

i API CONTIGO!



SANTILLANA

ACTIVIDADES DE LENGUA

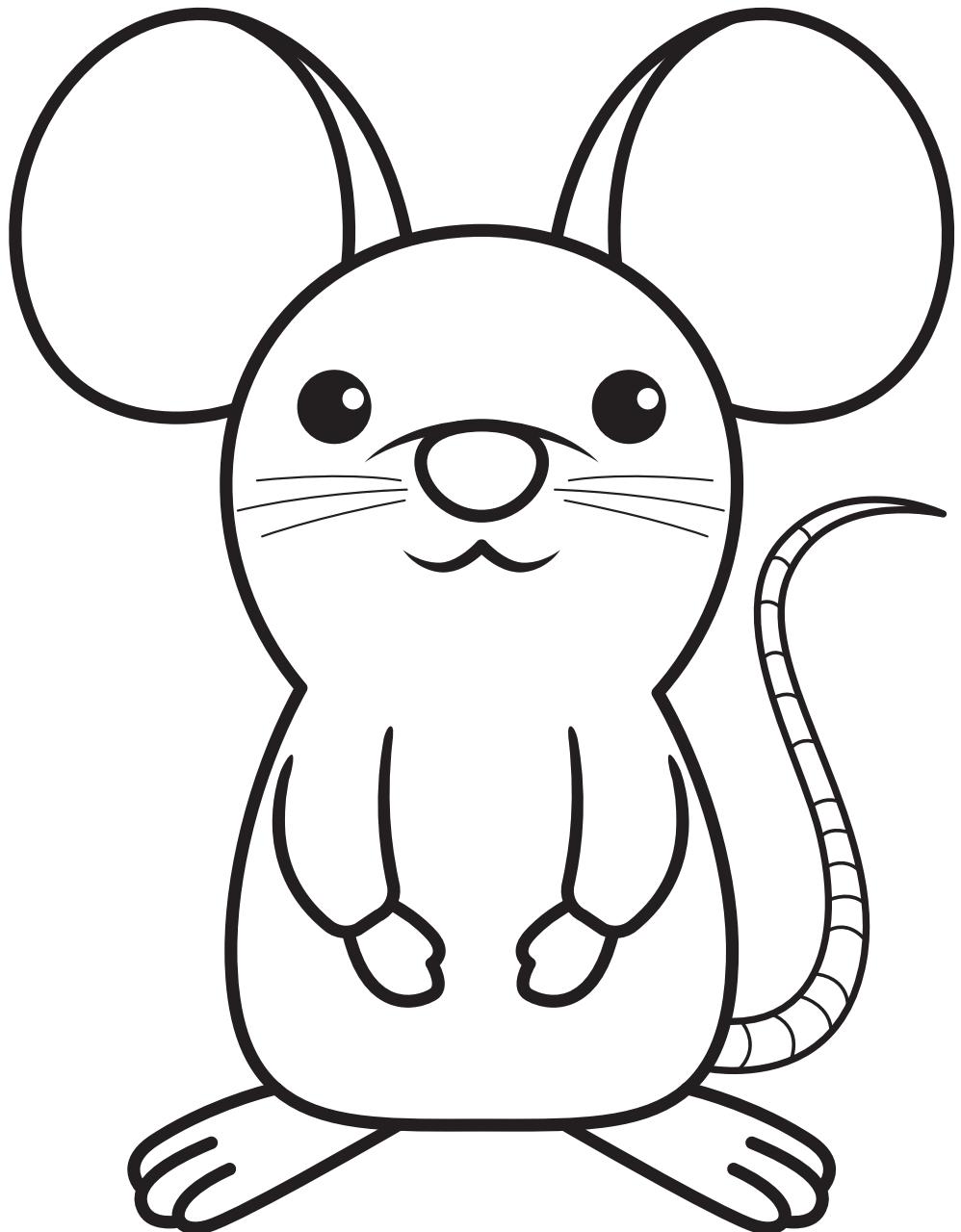
Sugerencias página 9

- ▶ Escuchar la canción, prestando atención a los sonidos finales que se repiten.
- ▶ Acompañar con palmas, golpes suaves en las rodillas o con instrumentos musicales sencillos, para marcar el ritmo y favorecer la atención auditiva.
- ▶ Repetir fragmentos del estribillo destacando las rimas (*botón–ratón, Martín–chiquitín*) e invitar a descubrir y proponer otras palabras que suenen parecido.
- ▶ Finalmente, ofrecer la posibilidad de pintar el ratón y realizar sus bigotes con técnica de torneado, integrando la exploración plástica al trabajo con el lenguaje.

DEBAJO DE UN BOTÓN

DEBAJO DE UN BOTÓN, TON, TON
QUE ENCONTRÓ MARTÍN, TIN, TIN
HABÍA UN RATÓN, TON, TON
¡AY, QUÉ CHIQUITÍN, TIN, TIN!

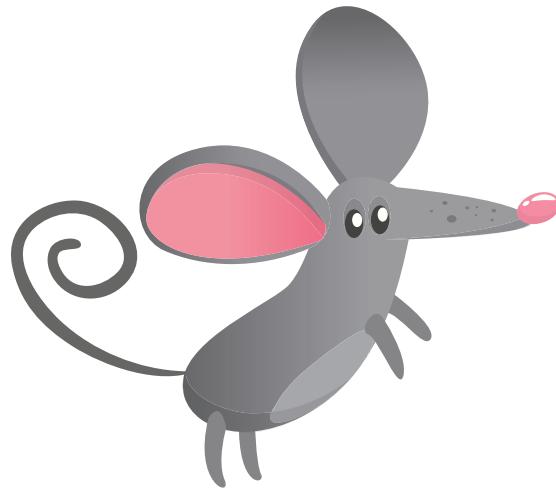
¡AY, QUÉ CHIQUITÍN, TIN, TIN!
ERA EL RATÓN, TON, TON
QUE ENCONTRÓ MARTÍN, TIN, TIN
DEBAJO DE UN BOTÓN, TON, TON.



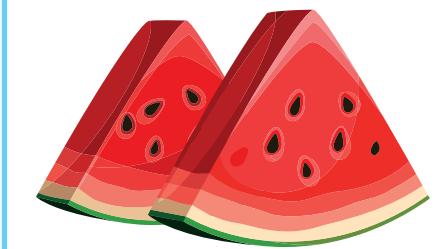
Sugerencias página 11

- ▶ Previo al registro en el libro, se sugiere jugar con tarjetas que presenten imágenes de palabras que riman, para que las unan entre sí. Por ejemplo: un gato con un pato, una foca con una boca.
- ▶ De esta manera, a través de la manipulación de las tarjetas y el intercambio con sus pares, reconocen semejanzas sonoras entre las palabras y fortalecen su conciencia fonológica de forma lúdica.
- ▶ Finalmente pedir que observen cada recuadro y marquen los dos dibujos que riman.

RIMAS



MARTÍN



Sugerencias página 13

- ▶ Previo a la actividad, buscar una versión física del cuento clásico «Caperucita roja».
- ▶ Presentar la tapa y el título, invitar a anticipar a partir de las imágenes sobre qué puede tratar la historia.
- ▶ Luego de la lectura, se recomienda retomar las imágenes y reconstruir la secuencia del relato, propiciando la expresión oral y la organización temporal de los hechos.
- ▶ Incorporar la palabra *personajes* para introducir la noción de personaje principal y secundario. Guiar con preguntas que ayuden a identificarlos, por ejemplo: ¿Cuál crees que es el más importante? ¿Por qué? ¿Qué otros personajes aparecen en la historia?
- ▶ Por último, observar las ilustraciones y solicitar que pinten el personaje principal.

EL PERSONAJE PRINCIPAL



Sugerencias página 15

- ▶ Presentar las adivinanzas en un ambiente que favorezca la escucha atenta.
- ▶ Acompañar la lectura con apoyos visuales (como imágenes de frutas o elementos de la naturaleza) que faciliten la comprensión global del mensaje.
- ▶ Invitar a anticipar posibles respuestas, observando las imágenes o escuchando las pistas del texto y alentar a expresar hipótesis, a compartir ideas y a argumentar sus respuestas («Yo pienso que es el amarillo porque...»).
- ▶ Proponer la creación colectiva de nuevas adivinanzas sobre otros colores.
- ▶ Finalmente, solicitar que representen los colores adivinados mediante el rasgado de papeles y completen así el recuadro de cada adivinanza, integrando el lenguaje verbal y el expresivo.

ADIVINA MI COLOR

ESTOY EN EL SOL Y EN EL LIMÓN
LO LLEVA EL GIRASOL Y EL POLEN
DE UNA FLOR.
¿QUÉ COLOR SOY?

EN LA FRUTILLA ME PODRÁS VER
Y EN EL TOMATE TAMBIÉN
PUEDE SER.
¿QUÉ COLOR SOY?

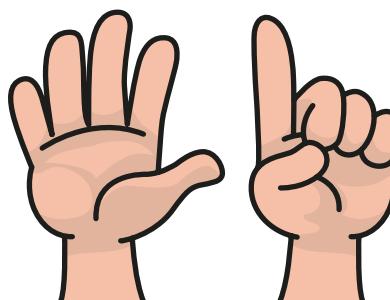
ESTOY EN EL CIELO Y EN EL MAR
Y EN UN FRUTO PEQUEÑO
ME ENCONTRARÁS.
¿QUÉ COLOR SOY?

ACTIVIDADES DE MATEMÁTICA

Sugerencias página 41

- ▶ Jugar en el aula con un dado grande. Reconocer las constelaciones del dado a medida que se tira.
- ▶ Realizar la representación de esos números con bolitas de masa. La maestra tira el dado y deben realizar tantas bolitas como puntos del dado.
- ▶ Complementar el juego con saltos («si sale el 3, doy 3 saltos», etcétera) y con palmas («si sale el 6, aplaudo 6 veces», etcétera).
- ▶ En la hoja deberán unir la cantidad que se representa en el dado con el número que representan los dedos de la mano.
- ▶ Como proyección, y según las características del grupo, se puede introducir la variable de utilizar dos dados para incorporar representación de números mayores que 6.

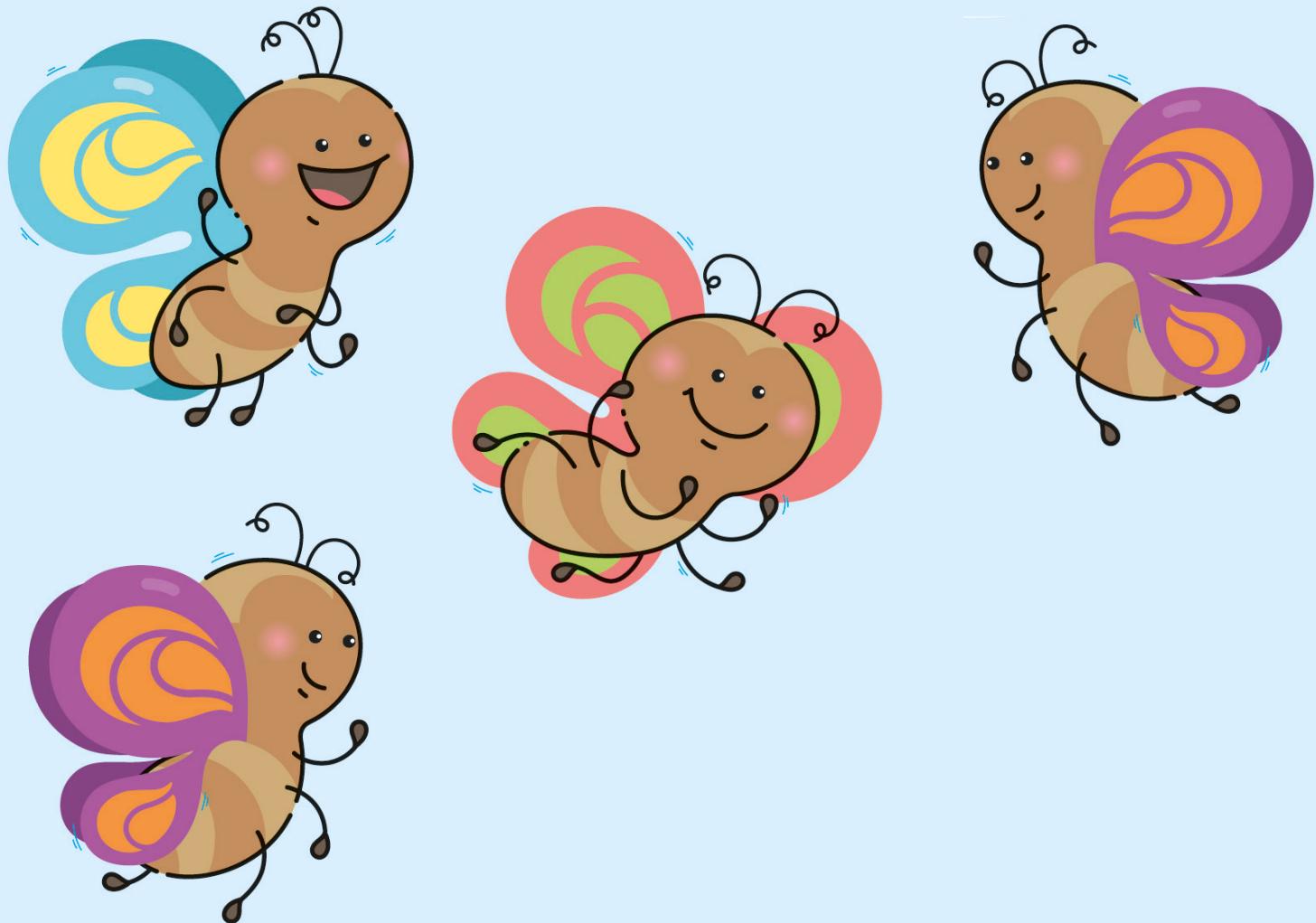
CONTAMOS HASTA 6



Sugerencias página 43

- ▶ Formar rondas de 5.
- ▶ Cantar la canción «5 abejitas vi bailando bien el twist (x2), vino un sapo grande, fijo las miró y una abejita se llevó».
- ▶ Cuando termina la canción, deben sentarse en el piso rápidamente. Quien se siente en último lugar debe salir de la ronda. Se vuelve a repetir la canción varias veces hasta que quede solo una persona.
- ▶ Antes de volver a cantar nuevamente la canción, hacer énfasis en cuántas personas había y cuántas hay.
- ▶ En la página siguiente dibujar la cantidad de abejas que faltan para que haya 5. Guiar con las siguientes preguntas: ¿cuántas abejas había al principio?, ¿cuántas quedaron?, ¿cuántas salieron del baile? Como ayuda, podemos evocar situaciones del juego y algún registro escrito de cuántas personas fueron quedando a medida que salían de a una.

LAS 5 AMIGAS DE API



Sugerencias página 45

- ▶ Proponer jugar con una pelota.
- ▶ Disponer al grupo en una ronda y pasar la pelota de mano en mano. Primero hacerlo con música y, cuando la música se detenga, cambiar de sentido.
- ▶ En una segunda instancia, realizar el recitado de la serie de números a medida que la pelota pase de mano en mano. Armar distintas rondas en función del recitado que dominen (por ejemplo, si lo hacen hasta 10, las rondas deben ser como máximo de esa cantidad).
- ▶ La consigna es decir un número cada vez que un niño o una niña toma la pelota.
- ▶ En la página siguiente se representa una situación similar de juego. El desafío será representar con dactilopintura el número 4 (pueden ser 4 puntitos hechos con el dedo, 4 pinceladas, cuatro sellos, etcétera).

PASA LA PELOTA

EN ESTE JUEGO
CONTARON HASTA 4



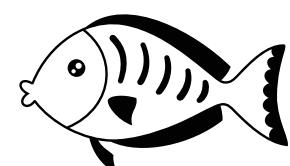
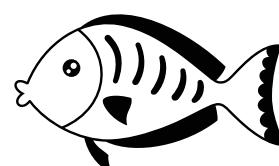
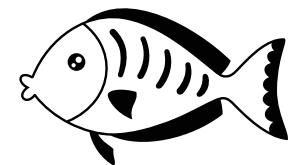
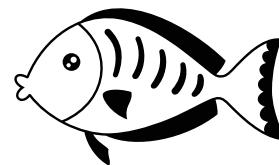
Sugerencias página 47

- ▶ Jugar a la pesca en la clase. Colocar agua y 10 pececitos de papel celofán en un recipiente grande. Pescar los peces con un calderín o colador chico.
- ▶ En el transcurso del juego hacer algunas de las siguientes preguntas: ¿cuántos peces quedan?, ¿cuántos pescamos?, ¿dónde hay más peces?, ¿dónde hay menos?
- ▶ En la propuesta, leer el enunciado «JUAN PESÓ 3 PESES» y observar los dibujos de los peces. ¿Hay 3 peces? ¿Hay más?
- ▶ Brindar la consigna de pintar con acuarela solamente 3 peces. Luego, contar cuántos peces quedaron.

JUAN EL PESCADOR



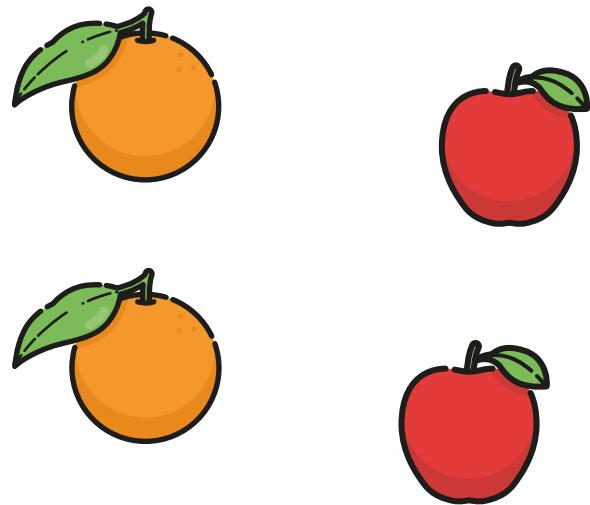
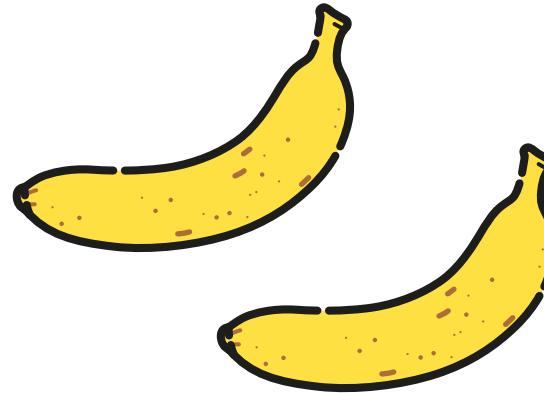
JUAN PESCO 3 PESES.



Sugerencias página 49

- ▶ Preparar una ensalada de frutas en la clase.
- ▶ Realizar una lista de las frutas que van a precisar. Dejar el registro escrito en un lugar visible del aula, con números y dibujos de cada fruta, para favorecer la lectura con pictogramas. Por ejemplo: 4 bananas, 4 naranjas, 3 manzanas, 8 frutillas.
- ▶ En la actividad de cocina plantear diversas situaciones de adición que permitan desarrollar estrategias personales. Por ejemplo: «si Juan trajo 2 naranjas y Ana, 1 pera, ¿cuántas frutas tienen en total»
- ▶ En la página siguiente realizar con guía el conteo de las frutas, señalando de a una con el dedo. Preguntarles: «¿cuántas frutas hay si junto 2 bananas, **más** 2 manzanas, **más** 2 naranjas?».
- ▶ Identificar el resultado «6» con el símbolo numérico que está en la canasta.
- ▶ Con los colores de esas 3 frutas (amarillo, rojo y anaranjado) dibujar una ensalada de frutas sobre la canasta.

UNA RICA ENSALADA

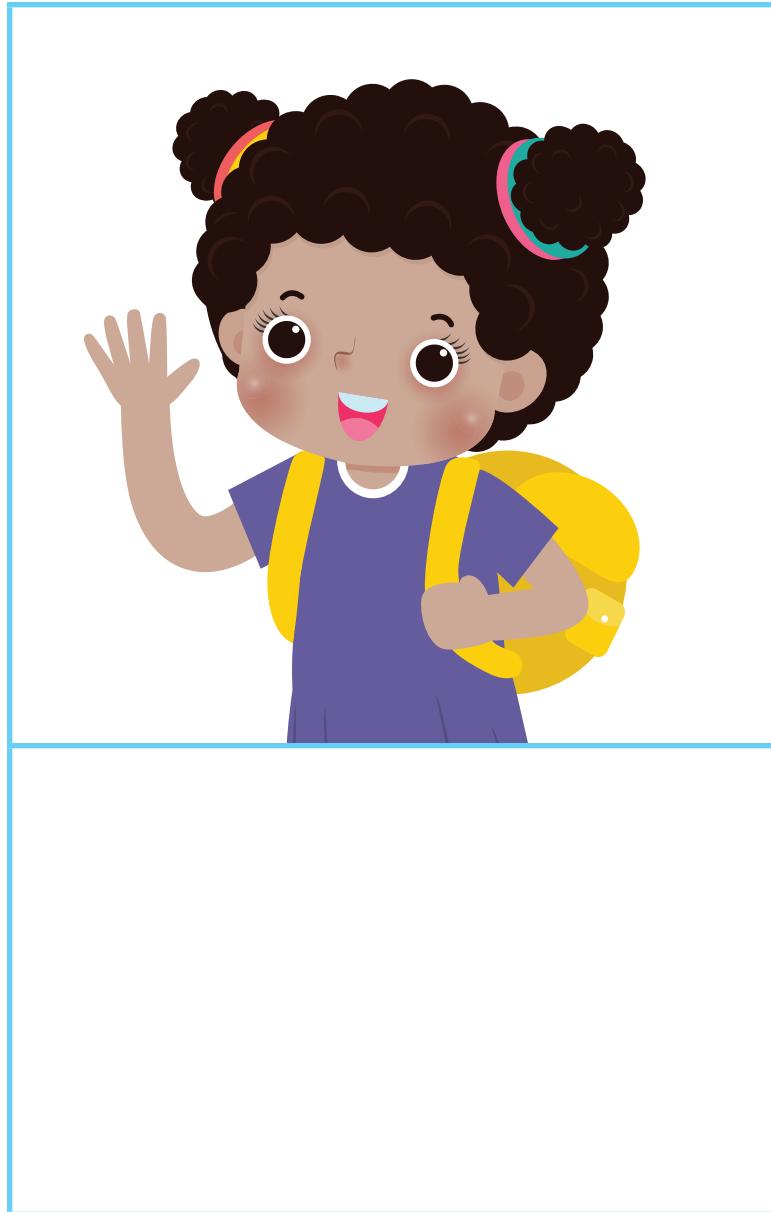
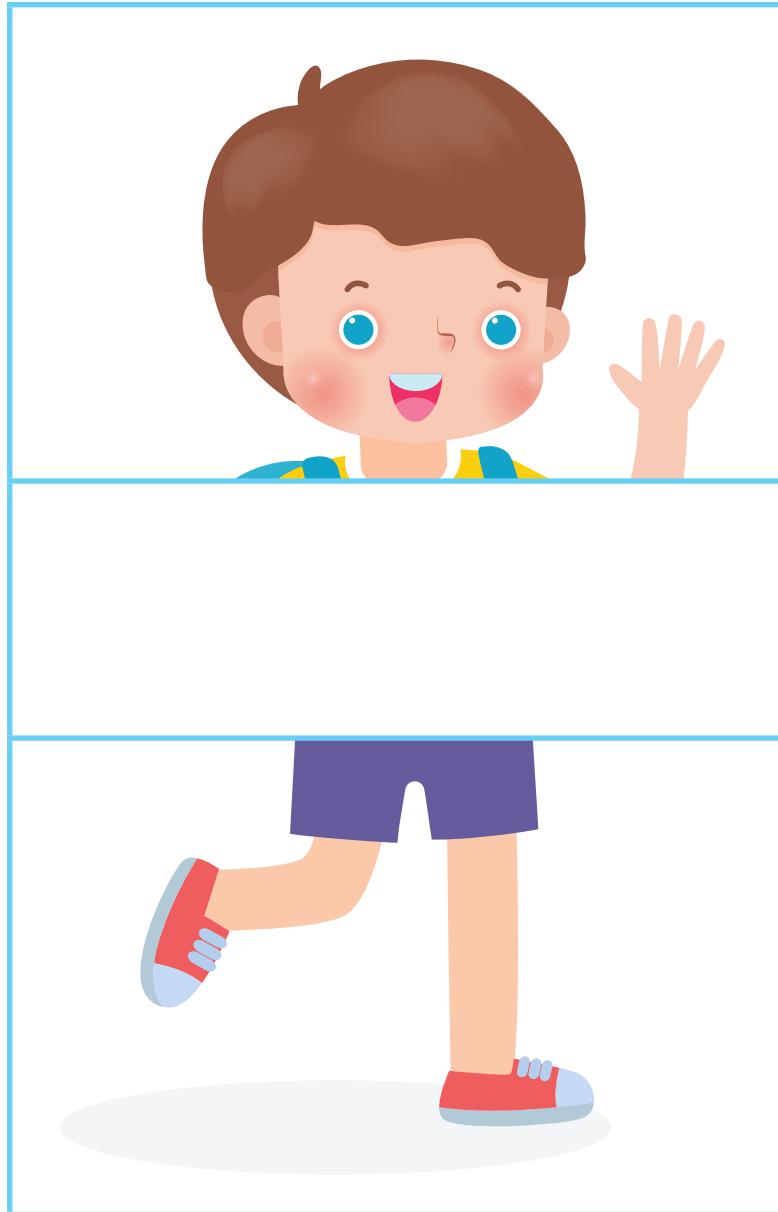


ACTIVIDADES DE CIENCIAS NATURALES

Sugerencias página 67

- Completar el cuerpo del niño y de la niña con los pegotines de la página XX.
- Previo a la actividad, identificar qué partes del cuerpo ven en cada imagen y cuáles faltan.
- Realizar en el papelógrafo una lista con palabras y dibujos sobre las partes de nuestro cuerpo «por fuera».
- Preguntar si conocen alguna parte de nuestro cuerpo «por dentro». Nombrarlas.

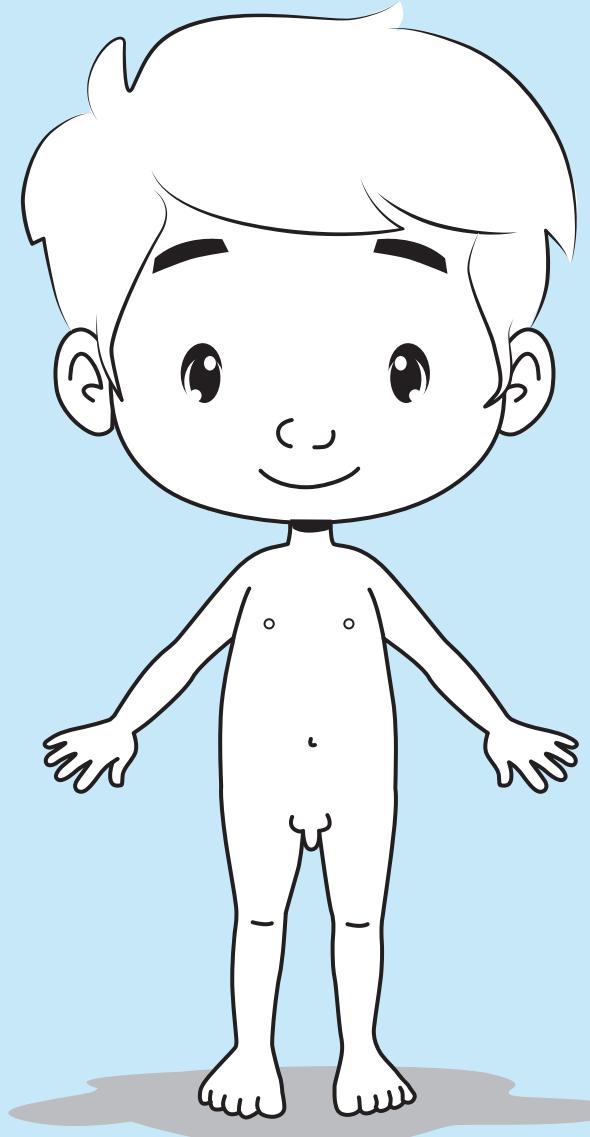
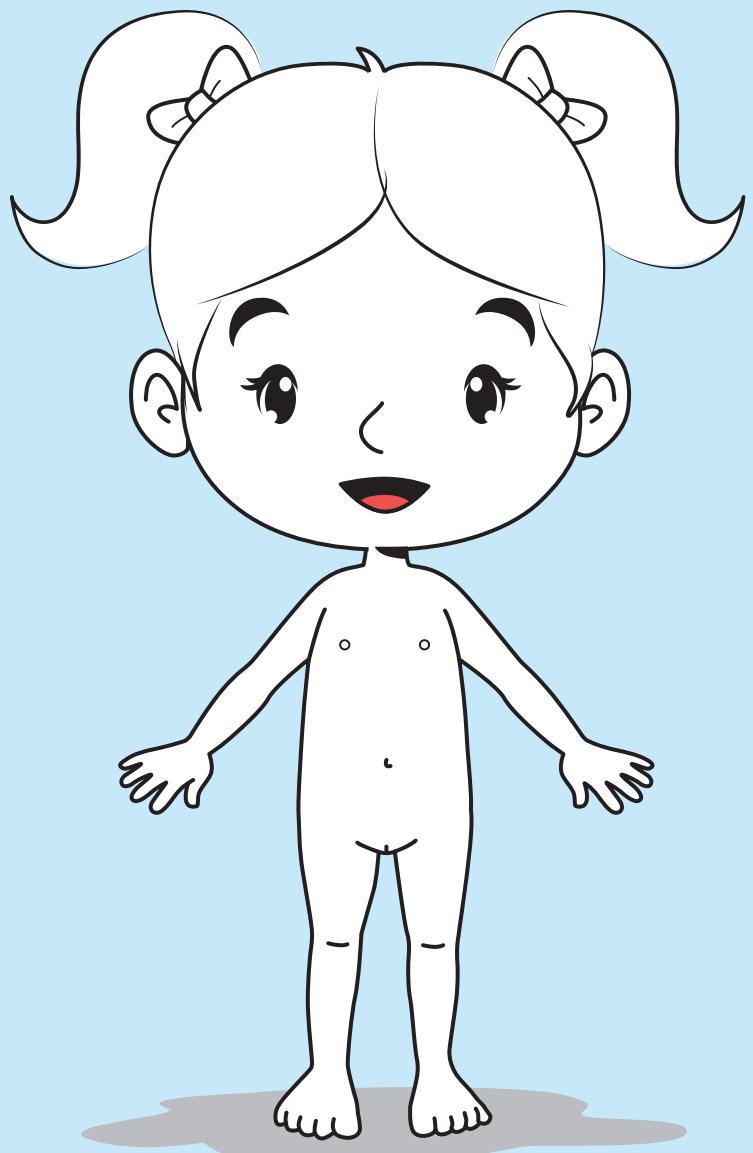
ASÍ SOMOS



Sugerencias página 69

- ▶ Pintar al personaje con que el cada niño o niña se identifica.
- ▶ Observar las imágenes y comparar el cuerpo de la niña y del niño. Buscar semejanzas y diferencias.
- ▶ Identificar cuántas niñas y cuántos varones hay en el grupo.
- ▶ Intercambiar ideas sobre las cosas que le gusta hacer a cada persona.

PARECIDOS PERO DIFERENTES



Sugerencias página 71

- ▶ Completar la cara del niño y de la niña con los pegotines de la página XX.
- ▶ Previo a la actividad, dialogar sobre lo que les falta a las caras del niño y la niña.
- ▶ Identificar las partes de la cara de cada uno y cada una en el espejo: las más grandes, como ojos, nariz, boca; y otras más pequeñas, como pestañas, cejas, etcétera.
- ▶ Nombrar todas las partes de la cara incluyendo la frente, las mejillas y el mentón.
- ▶ Dibujar en un papelógrafo la cabeza de un niño o niña con todas esas partes y agregar las palabras escritas que las nombran.

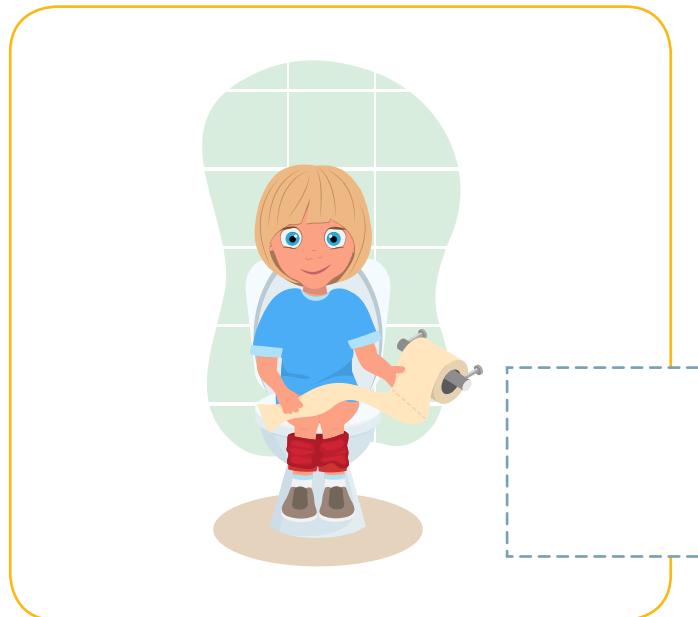
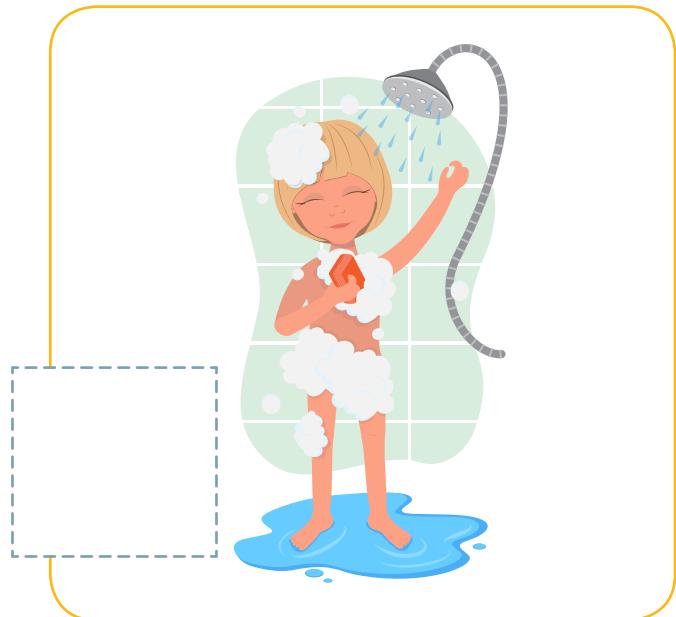
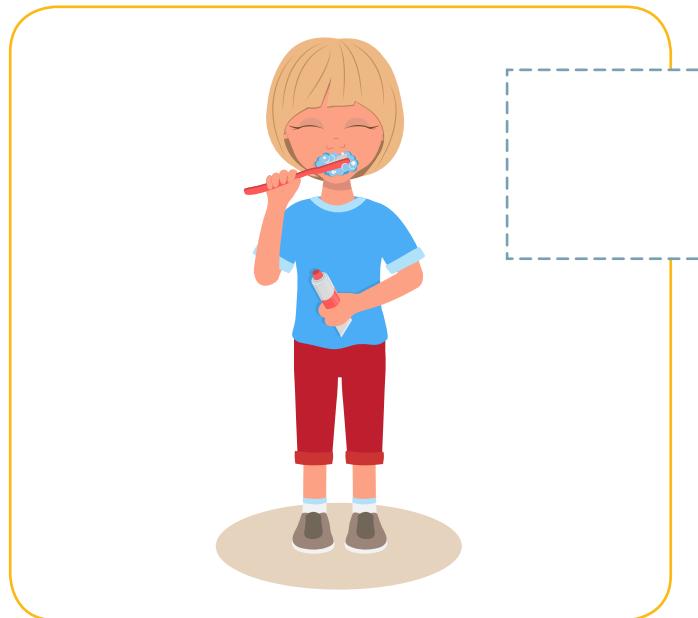
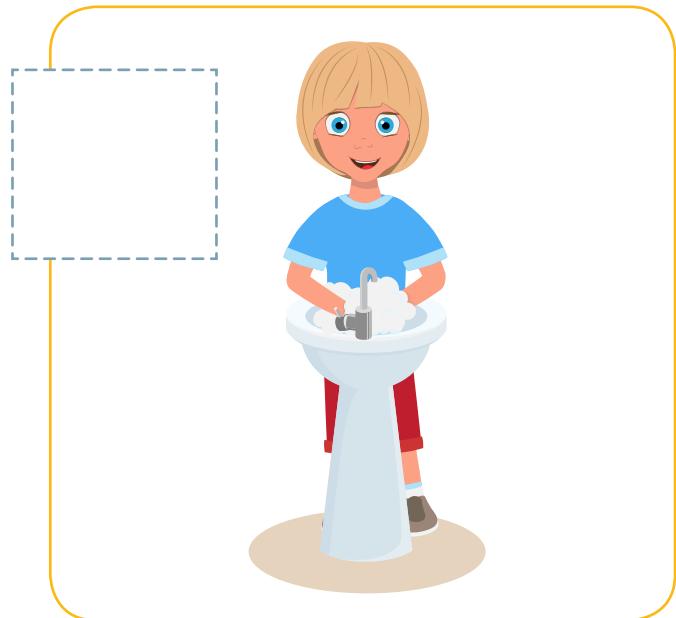
¿QUÉ HAY EN MI CARA?



Sugerencias página 73

- ▶ Pegar lo que usan para cuidar su cuerpo en cada caso. Buscar los pegotines en la página XX.
- ▶ Describir las imágenes y dialogar sobre estas acciones cotidianas intercambiando sobre dónde las realizan y si lo hacen con o sin ayuda.
- ▶ Reconocer la importancia de la higiene personal para evitar enfermedades.
- ▶ Pensar a partir de preguntas como: ¿qué puede sucedernos si no nos lavamos las manos?, ¿y si no nos cepillamos los dientes?, ¿por qué tenemos que bañarnos todos los días?

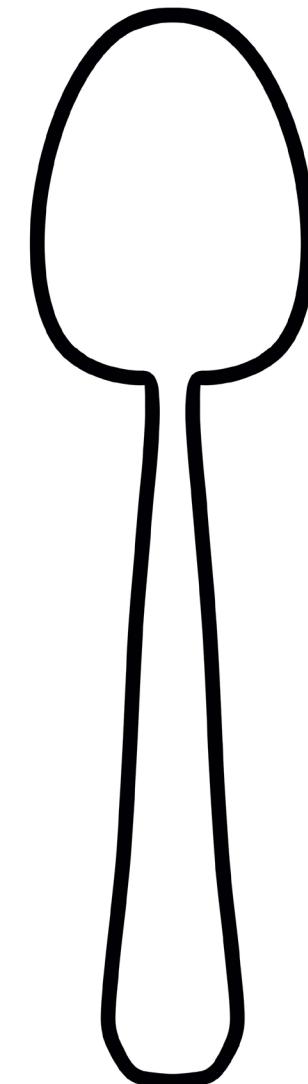
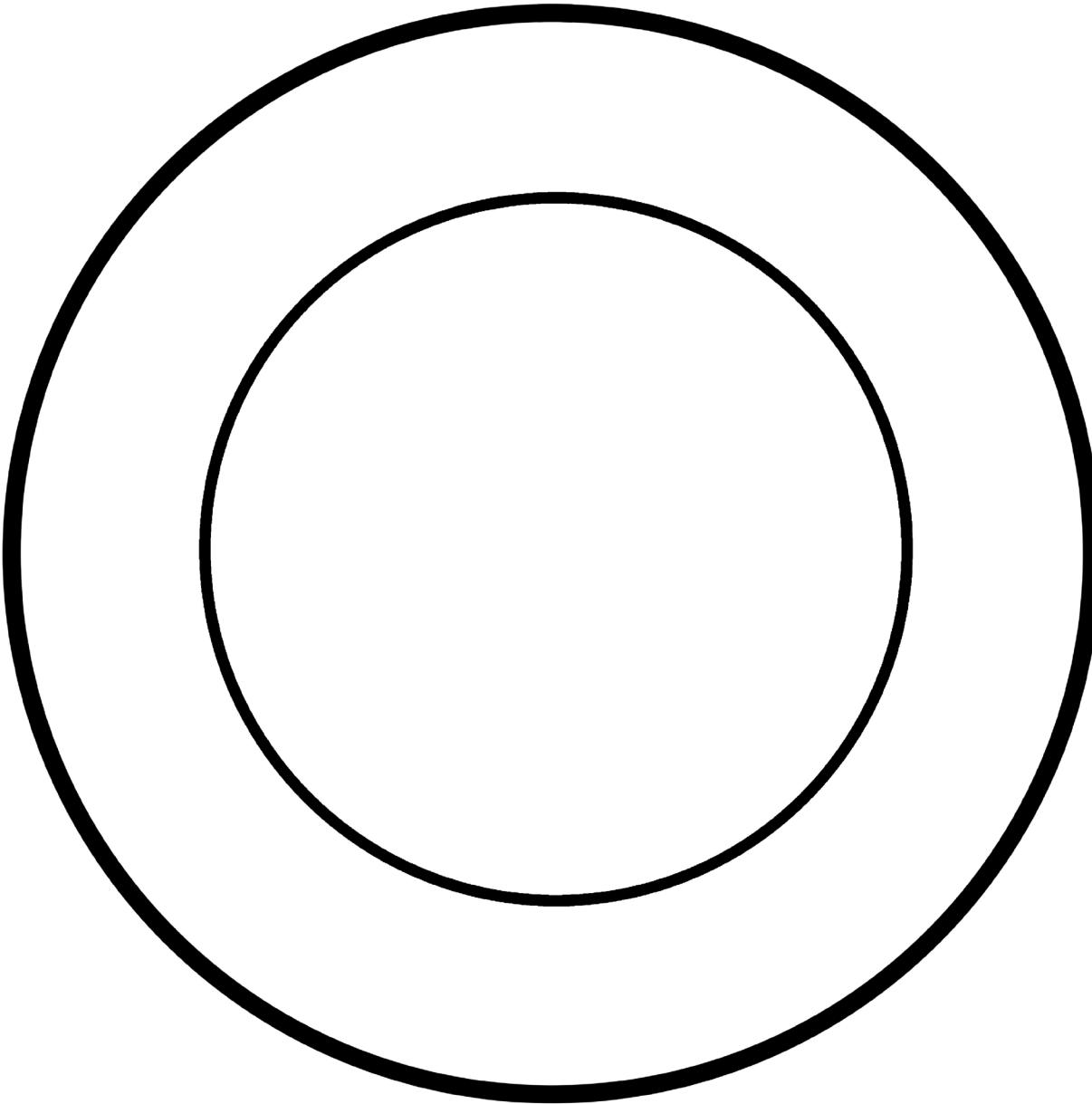
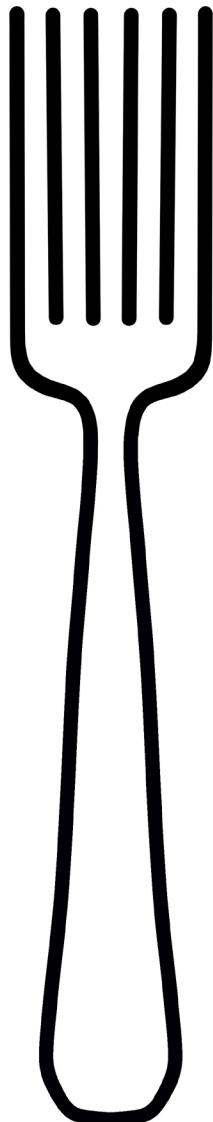
¿CÓMO CUIDO MI CUERPO?



Sugerencias página 75

- ▶ Previo a la actividad, solicitar imágenes recortadas de pequeño tamaño de diversos alimentos. Deben incluir comidas y bebidas.
- ▶ Pegar dentro del plato alimentos saludables y, fuera del plato, bebidas saludables.
- ▶ Intercambiar sobre: los alimentos preferidos, quiénes cocinan en casa, qué les gusta compartir en familia, con quiénes comparten la comida, en qué momentos del día lo hacen.

ALIMENTOS QUE CUIDAN MI CUERPO



ACTIVIDADES DE PIENSA MÁS

Sugerencias página 85

- ▶ Guiar la observación de la imagen a partir de las siguientes preguntas: ¿qué ves?, ¿qué tiene el niño en las manos?, ¿cómo es su pelota?
- ▶ Realizar una descripción de la pelota que tiene el niño en la mano.
- ▶ Observar las pelotas del lado derecho e identificar la que tiene el mismo diseño que la del niño.
- ▶ Pintar la pelota del niño con los colores que corresponda según el modelo.

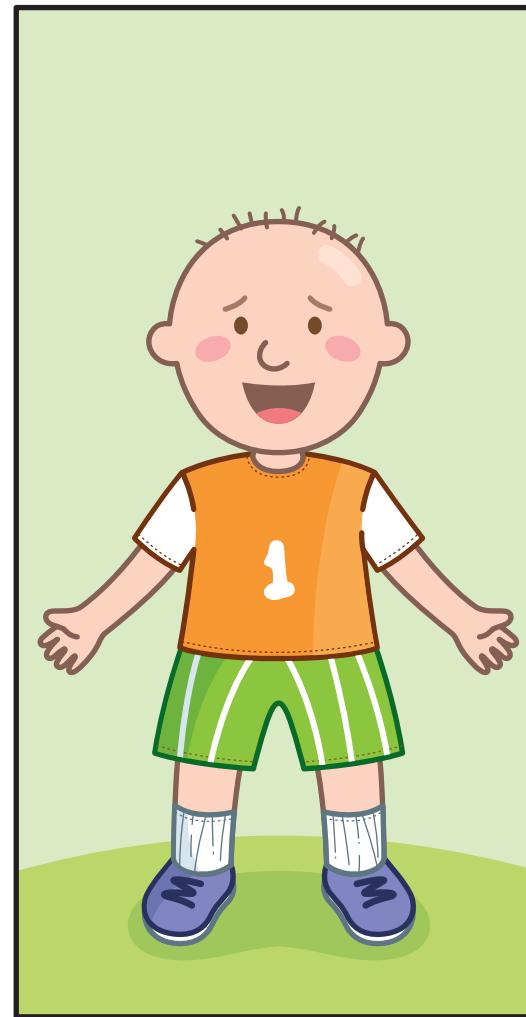
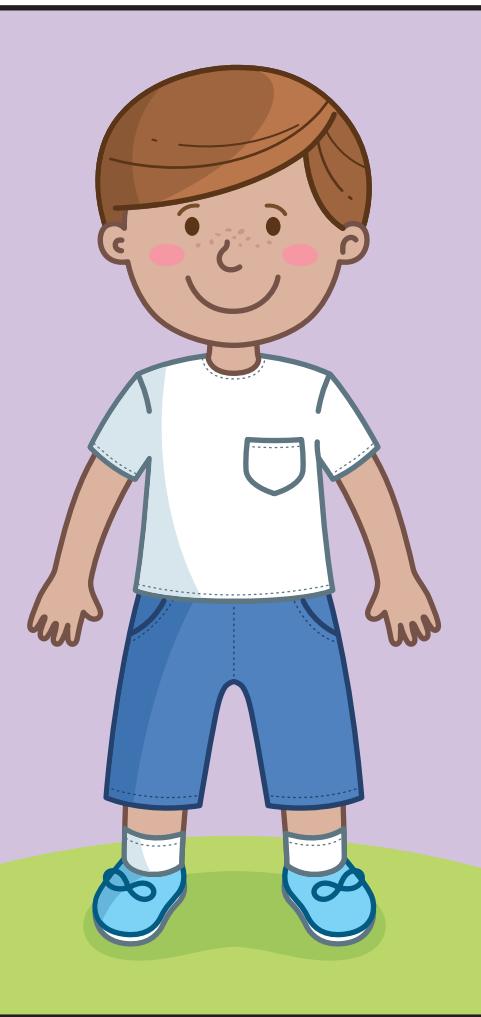
PELOTAS DISTINTAS



Sugerencias página 87

- ▶ Observar las imágenes de los niños con la guía de estas preguntas: ¿qué ves?, ¿cuántos niños hay?, ¿son todos iguales?, ¿qué diferencias encuentras?
- ▶ Escuchar la descripción que realizará la maestra: «Pablo usa short y una remera que tiene un bolsillo».
- ▶ Descubrir quién es Pablo. Luego, decorar con acuarelas el marco en el que aparece su imagen.

ALTOS Y BAJOS



Sugerencias página 89

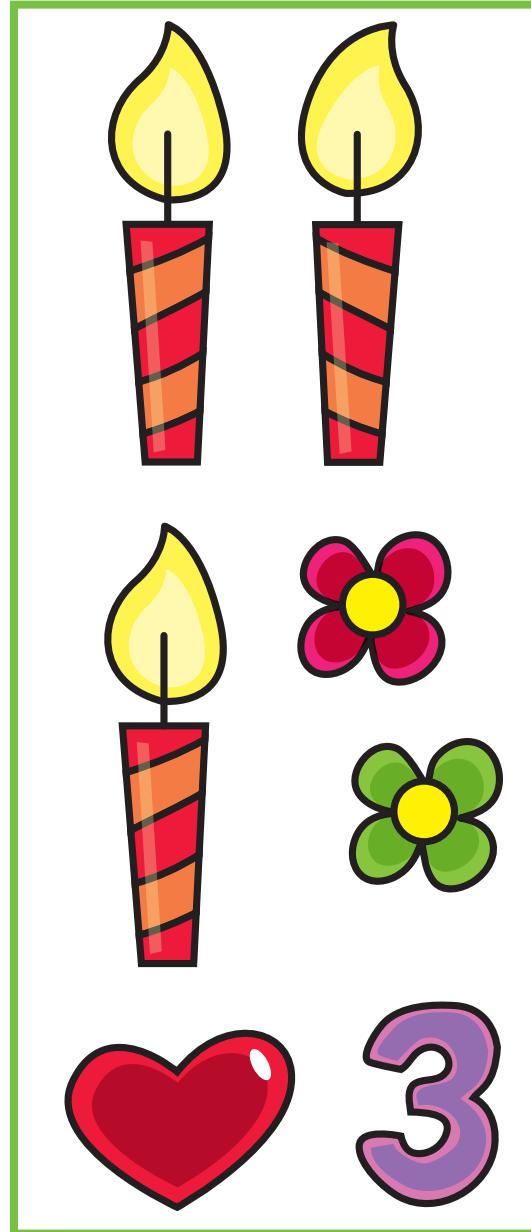
- ▶ Observar y analizar la torta de cumpleaños. Guiar con las siguientes preguntas: ¿cuántos años cumplirá el niño o niña?, ¿qué elementos tiene la torta?
- ▶ Analizar los elementos que aparecen en la primera columna (tres velas, dos flores, un corazón y un número 3). Identificar qué elemento sobra y tacharlo.
- ▶ En la tercera columna, dibujar los elementos que faltan (tres círculos de colores).

TORTA DE CUMPLEAÑOS

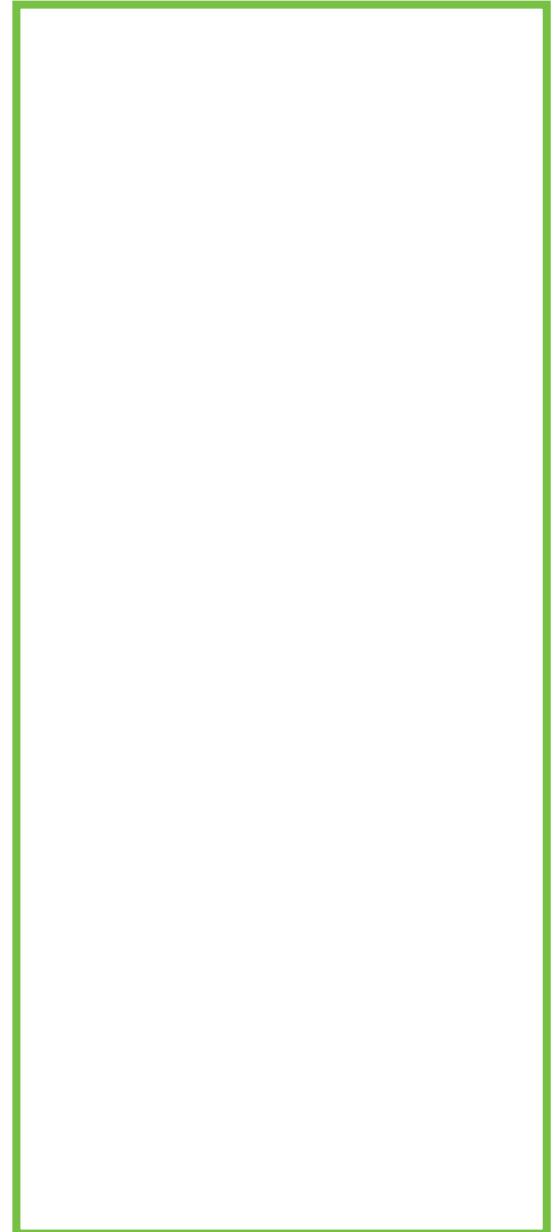
TORTA



TIENE...



FALTA...

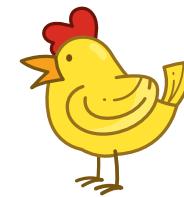
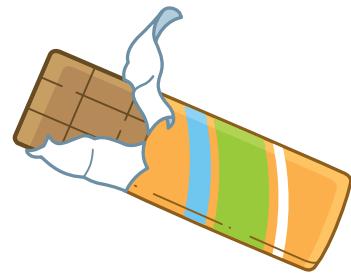


Sugerencias página 91

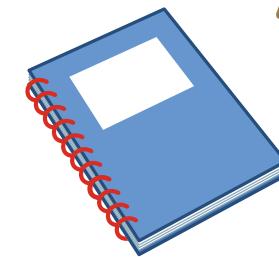
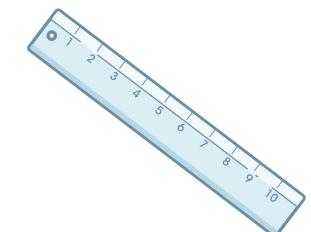
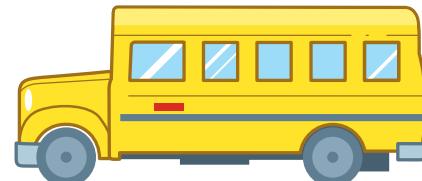
- ▶ Previo a la actividad jugar en la clase a armar grupos de elementos con un criterio explícito. Por ejemplo: elementos por color, alimentos, animales, etcétera.
- ▶ Identificar el criterio que los hace pertenecer al mismo grupo.
- ▶ Observar las imágenes que aparecen en el recuadro 1 y nombrar qué tienen en común el helado, el caramelo y el chocolate.
- ▶ Analizar las demás imágenes del recuadro (gato, chancho, tortuga, gallina y paleta) e identificar cuál de estas podría pertenecer al grupo anterior.
- ▶ Realizar el mismo procedimiento en el recuadro 2.
- ▶ Pegar en los recuadros correctos los pegotines de la paleta y la bicicleta que están en la página xx.

¿CUÁL FALTA?

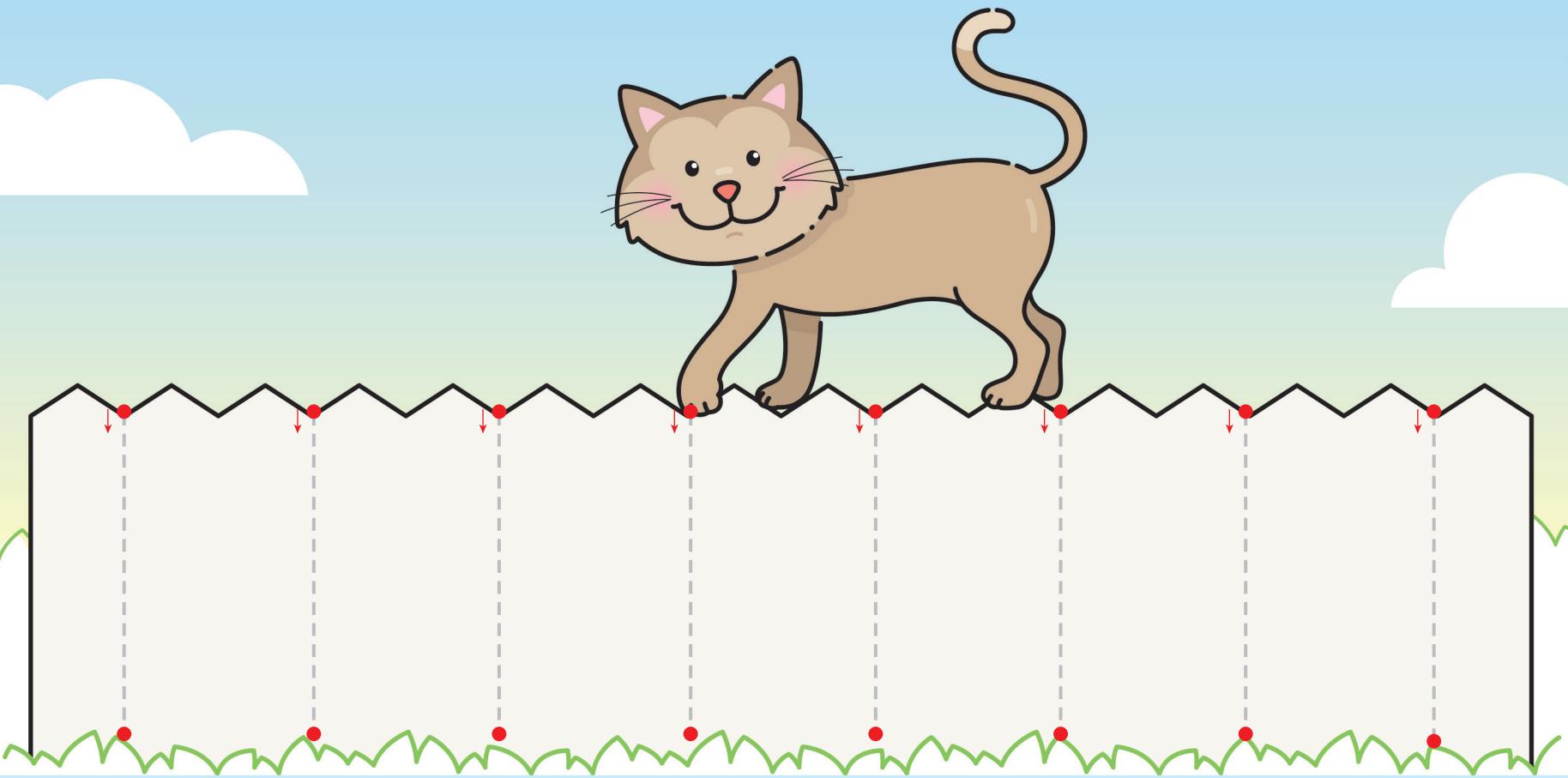
1

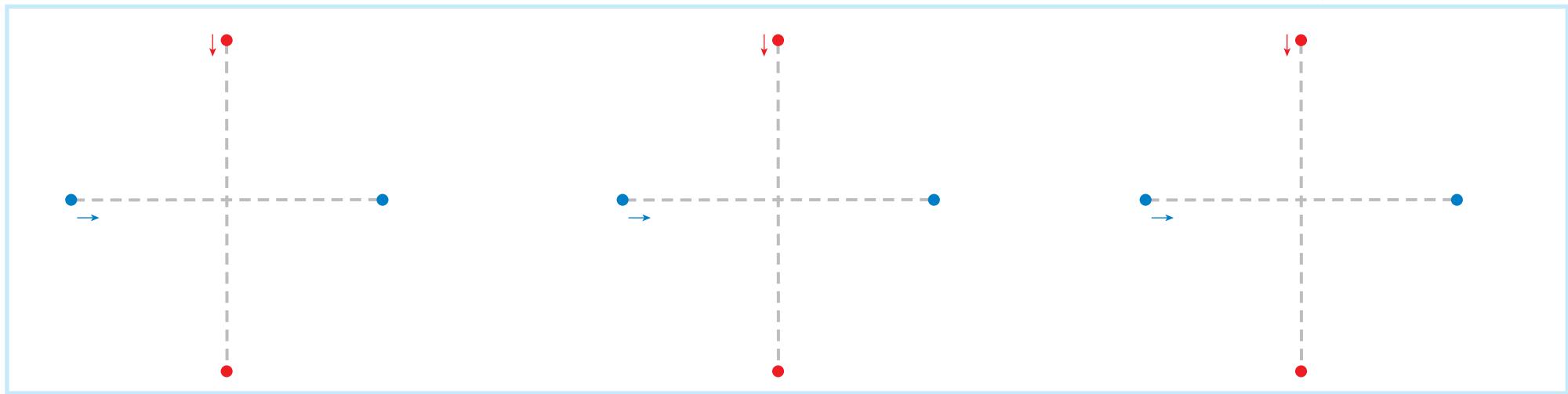
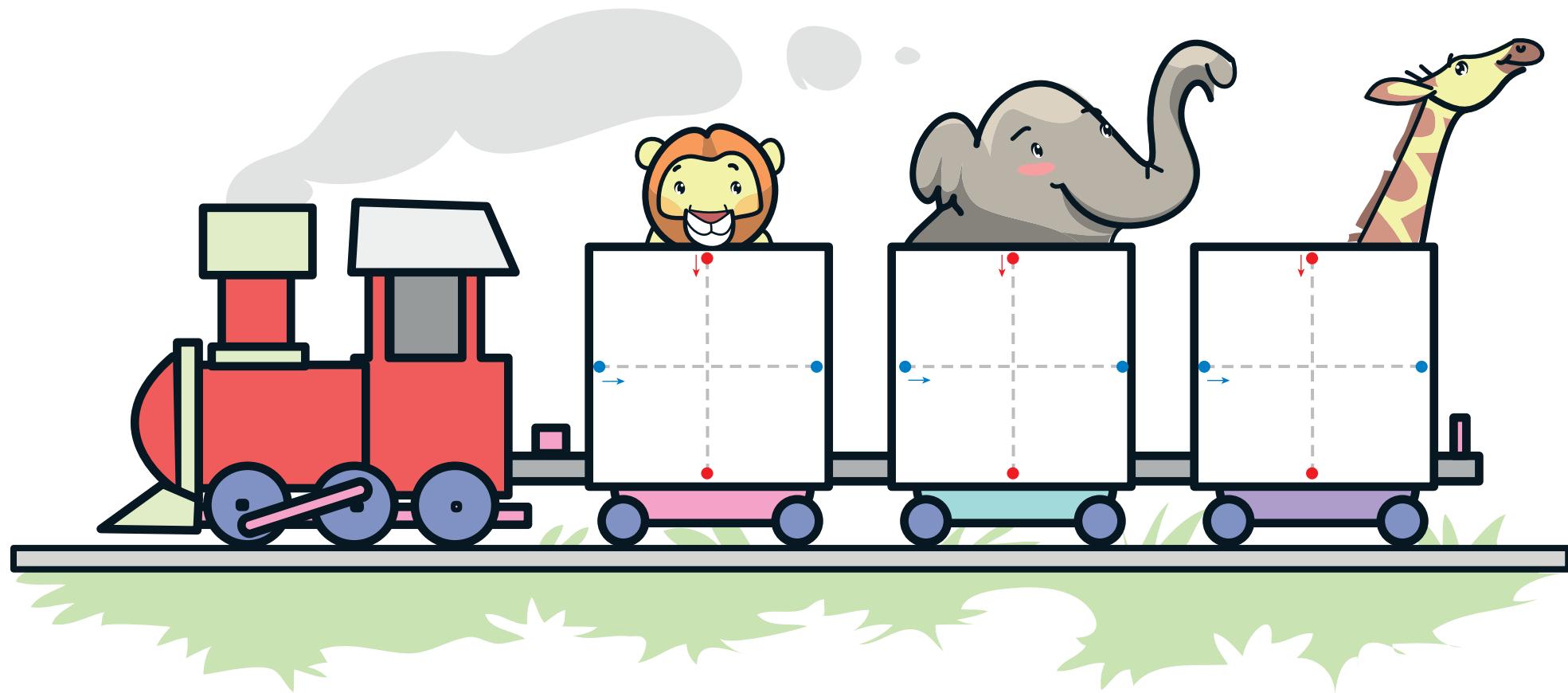


2

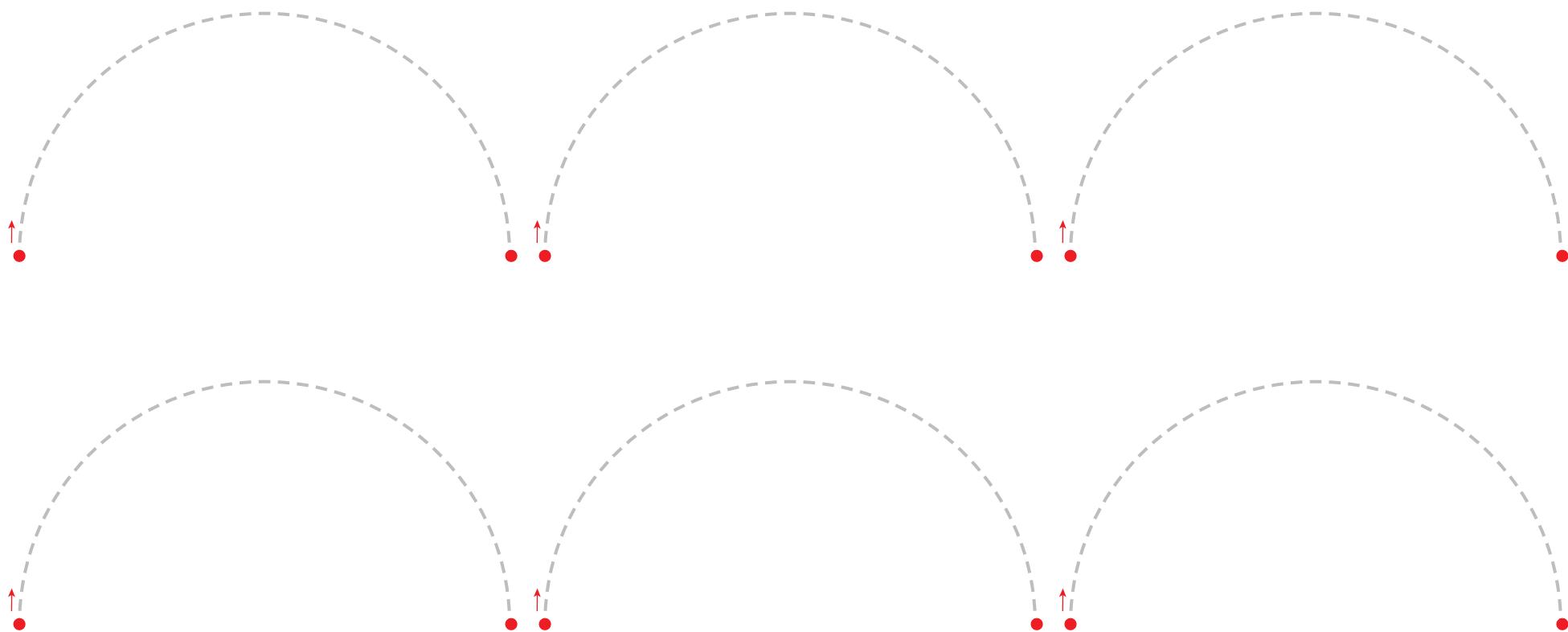
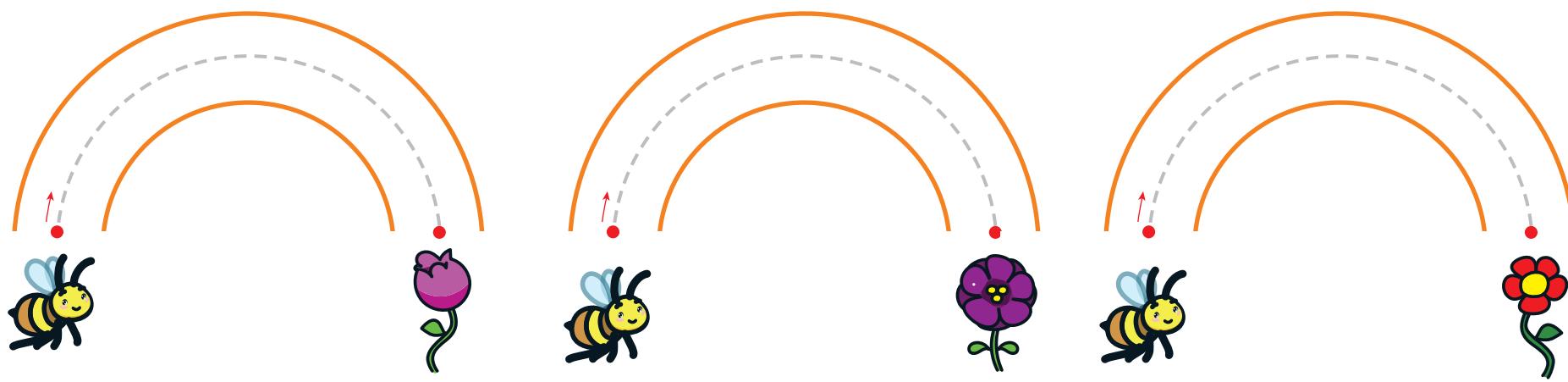


ACTIVIDADES DE GRAFOMOTRICIDAD





Trazo



Trazo

1

