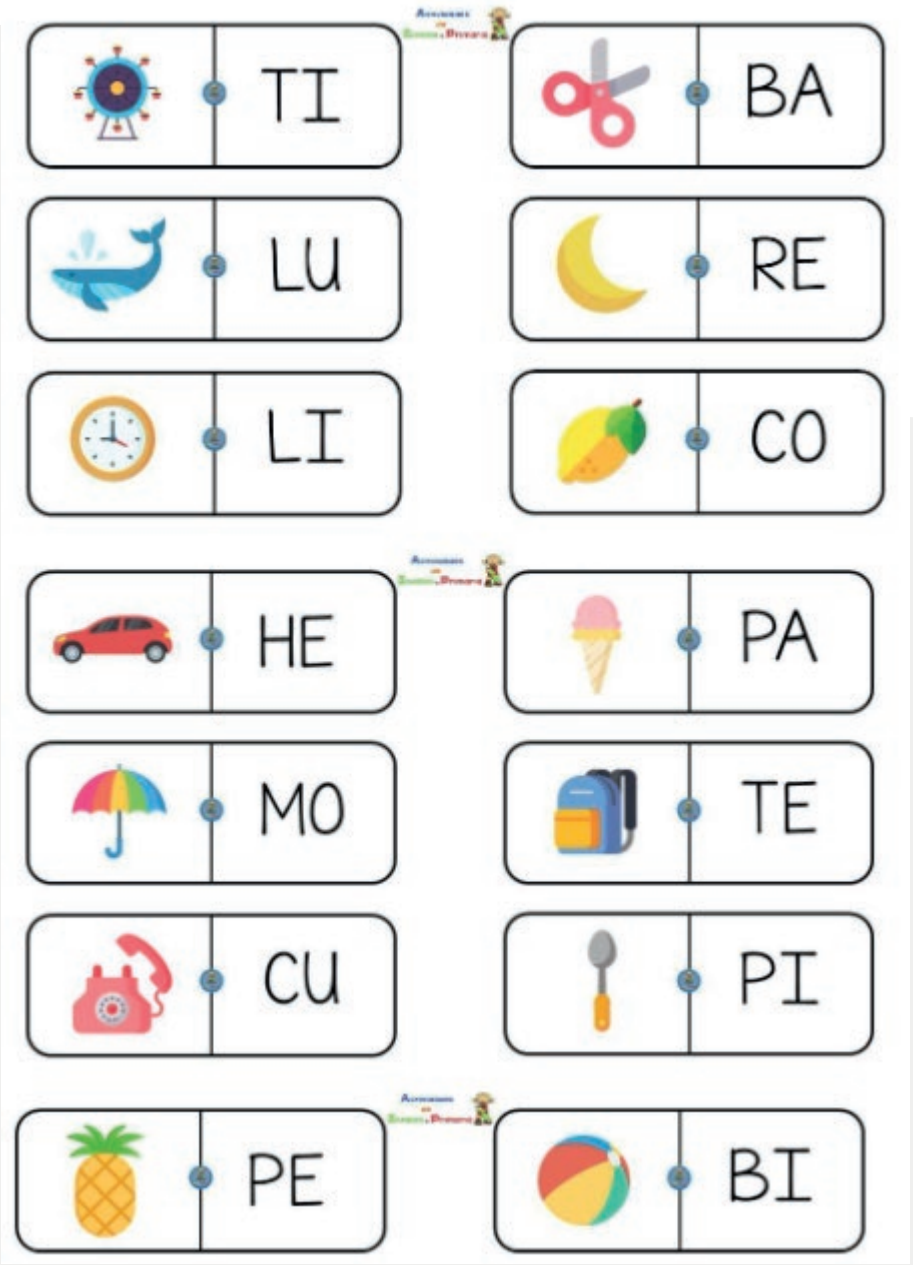
Ilustración en proceso...

Tablero de sílabas trabadas (página 82)

Ilustración en proceso...

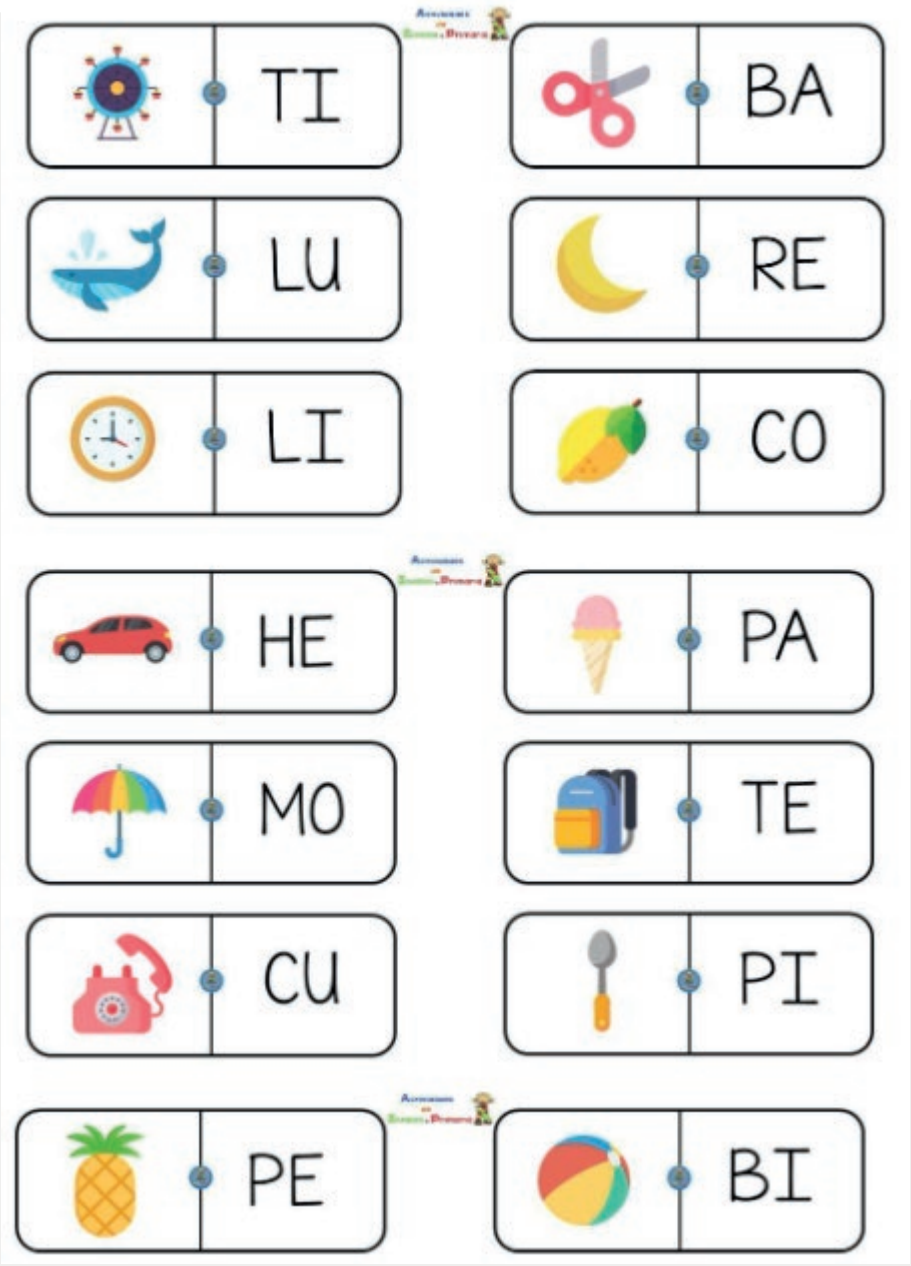
Dominó de sonidos y palabras (página 85)

Ilustración en proceso…



Dominó de sonidos y palabras (página 85)

Ilustración en proceso…



Caja mágica forma-palabras (página 104)

Para construirla necesito:

- Una caja de cartón de tamaño pequeño.

- Cartulina.

- Recortes de las letras del abecedario.

- Marcadores o colores.

- Tijeras.

Paso a paso

1. Decoro y personalizo la parte exterior de la caja. Uso recortes o dibujos.

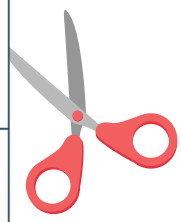
2. Recorto las letras del abecedario recortable.

3. Realizo divisiones al interior de la caja para poner en orden cada letra del abecedario.

Caja mágica forma-palabras

(página 104)

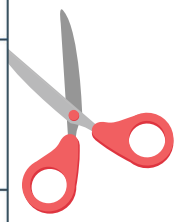
a	a	a	a	A
c	D	d	d	E
f	f	G	g	g
i	i	i	J	j
l	l	l	M	m
ñ	ñ	O	o	o
Q	q	q	R	r
s	T	t	t	U
v	v	W	w	w
y	Z	z	z	



Caja mágica forma-palabras

(página 104)

B	b	b	C	c
e	e	e	e	e
H	h	h	I	i
j	K	k	k	L
m	N	n	n	Ñ
o	o	P	p	p
r	r	r	S	s
u	u	u	u	V
X	x	x	Y	y



Hasta la próxima

Referencias

Camiruaga, M.J. (s.f.). Clementina vuelve al colegio. Ilustraciones de @manka_kasha. Recuperado de: https://bit.ly/3DkyG66

Fábulas cortas (s.f.). Fábula El Lobo Blanco. Recuperado de: https://bit.ly/2ZP1aYf

Halliwell, J.O. (1849). Los tres cerditos. Autora de la adaptación: Charo Martín-Arroyo Neva. Pictogramas: Sergio Palao. Procedencia: ARASAAC (http://arasaac.org). Licencia: CC (BY-NC-SA). Propiedad: Gobierno de Aragón. Recuperado de: https://bit.ly/3ypv5Dj

Morelli, M. (2015). El gato y el ratón. Citado por: Instituto de formación docente María Auxiliadora. En: Cuentos de juegos tradicionales. Recuperado de: https://bit.ly/3ZfL0AV

Orientación Andújar. (3 de octubre de 2020). Imagen 1. Recuperada de: https://bit.ly/3xNaOah