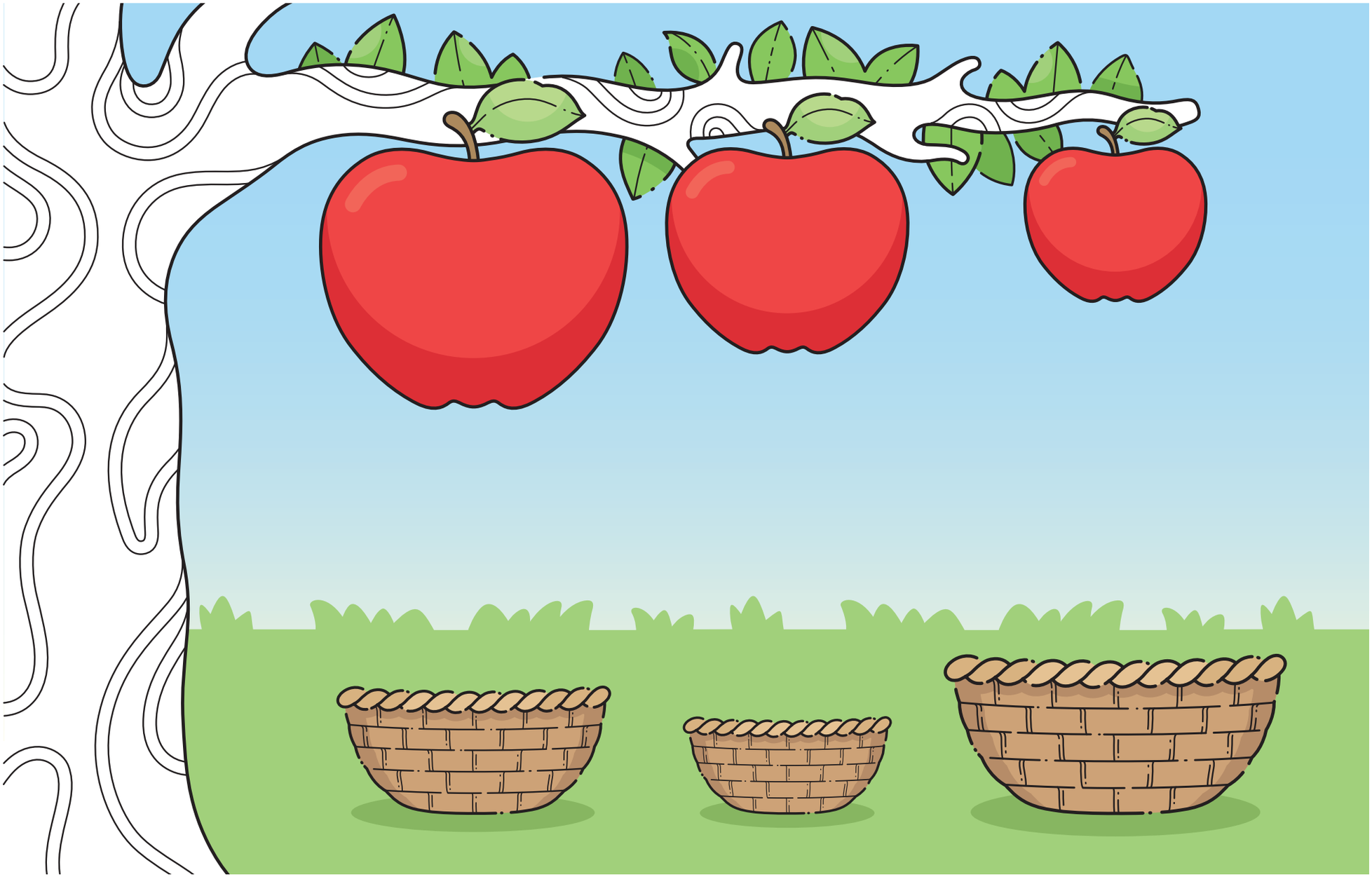


© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

Grande - Mediano - Pequeño

Desempeño precisado

- Establece relaciones de medida: grande, mediano y pequeño en situaciones cotidianas.

Guion didáctico

Para iniciar

- Entregue a los niños y las niñas una hoja bond y pídales que la arruguen para formar una pelota. Luego, entrégueles una hoja de periódico e indíqueles que hagan lo mismo. Finalmente, entrégueles dos hojas juntas de periódico y solicite que repitan el proceso. Anímelos a comparar el tamaño de las pelotas y a reconocer la grande, la mediana y la pequeña. Llévelos al patio y organícelos en grupos para que jueguen con las pelotas.

Para desarrollar

- ¿Qué ves? ¿Cuántas manzanas hay en el árbol? ¿Son todas del mismo tamaño? ¿Adónde caerán las manzanas?
- Repasa el contorno de cada manzana con tu dedo índice y observa la diferencia de tamaño que hay entre ellas. Luego, realiza el mismo procedimiento con las canastas.
- Une cada manzana con la canasta que corresponda según su tamaño.
- Decora el tronco del árbol como prefieras.

Para finalizar

- ACTIVIDAD ODS: Destaque la importancia del agua en nuestras vidas: todos los seres vivos la necesitamos para existir. Luego, dialogue con los niños y las niñas sobre las acciones que realizan con agua. Finalmente, recuérdeles el proyecto “Héctor y las llaves de agua” para que puedan realizar la actividad propuesta.
- Reparta a las niñas y los niños el material sugerido de la Carpeta *maker* (ver hexágono “Kurmi conecta”). Motívelos a ordenar los bloques lógicos de manera libre. Luego, pídales que muestren un bloque grande, uno mediano y uno pequeño. Finalmente, indíqueles que agrupen los bloques por tamaño. Verifique el trabajo.

PROYECTO ODS

- Acceda al proyecto sugerido (ver hexágono "Kurmi conecta") referido al objetivo de desarrollo sostenible 6: Agua limpia y saneamiento. En grupo clase, permita que los niños y las niñas reflexionen a partir del video presentado y desarrollen las actividades colaborativas.

Kurmi conecta

En la carpeta Proyectos ODS: "Héctor y las llaves de agua"

Carpeta *maker*: bloques lógicos (CT2)

Kurmi resuelve

Anime a los niños y las niñas a buscar en casa elementos que puedan comparar por tamaño. Pídales que mencionen cuáles son grandes, cuáles son medianos y cuáles son pequeños.

© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

A
B
C

Arriba – Abajo

Desempeños precisados

- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio, organizando sus movimientos y acciones para desplazarse.
- Utiliza expresiones como “arriba” y “abajo” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

Guion didáctico

Para iniciar

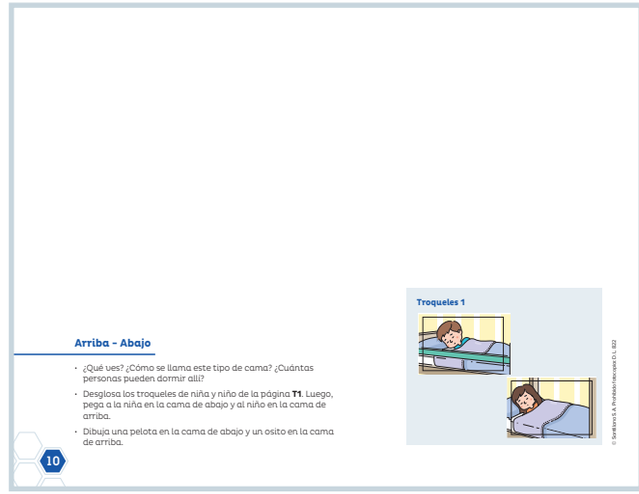
- Motive a los niños y las niñas a mover sus brazos libremente. Luego, pídales que, a un golpe de pandereta, muevan sus brazos hacia arriba, y a dos golpes de pandereta, los muevan hacia abajo.
- Repártales diversos materiales y pídales que los coloquen en los estantes y muebles del aula en la posición que se les indique.
- Anímelos a señalar las partes del cuerpo que están arriba (cabeza, hombros) y abajo (rodillas, pies). Mientras lo hacen, reproduzca la canción sugerida de la carpeta Audios (ver hexágono “Kurmi conecta”).

Para desarrollar

- ¿Qué ves? ¿Cómo se llama este tipo de cama? ¿Cuántas personas pueden dormir allí?
- Desglosa los troqueles de niña y niño de la página **T1**. Luego, pega a la niña en la cama de abajo y al niño en la cama de arriba.
- Dibuja una pelota en la cama de abajo y un osito en la cama de arriba.

Para finalizar

- Pida a los niños y las niñas que observen algunos elementos del aula y, luego, anímelos a mencionar su ubicación según estén arriba o abajo. Por ejemplo: “El reloj está arriba”; “El tacho de basura está abajo”, etc.
- Utilice el material concreto sugerido (ver hexágono “Kurmi conecta”) para representar diferentes posiciones en el aula. Puede colocar algunos cubos arriba de una caja, abajo de una silla... y pedir a los niños y las niñas que mencionen su ubicación. Luego, solicite un voluntario para que ubique un cubo en alguna posición y el resto mencione dónde se encuentra. Intente la actividad con diferentes participantes.


Arriba – Abajo

- ¿Qué ves? ¿Cómo se llama este tipo de cama? ¿Cuántas personas pueden dormir allí?
- Desglosa los troqueles de niña y niño de la página **T1**. Luego, pega a la niña en la cama de abajo y al niño en la cama de arriba.
- Dibuja una pelota en la cama de abajo y un osito en la cama de arriba.

10

Troqueles 1

© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

Kurmi recomienda

Para trabajar la ubicación de objetos en el espacio, empiece por realizar juegos con el cuerpo y sus partes.

Kurmi conecta

En la carpeta Audios: canción “Mi cuerpo se mueve”

Material concreto: juego "Didacticubos"

Kurmi resuelve

Organice a los niños y las niñas en parejas y motívelos a ordenar los materiales y juguetes del aula. Un integrante de cada pareja indicará a su compañero dónde ubicar las cosas.

© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

Dentro - Fuera

Desempeños precisados

- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio, organizando sus movimientos y acciones para desplazarse.
- Utiliza expresiones como “dentro” y “fuera” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

Guion didáctico

Para iniciar

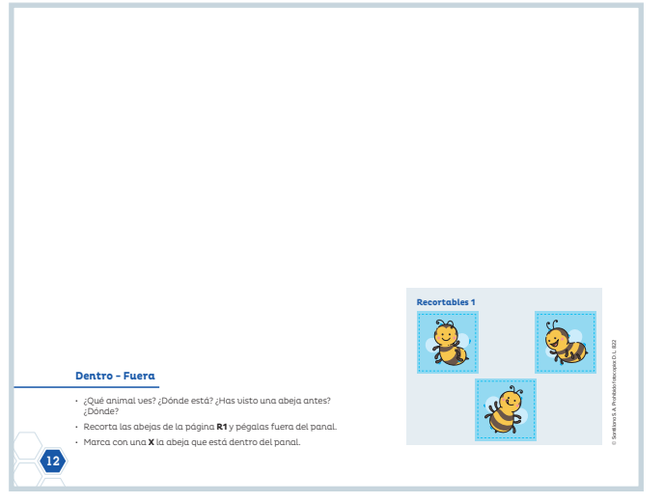
- Coloque una caja en el piso del aula y anime a los niños y las niñas a que, por turnos, lancen pelotas desde una distancia establecida. Luego de cada lanzamiento, pregunte si la pelota cayó dentro o fuera de la caja.
- Dibuje un círculo grande en un papelógrafo. Pida a los niños y las niñas que peguen trozos de papel azul dentro del círculo y trozos de papel amarillo fuera de él.

Para desarrollar

- ¿Qué animal ves? ¿Dónde está? ¿Has visto una abeja antes? ¿Dónde?
- Recorta las abejas de la página **R1** y pégalas fuera del panal.
- Marca con una **X** la abeja que está dentro del panal.

Para finalizar

- Entregue a las niñas y los niños el material concreto sugerido (ver hexágono de “Kurmi conecta”) y anímelos a colocar algunas fichas dentro o fuera de una caja según se les indique. Repita la actividad, pero esta vez indíqueles la ubicación. Por ejemplo: “Coloquen el círculo rojo dentro de la caja”.
- Reparta a cada niño y niña un plato descartable y cuentas de colores. Dé indicaciones como las siguientes: “Coloquen las cuentas rojas dentro del plato”; “Coloquen las cuentas azules fuera del plato”.
- Ponga algunos objetos dentro de una caja (por ejemplo: un peluche, un cuento, una cartuchera...) y otros objetos fuera de ella (por ejemplo: una pelota, una lonchera, una crayola...). Pregunte a los niños y las niñas por la ubicación de los objetos. Oriéntelos a utilizar de manera correcta las palabras *dentro* y *fuera*.


Dentro - Fuera

- ¿Qué animal ves? ¿Dónde está? ¿Has visto una abeja antes? ¿Dónde?
- Recorta las abejas de la página **R1** y pégalas fuera del panal.
- Marca con una **X** la abeja que está dentro del panal.

12

Recortables 1

© Santillana S.A. Prohibida fotocopiar. D.L. 822

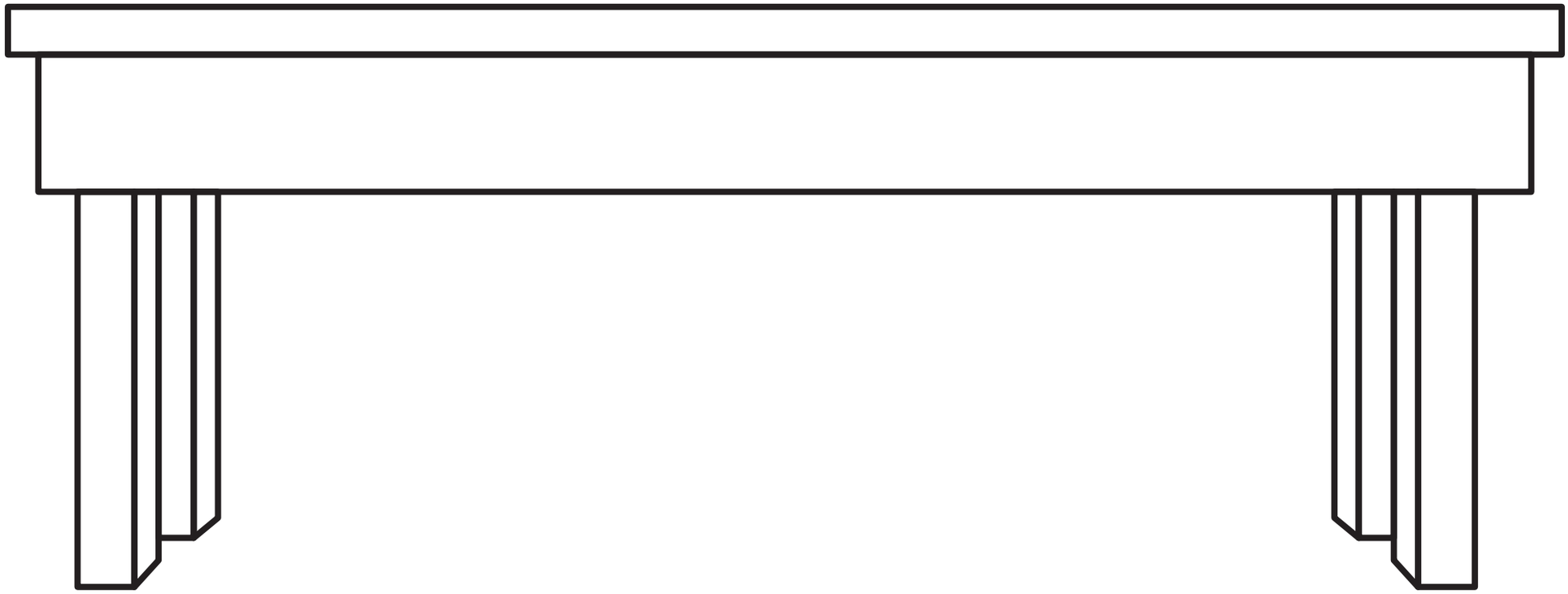
Kurmi conecta

Material concreto: juego "Bastones 3D"

Kurmi expresa

Motive a los niños y las niñas a mencionar objetos que se encuentran dentro de su habitación y objetos que se encuentran fuera de ella.

© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822



© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

Encima - Debajo

Desempeños precisados

- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio, organizando sus movimientos y acciones para desplazarse.
- Utiliza expresiones como “encima” y “debajo” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

Guion didáctico

Para iniciar

- Centre la atención de los niños y las niñas en los objetos del aula. Anímelos a nombrarlos y mencionar la ubicación de cada uno con respecto a un punto de referencia. Luego, pregúnteles lo siguiente: *¿Dónde están los cuadernos? ¿Dónde están las tijeras? ¿Y las colchonetas?* Fomente el uso adecuado de los términos *dentro* y *fuera*.
- Propicie situaciones en las que los niños y las niñas puedan vivenciar con su propio cuerpo las posiciones trabajadas. Por ejemplo, pida a algunos niños y niñas que salgan fuera del aula para que los demás indiquen dónde se encuentran.

Para desarrollar

- ¿Qué ves? ¿Para qué se usan las mesas? ¿De qué formas pueden ser?
- Coloca tu dedo índice encima de la mesa y, luego, debajo de ella.
- Dibuja un florero encima de la mesa. Luego, dibuja una pelota debajo de la mesa.
- Decora la mesa como prefieras.

Para finalizar

- Proporcione a los niños y las niñas bloques de construcción o cubos para que los coloquen según la indicación que reciban. Por ejemplo: “Coloquen un bloque rojo debajo de un bloque azul”; “Coloquen un bloque amarillo debajo de un bloque verde”.
- Motívelos a jugar con el material concreto sugerido (ver hexágono “Kurmi conecta”). Pídales que coloquen el triángulo azul debajo del triángulo rojo. Déles otras indicaciones útilizando las palabras "encima" y "debajo".

Encima - Debajo

- ¿Qué ves? ¿Para qué se usan las mesas? ¿De qué formas pueden ser?
- Coloca tu dedo índice encima de la mesa y, luego, debajo de ella.
- Dibuja un florero encima de la mesa. Luego, dibuja una pelota debajo de la mesa.
- Decora la mesa como prefieras.

14

© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

Kurmi recomienda

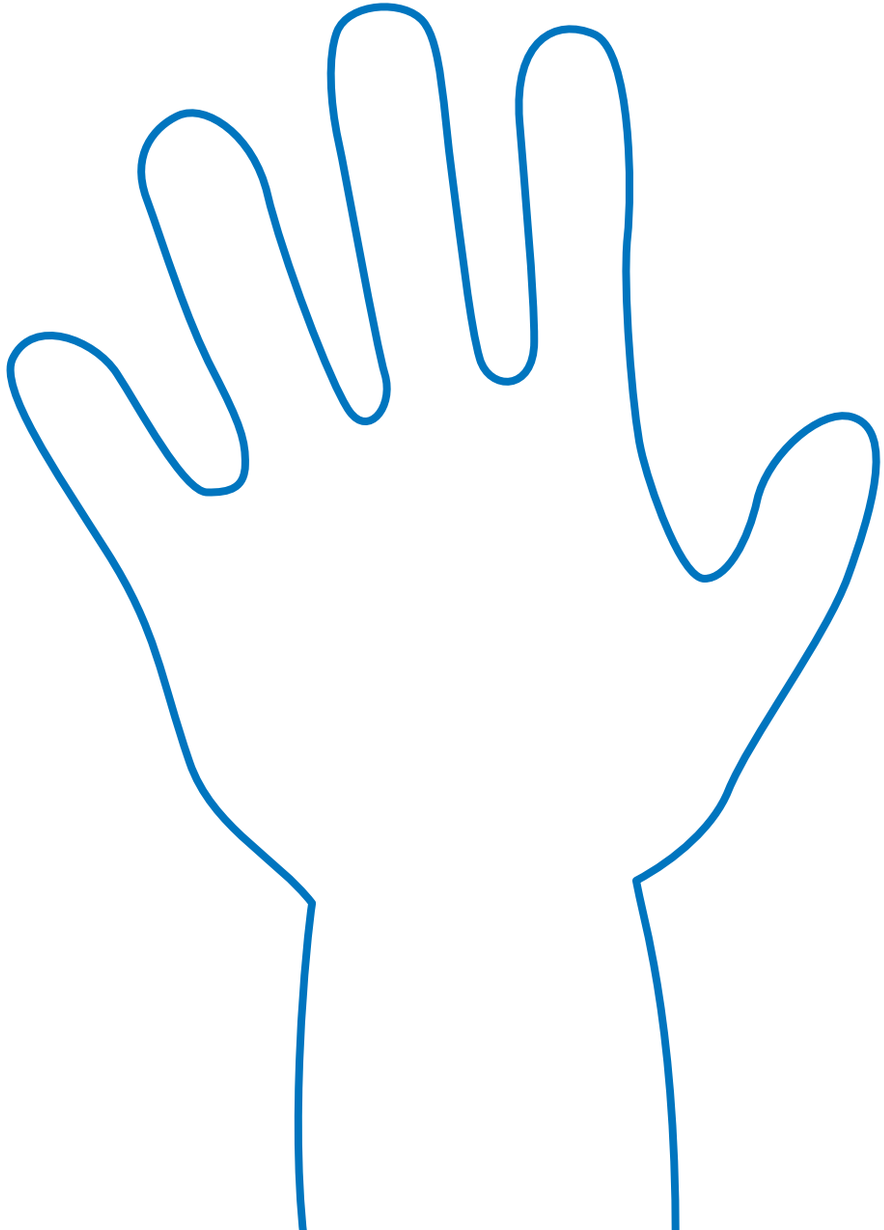
Para trabajar nociones espaciales con los niños y las niñas, puede empezar con ejercicios de relajación. Invítelos a echarse, cerrar los ojos y pensar en la parte del cuerpo que se nombra.

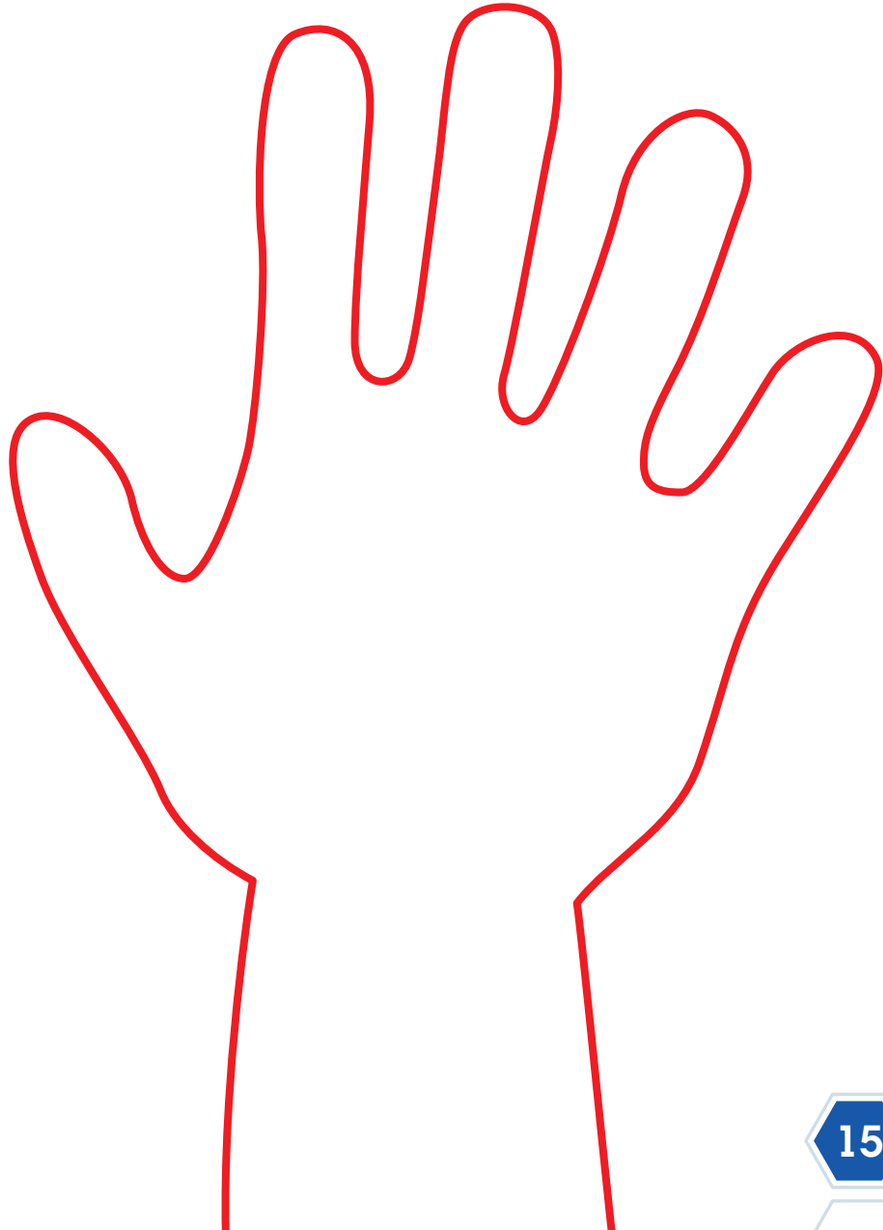
Kurmi conecta

Material concreto: juego "Bloques lógicos"

Kurmi expresa

Anime a los niños y las niñas a representar, mediante un dibujo, algunos objetos de su casa a partir de los cuales se puedan evidenciar las posiciones “encima” y “debajo”.





© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

Izquierda - Derecha

Desempeño precisado

- Utiliza expresiones como “izquierda” y “derecha” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

Guion didáctico

Para iniciar

- Muestre a los niños y las niñas dos instrumentos de percusión, por ejemplo, una pandereta y un tambor, y hágalos sonar. Indíqueles que, cuando escuchen el sonido de la pandereta, se dirijan hacia el lado derecho del aula y, cuando escuchen el sonido del tambor, se dirijan hacia el lado izquierdo. Repita la actividad varias veces.
- Motívelos a pararse detrás de sus sillas. Luego, pídales que, a un golpe de pandereta, se coloquen a la derecha de sus sillas, y a dos golpes de pandereta, se coloquen a la izquierda de ellas.

Para desarrollar

- Coloca tus manos sobre las siluetas de tu ficha. ¿Son del mismo tamaño?
- Pinta de color rojo la mano derecha, y de color azul, la mano izquierda. Utiliza la técnica que prefieras.

Para finalizar

- Reparta a los niños y las niñas figuras de dos categorías diferentes; por ejemplo, animales y plantas. Además, entregue a cada mesa de trabajo un papelógrafo dividido por la mitad con una línea gruesa. Pídales que peguen las figuras de animales en el lado derecho del papelógrafo, y las figuras de plantas, en el lado izquierdo.
- Solicite cuatro voluntarios y ubíquelos en fila dando la espalda al resto de niños y niñas. Pídales que levanten la mano derecha y formule a cada uno estas preguntas: *¿Quién está a tu lado derecho? ¿Quién está a tu lado izquierdo?* Intente la misma actividad con otros niños y niñas.
- ACTIVIDAD ODS: Invite a los niños y las niñas a conversar acerca de la importancia del agua para mantener las manos limpias. Luego, dialoguen sobre lo que ocurriría si no tuvieran agua para lavarlas. Finalmente, recuérdeles el proyecto “Héctor y las llaves de agua” para que puedan realizar la actividad propuesta.
- Oriéntelos a desarrollar la ficha sugerida del cuaderno Piensa más (ver hexágono “Kurmi conecta”) y refuerce la ubicación en el espacio.

PROYECTO ODS

- Acceda al proyecto sugerido (ver hexágono "Kurmi conecta") referido al objetivo de desarrollo sostenible 6: Agua limpia y saneamiento. En grupo clase, permita que los niños y las niñas reflexionen a partir del video presentado y desarrollen las actividades colaborativas.

Kurmi conecta

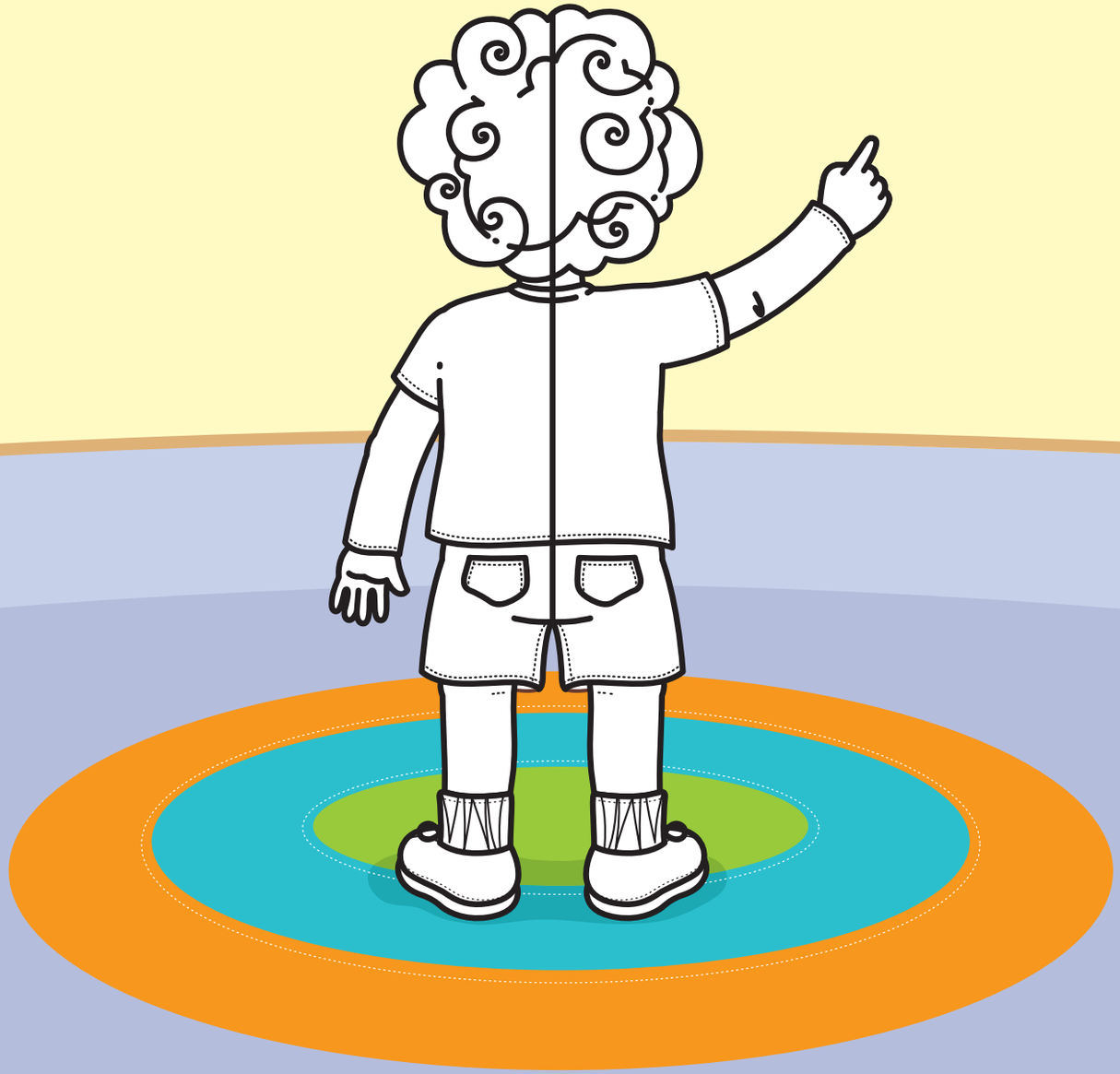
En la carpeta Proyectos ODS: "Héctor y las llaves de agua"

Cuaderno Piensa más: ficha de la página 19

Kurmi resuelve

Coloque juguetes sobre una mesa. Pida a los niños y las niñas que se acerquen y cojan dos de ellos: uno con la mano izquierda y otro con la mano derecha.

© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822



© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

Izquierda - Derecha

Desempeño precisado

- Utiliza expresiones como “izquierda” y “derecha” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

Guion didáctico

Para iniciar

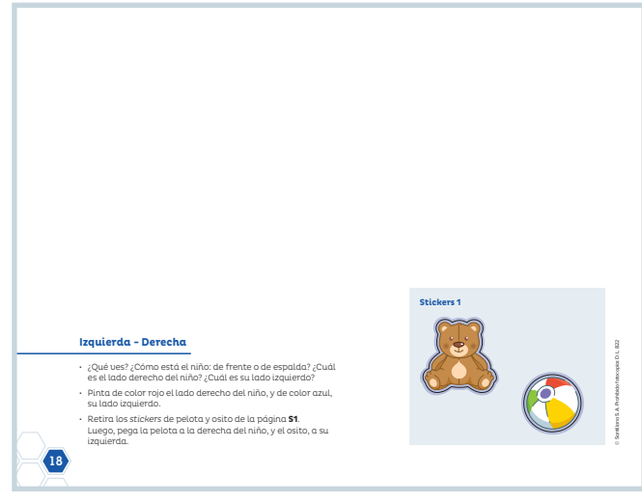
- Entregue a los niños y las niñas añgunos pañuelos. Pídales que cojan un pañuelo con la mano derecha y bailen al compás de la canción sugerida de la carpeta Audios (ver hexágono “Kurmi conecta”). Luego, indíqueles que pasen el pañuelo a su mano izquierda y continúen con el baile.
- Coloque una soga en el suelo y pida a los niños y las niñas que se coloquen en fila a un lado de ella. Luego, indíqueles que, al oír la pandereta, salten al otro lado de la cuerda. Finalmente, motívelos a mencionar en qué lados de la cuerda estuvieron (derecha e izquierda).

Para desarrollar

- ¿Qué ves? ¿Cómo está el niño: de frente o de espalda? ¿Cuál es el lado derecho del niño? ¿Cuál es su lado izquierdo?
- Pinta de color rojo el lado derecho del niño, y de color azul, su lado izquierdo.
- Retira los *stickers* de pelota y osito de la página **S1**.
- Luego, pega la pelota a la derecha del niño, y el osito, a su izquierda.

Para finalizar

- Conduzca a los niños y las niñas al patio y fórmelos en fila. Dibuje dos círculos grandes en el piso, uno a la derecha de la fila y el otro a la izquierda. Enseguida, nárreles un cuento breve en el que un personaje camina cambiando continuamente de dirección: hacia la derecha y hacia la izquierda. Motívelos a entrar en el círculo de lado que se menciona.
- Ubíquese al frente de la clase, pero dando la espalda a los niños y las niñas. Motívelos a imaginar que son árboles; por ello, deben estar parados muy derechitos. Luego, mencione que de pronto llega un fuerte viento y deben mover sus ramas hacia la derecha y hacia la izquierda.


Izquierda - Derecha

- ¿Qué ves? ¿Cómo está el niña: de frente o de espalda? ¿Cuál es el lado derecho del niño? ¿Cuál es su lado izquierdo?
- Pinta de color rojo el lado derecho del niño, y de color azul, su lado izquierdo.
- Retira los *stickers* de pelota y osito de la página **S1**. Luego, pega la pelota a la derecha del niño, y el osito, a su izquierda.

18

Stickers 1

© Santillana S.A. Prohibida fotocopiar. D.L. 822

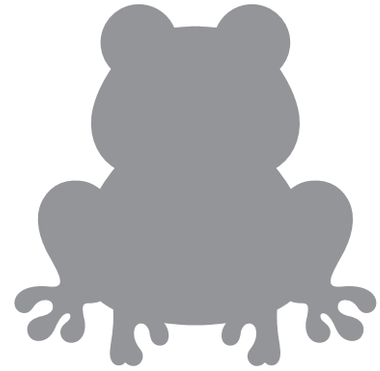
Kurmi conecta

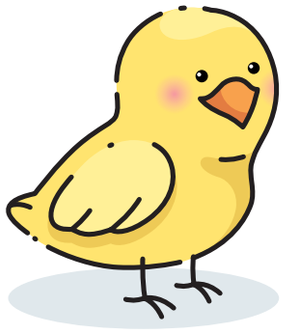
En la carpeta Audios:
canción “¡Kurmi contigo!”

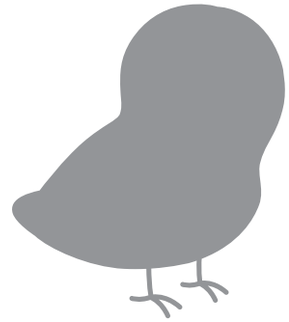
Kurmi resuelve

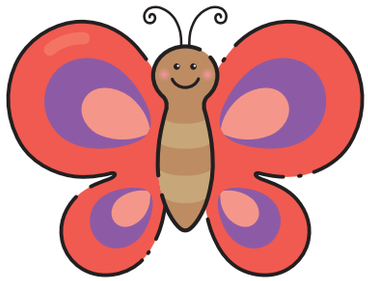
Anime a los niños y las niñas a indagar cuántos diestros y zurdos hay en el aula. Oriéntelos a determinar la cantidad exacta y a comunicar sus conclusiones.

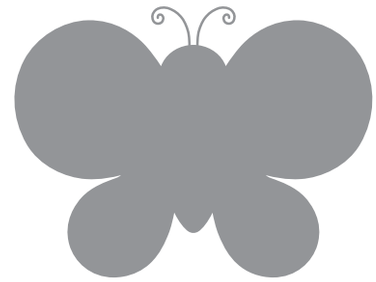
© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822











© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

Desplazamientos

Desempeño precisado

- Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con el desplazamiento en el espacio.

Guion didáctico

Para iniciar

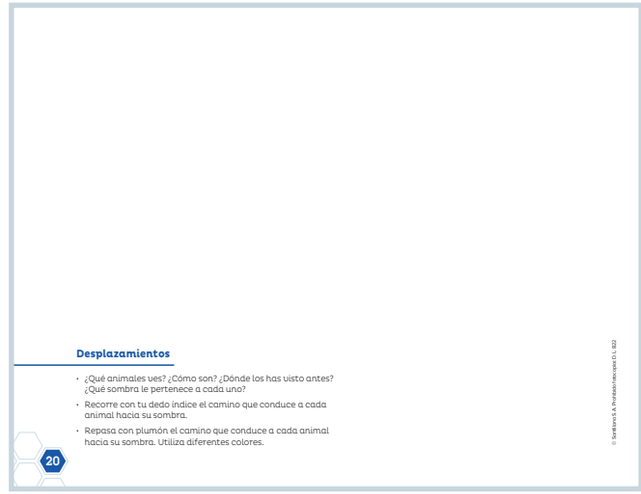
- Juegue con los niños y las niñas a realizar desplazamientos en el patio: hacia delante, hacia atrás, a la derecha, a la izquierda. Luego, agregue otras consignas. Por ejemplo: “Den tres pasos hacia delante”; “Den cuatro pasos hacia atrás”; “Den un paso a la derecha”...
- Organice la clase en parejas y entrégueles crayolas y papelógrafos con laberintos dibujados. Motívelos a trabajar de manera cooperativa para encontrar el camino correcto. Permítales ubicarse en diferentes lugares del aula para realizar el trabajo.

Para desarrollar

- ¿Qué animales ves? ¿Cómo son? ¿Dónde los has visto antes?
- ¿Qué sombra le pertenece a cada uno?
- Recorre con tu dedo índice el camino que conduce a cada animal hacia su sombra.
- Repasa con plumón el camino que conduce a cada animal hacia su sombra. Utiliza diferentes colores.

Para finalizar

- Trace un camino en el piso del patio y anime a los niños y las niñas a pasar una pelota sobre él haciéndola rodar con las manos. Luego, pídales que comenten el recorrido. Por ejemplo: “La pelota fue hacia la derecha, siguió en línea recta, luego fue hacia la izquierda...”.
- Oriéntelos a desarrollar las fichas sugeridas del cuaderno Trazos y números (ver hexágono “Kurmi conecta”) para reforzar sus habilidades de motricidad fina.
- Anímelos a desarrollar la ficha sugerida del cuaderno Emocionarte (ver hexágono “Kurmi conecta”) para fomentar sus habilidades artísticas.


Desplazamientos

- ¿Qué animales ves? ¿Cómo son? ¿Dónde los has visto antes? ¿Qué sombra le pertenece a cada uno?
- Recorre con tu dedo índice el camino que conduce a cada animal hacia su sombra.
- Repasa con plumón el camino que conduce a cada animal hacia su sombra. Utiliza diferentes colores.

20

© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

Kurmi recomienda

Trabaje previamente ejercicios de equilibrio, control de la postura, coordinación y relajación para reforzar un adecuado desplazamiento y ubicación en el espacio.

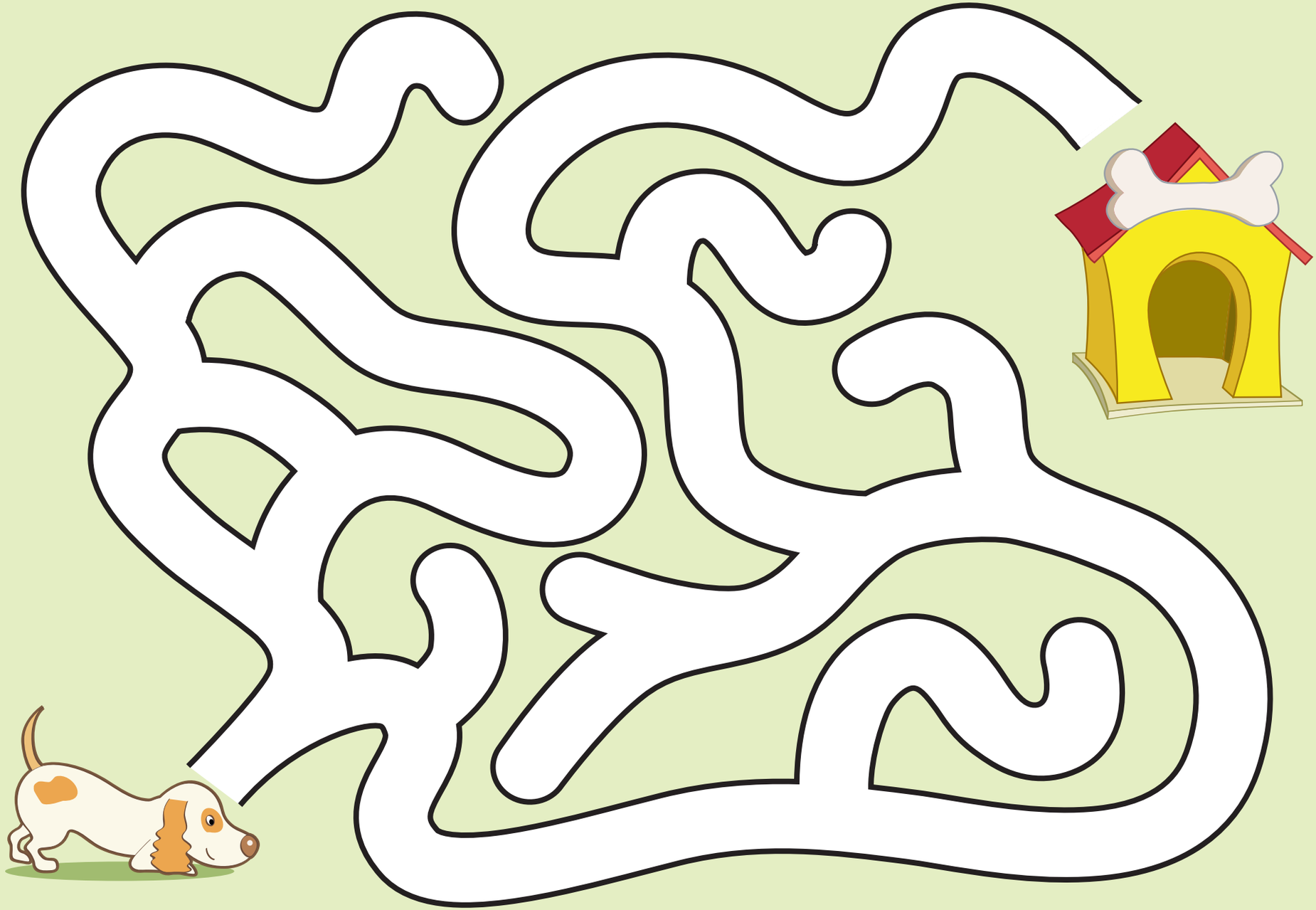
Kurmi conecta

Cuaderno Trazos y números: ficha de las páginas 29 y 30

Cuaderno Emocionarte: ficha de la página 23

Kurmi resuelve

Motive a los niños y las niñas a describir y representar de manera gráfica los lugares del centro educativo a los que pueden llegar sin ayuda.



© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

Laberinto

Desempeño precisado

- Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con el desplazamiento en el espacio.

Guion didáctico

Para iniciar

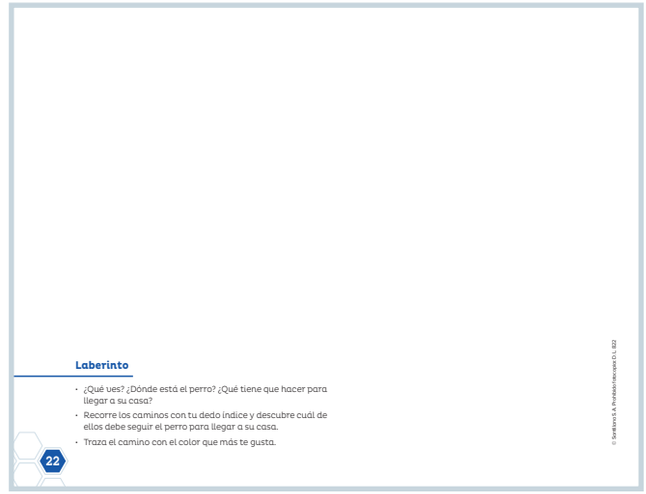
- Dibuje líneas rectas y sinuosas en el piso del patio. Luego, invite a los niños y las niñas a desplazarse sobre ellas, primero caminando, luego en un pie y después corriendo. Finalmente, ubíquelos en semicírculo y anímelos a que, por turnos, mencionen cómo se sintieron al realizar la actividad.
- Solicite dos voluntarios para que pasen al frente. Pida a uno que se desplace por el aula imitando la forma de caminar de algún animal, y al otro, que adivine de qué animal se trata. Luego, intercambie roles.

Para desarrollar

- ¿Qué ves? ¿Dónde está el perro? ¿Qué tiene que hacer para llegar a su casa?
- Recorre los caminos con tu dedo índice y descubre cuál de ellos debe seguir el perro para llegar a su casa.
- Traza el camino con el color que más te gusta.

Para finalizar

- Arme con cajas un pequeño laberinto en el patio. Determine los caminos por donde deben pasar los niños y las niñas. Coloque un objeto al final para que lo descubran.
- Oriéntelos a desarrollar las fichas sugeridas del cuaderno Emocionarte (ver hexágono “Kurmi conecta”) para reforzar sus habilidades artísticas y de reflexión.
- Aplique el instrumento de evaluación propuesto que se encuentra en la carpeta Evaluación (ver hexágono “Kurmi conecta”). Luego, sistematice y registre los resultados en la ficha propuesta (ver hexágono “Kurmi conecta”).


Laberinto

- ¿Qué ves? ¿Dónde está el perro? ¿Qué tiene que hacer para llegar a su casa?
- Recorre los caminos con tu dedo índice y descubre cuál de ellos debe seguir el perro para llegar a su casa.
- Traza el camino con el color que más te gusta.

22

© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822

Kurmi conecta

Cuaderno Emocionarte: fichas de las páginas 13 y 15

En la carpeta Evaluación: Módulo de EPA (rúbrica página 34 y ficha de control página 35)

Kurmi resuelve

Motive a los niños y las niñas a preguntar a sus padres los posibles caminos que pueden seguir para llegar del colegio a su casa y viceversa.

© Santillana S.A. Prohibido fotocopiar. D.L. 822