



Ciencias y Matemáticas

Cuaderno de Trabajo

THIS BOOK IS THE PROPERTY OF	/ESTE LIBRO	ES PROPIEDAD DE	
STATE / ESTADO			6. 7.
Book No. / No. de libro			
PROVINCE / PROVINCIA		50	
COUNTY / CONDADO		\sim	C.
PARISH / PARROQUIA	•	0, 40	
SCHOOL DISTRICT / DISTRITO ESCOLAR			
Enter information in spaces to the left as instructed Registra la información en los espacios a la izquierda como se indica			
ISSUED TO	Year Used	CONDITION	/CONDICIÓN
ENTREGADO A	Año en uso	ISSUED / ENTREGADO	RETURNED / DEVUELTO
	17		
0, .0			

Pupils to whom this textbook is issued must not write on any page or mark any part of it in any way, consumable textbooks excepted.

Los estudiantes, a quienes se les entrega este libro de texto, no deben escribir en ninguna página ni hacer ninguna marca dentro de él, excepto los libros de texto consumibles.

- **1.** Teachers should see that the pupil's name is clearly written in ink in the spaces above in every book issued.
- **2.** The following terms should be used in recording the condition of the book: New; Good; Fair; Poor; Bad.
- **1.** Los docentes deben revisar que el nombre del estudiante esté claramente escrito con tinta en los espacios de arriba en cada libro entregado.
- **2.** Los siguientes términos deben usarse para registrar la condición del libro: Nuevo; Bueno; Regular; Deficiente, Malo.



Lección 1 - Ciencias Propiedades de los objetos Explorando materiales Frutas de muchos colores	4
Lección 2 - Ciencias Mi cuerpo	
Lección 2 - Matemáticas Prepara tu pizza	13
Lección 3 - Ciencias El arcoíris	
Lección 3 - Matemáticas Juego de boliche	18
Lección 4 - Ciencias Sociales Mi familia	24 26 27
Lección 5 - Ciencias Sociales Los trabajadores de la comunidad Los trabajadores de la comunidad	29 29

Mapa en 3D	32
Lección 6 - Ciencias Sociales Las profesiones	34
Lección 6 - Matemáticas Contar del 1 al 30	36
Lección 6 - Ciencias Fuentes de luz, calor o sonidoFuentes de energía: la electricidad	
Lección 7 - Ciencias Títeres de vegetales Comida sana	42 48
Lección 8 - Ciencias Máscaras de animales	50
Lección 8 - Matemáticas Agrupar hasta 10 objetos	55
Lección 9 - Ciencias Ciclo de vida de la mariposa Títeres de animales	



Lección 10 - Ciencias Bosque y desierto
Lección 11 - Ciencias La sabana y la selva tropical
Lección 12 - Ciencias La tundra y el ecosistema marino
Lección 13 - Ciencias Las cuatro estaciones86
Lección 14 - Ciencias El Sistema Solar92
Lección 15 - Ciencias Los cambios diarios del clima
Lección 16 - Matemáticas La tiendita
Lección 17 - Ciencias El supermercado
Lección 18 - Matemáticas Gráficas

EDUS ARK Pred Indian purposes Proc. 2021.



Identifica objetos de forma círculo y en forma de cuadrado.

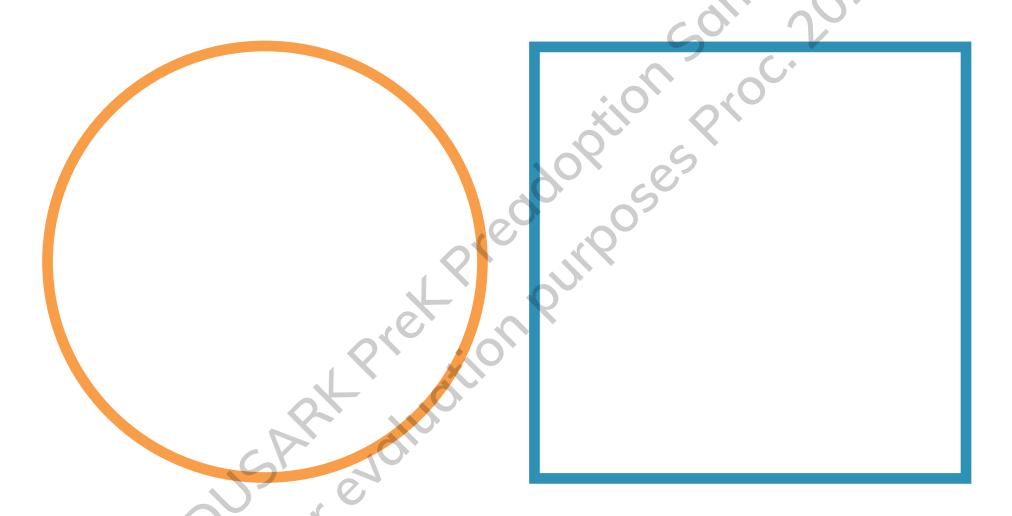


Recorta las imágenes de la página 6.

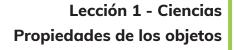


Clasifica y pega las imágenes de acuerdo con su forma.

1









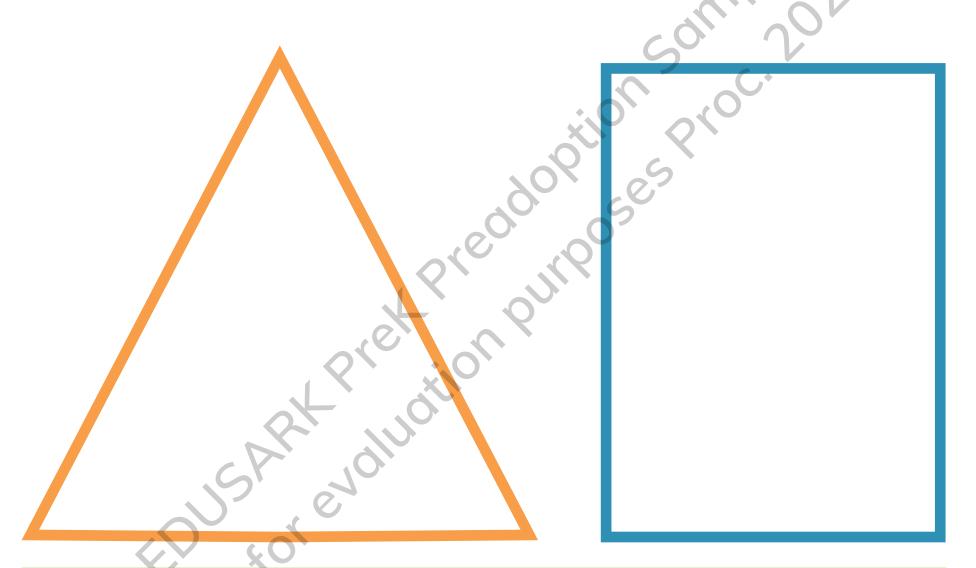
Identifica objetos de forma de triángulo y en forma de rectángulo.



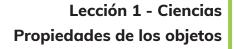
Recorta las imágenes de la página 6.



Clasifica y pega las imágenes de acuerdo con su forma.







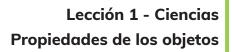


Recorta













Identifica objetos hechos de madera, plástico, metal o papel.



Recorta las imágenes de la página 6.



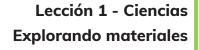
Clasifica y pega los objetos en el grupo al que pertenece.













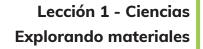


Recorta











6

Colorea las frutas.

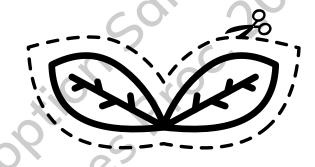


Corta

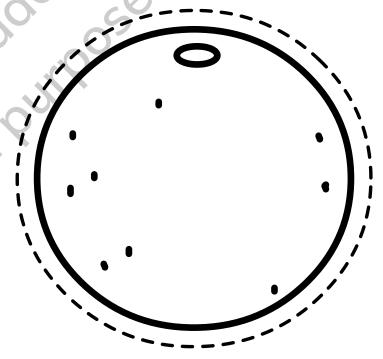


Pega las frutas y decora el frutero.











Permitir al niño explorar diferentes frutas reales por medio de la vista, el tacto y el gusto. Ayudar al niño a usar palabras para describir las frutas que exploró, tales como: grande, pequeña, suave, dura, dulce o agria. Ofrece variedad de materiales para colorear o pintar (crayones, colores, marcadores, acuarelas, brochas, etc.).



Lección 1 - Ciencias Frutas de muchos colores





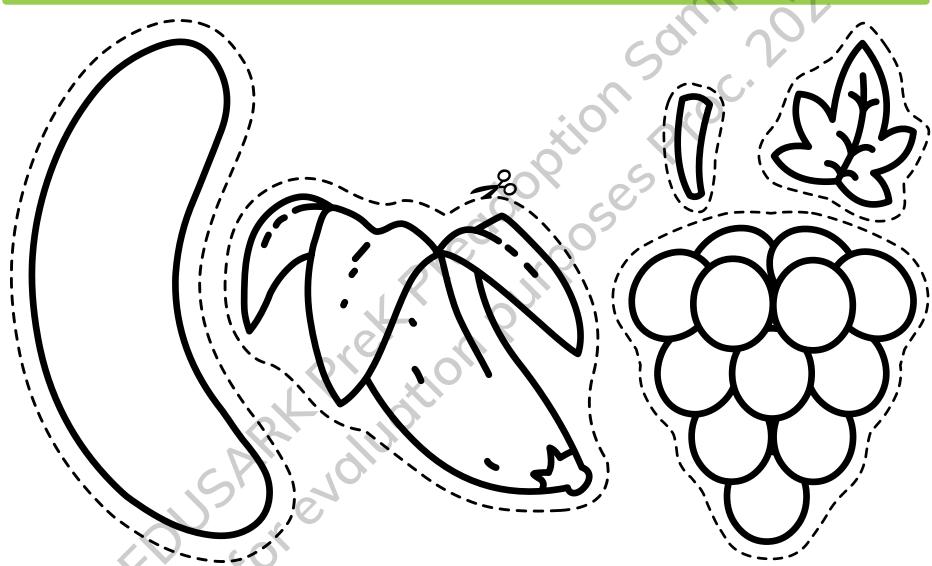
Colorea las frutas.



Corta



Pega y arma las partes.





Permitir al niño explorar diferentes frutas reales por medio de la vista, el tacto y el gusto. Ayudar al niño a usar palabras para describir las frutas que exploró, tales como: grande, pequeña, suave, dura, dulce o agria. Ofrece variedad de materiales para colorear o pintar (crayones, colores, marcadores, acuarelas, brochas, etc.).

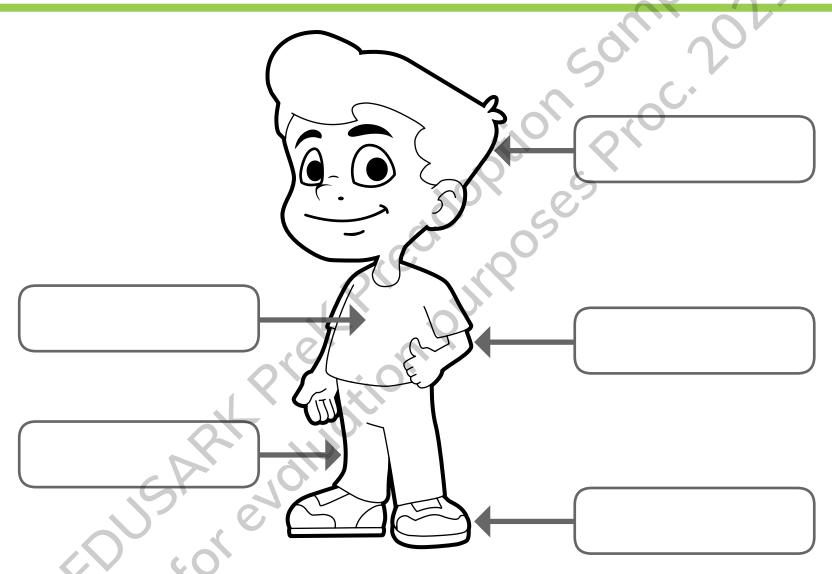


Lección 1 - Ciencias Frutas de muchos colores





Pega las palabras y nombra cada parte del cuerpo.



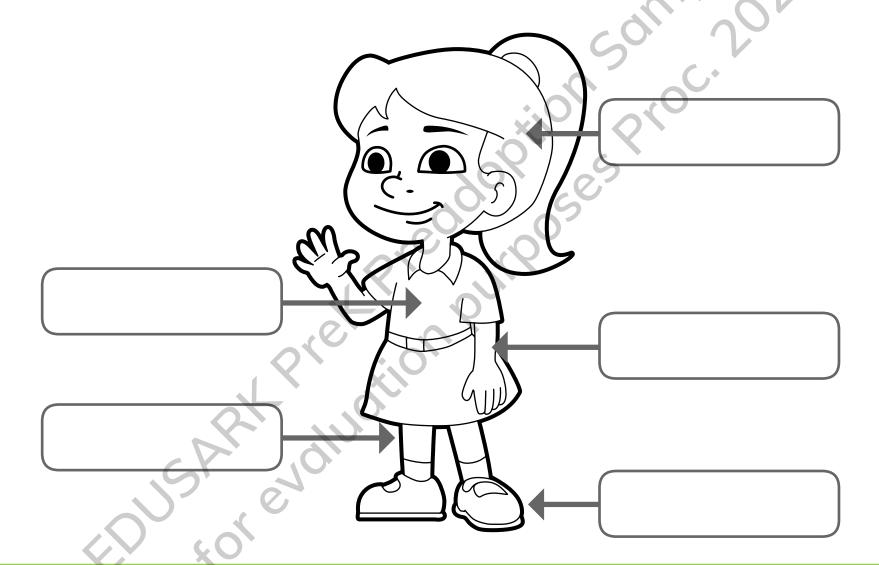


Modelar al niño cada parte del cuerpo. Pedir al niño que señale donde está su cabeza, los ojos, la mano, un pie, etc. Recorta las palabras de la página 6.











Modelar al niño cada parte del cuerpo. Pedir al niño que señale donde está su cabeza, los ojos, la mano, un pie, etc.

Recorta las palabras de la página 6.



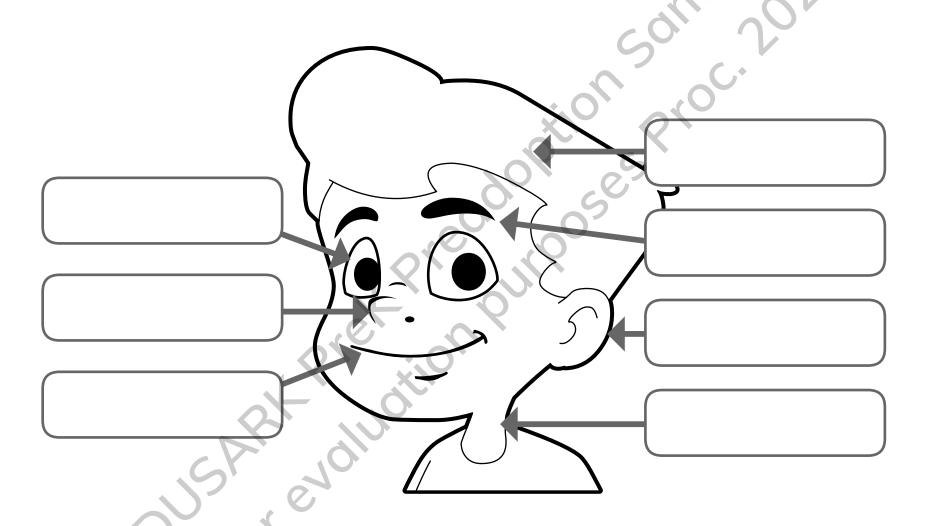








Pega las palabras y nombra cada parte del cuerpo.





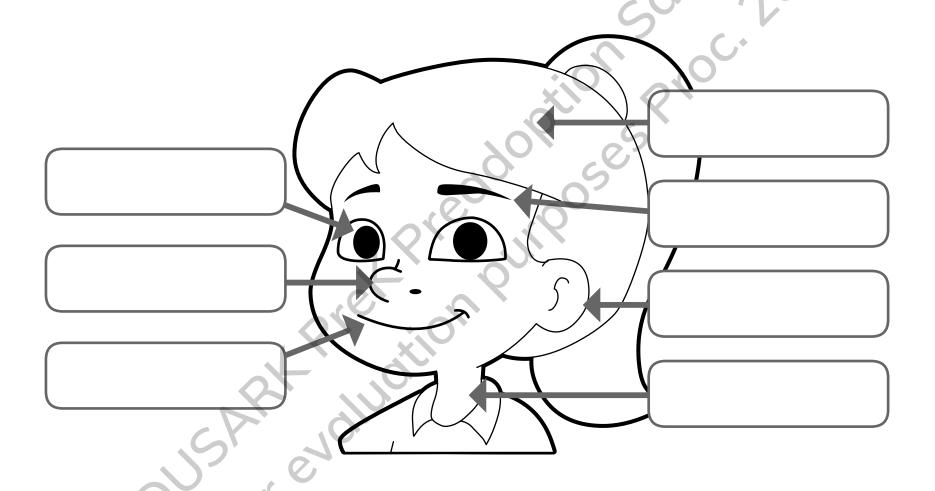
Modelar al niño cada parte del cuerpo. Pedir al niño que señale donde está su cabeza, los ojos, la mano, un pie, etc.

Recorta las palabras de la página 6.











Modelar al niño cada parte del cuerpo. Pedir al niño que señale donde está su cabeza, los ojos, la mano, un pie, etc. Recorta las palabras de la página 6.









Pega las palabras y nombra cada parte del cuerpo.

Palabras para la act	ividad del	niño (páginas 2,	4)
cabeza		nariz	
cuerpo		boca	
į pierna		cabello	
brazo		ceja)
(pie		oreja	
(ojo	5)	cuello	

Palabras para la activi	dad de la	niña (páginas 3	,5)
cabeza		nariz	
cuerpo		boca	20
(pierna		cabello	
brazo		ceja	
pie		oreja	
(ojo		cuello	



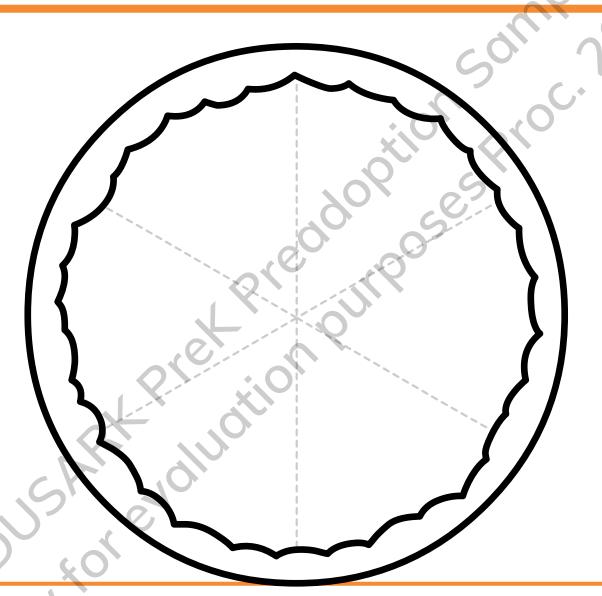






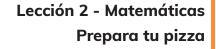


Colorea las pizzas y las pequeñas figuras que son los ingredientes.













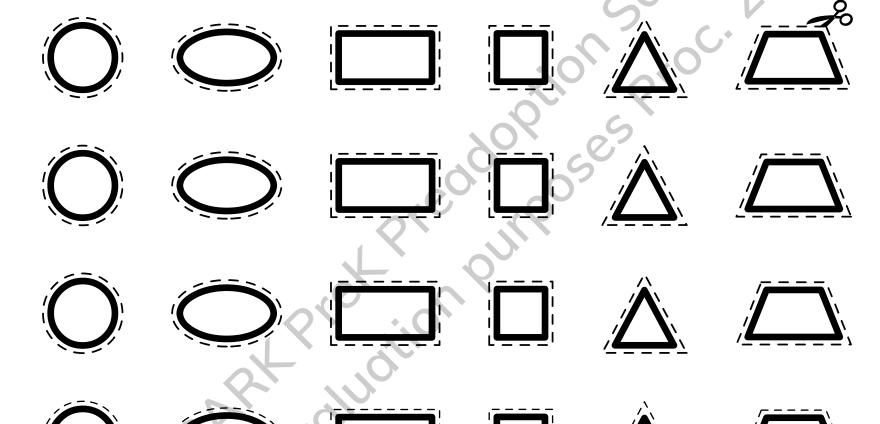
Colorea las pizzas y las pequeñas figuras que son los ingredientes.



Recorta



Pega las figuras y decora tu pizza.







Reune materiales de diversas texturas.

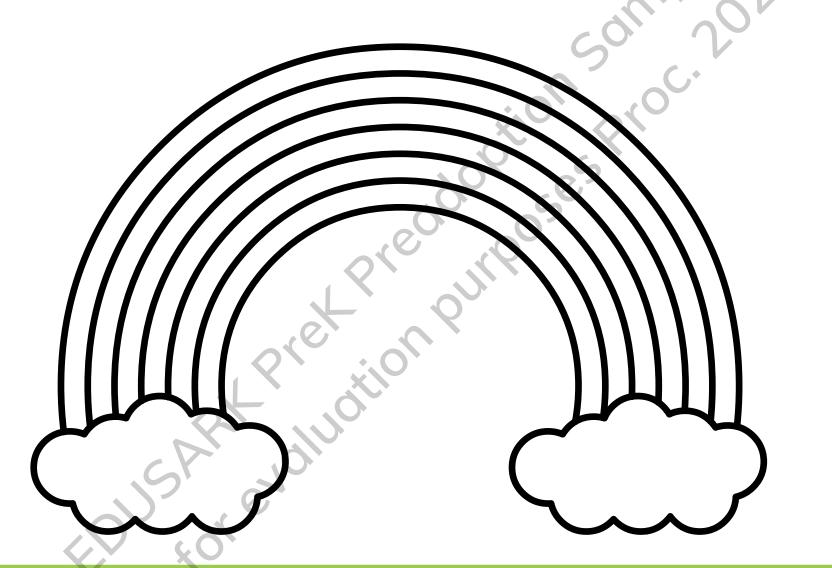


Pega un material diferente en cada franja.

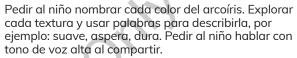


Pinta el arcoíris con pintura dactilar.

15









Lección 3 - Ciencias El arcoíris

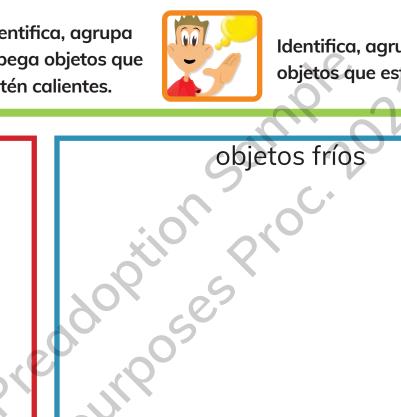




Recorta y observa las imágenes.



Identifica, agrupa y pega objetos que estén calientes.



Identifica, agrupa y pega objetos que estén fríos.















Explicar al niño que los objetos o los materiales pueden cambiar cuando se calientan o cuando se enfrían.









Observa, recorta y pega objetos sólidos en el cuadro 1.



Observa, recorta y pega objetos líquidos en el cuadro 2.



Observa, recorta y pega objetos en estado gaseoso en el cuadro 3.

17

sólidos

líquidos

gases























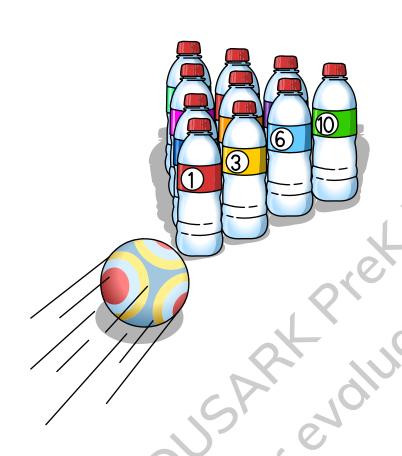
Explicar al niño que el agua puede tener tres estados diferentes. Todos usamos diariamente el agua en estado líquido para bañarnos, lavar la fruta, tomar agua, etc. Si el agua se enfría mucho se hace un hielo sólido. Si el agua se calienta mucho se convierte en vapor de agua.









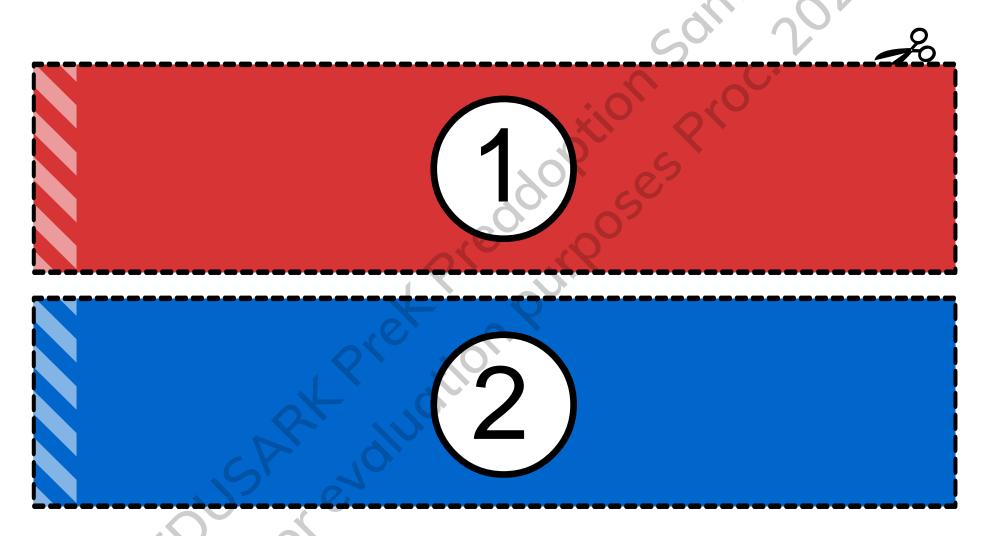




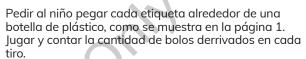




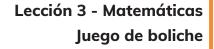
Pega cada etiqueta alrededor de una botella de plástico.







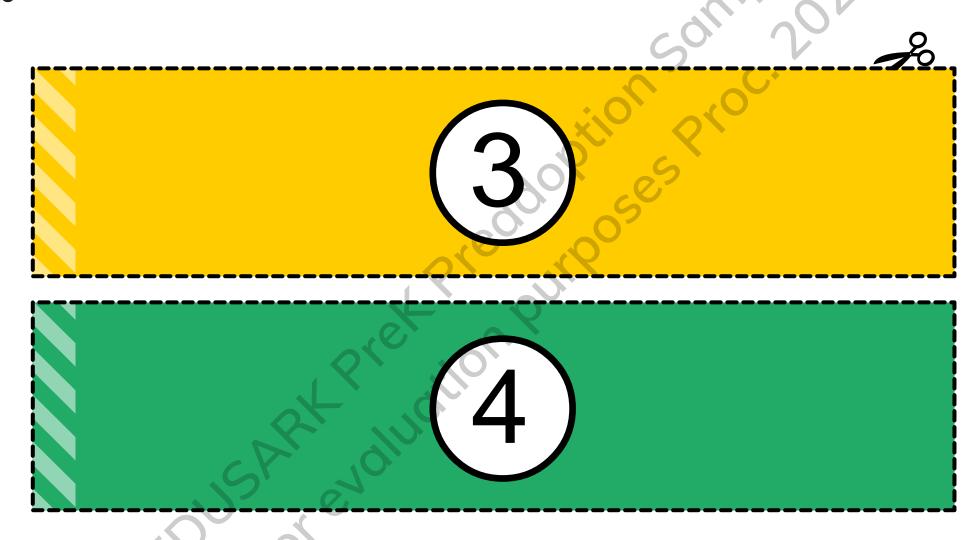




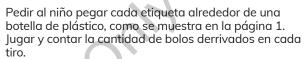




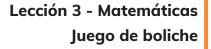
Pega cada etiqueta alrededor de una botella de plástico.







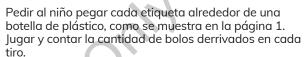




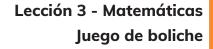






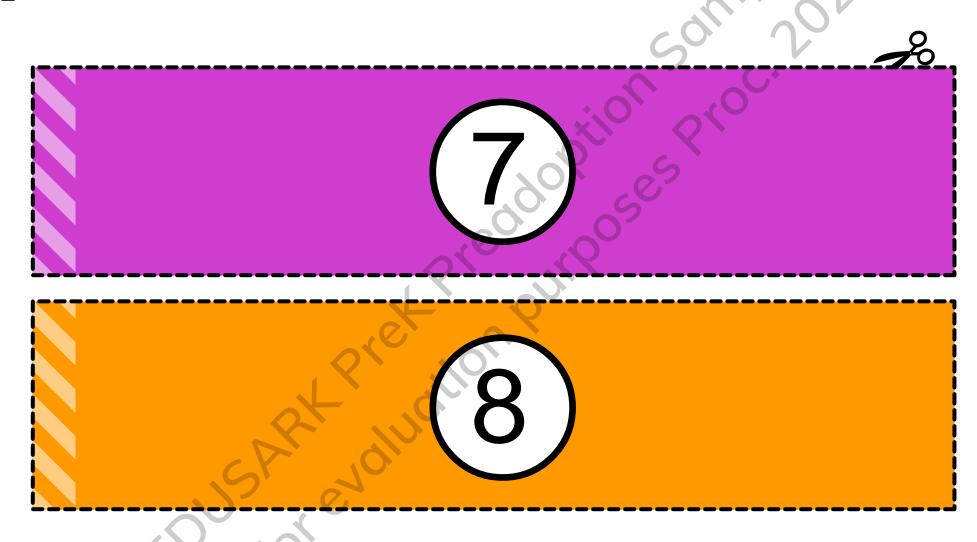




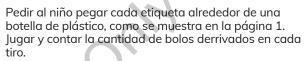




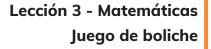
Pega cada etiqueta alrededor de una botella de plástico.



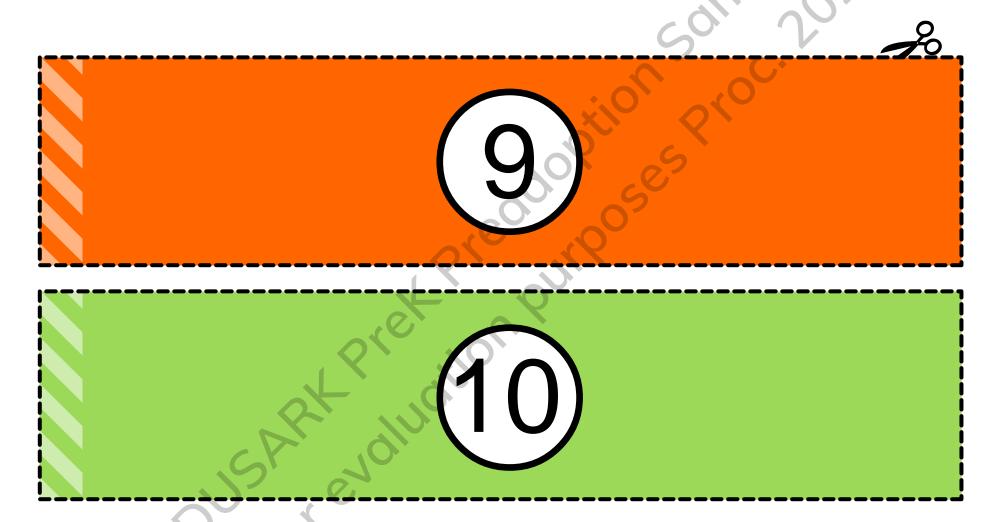




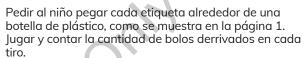




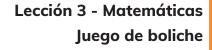
















Colorea las imágenes que representen a los miembros de tu familia.

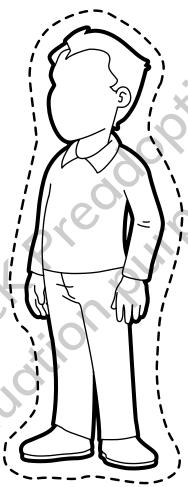


Corta



Pega las imágenes y arma el portaretrato.













Pedir al niño nombrar a los miembros de su familia. Pedir al niños hablar con tono de voz alta al compartir. Pedir al niño escuchar y no interrumpir para demostrar interés por el trabajo creativo presentado por otro estudiante. Pedir al niño aplaudir al final de cada presentación para demostrar aprecio por el trabajo creativo de otros.









Colorea las imágenes que representen a los miembros de tu familia.



Corta



Pega las imágenes y arma el portaretrato.

Pred Preddo Pinner Carl



Pedir al niño nombrar a los miembros de su familia. Pedir al niño escuchar a otros estudiantes al presentar a los miembros de su familia. Explicar al niño que todas las familias tiene semejanzas y diferencias. Promover el respeto por las diferencias, entre otras puede ser cultura, lenguaje o composición diferente de sus miembros.



Lección 4 - Ciencias Sociales Mi familia

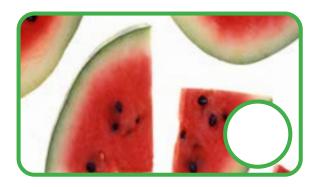


Observa y describe las imágenes



Escribe una palomita en los recuadros con objetos que necesita una familia para vivir.

26













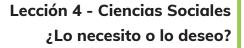
















Colorea o pinta.

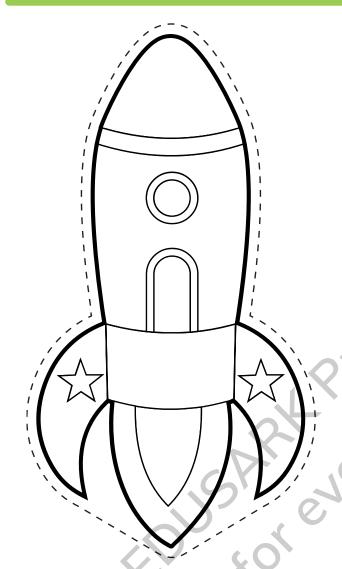


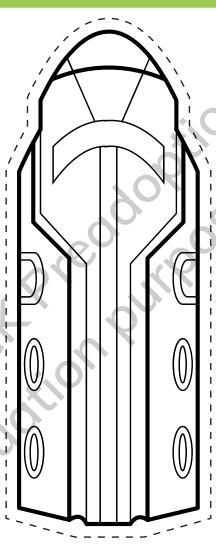
Corta

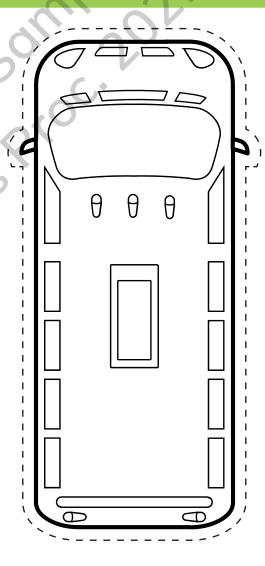


Pega y arma las partes.

27









Ofrecer variedad de materiales para colorear o pintar (crayones, colores, marcadores, acuarelas, brochas, etc.). Ayudar al niño a pegar cada vehículo sobre un popote o pajilla y ensartar un hilo, como se muestra en la página 1.



Lección 4 - Ciencias Sociales Un globo puede ser un juguete





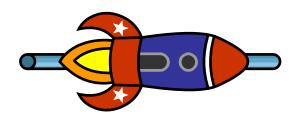
Prepara tu experimento.

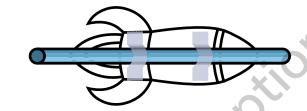


¿Qué esperas que suceda?

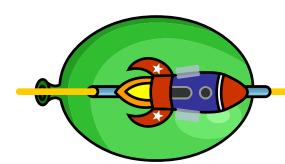


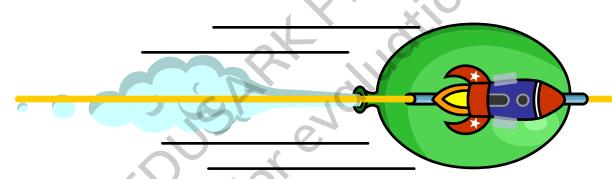
Observa y comenta qué causó el movimiento del vehículo.













Usar una válvula manual para inflar el globo y presionar para evitar que salga el aire una vez inflado. Pedir a dos estudiantes sostener tirante el hilo. ¿Qué creen que va a pasar cuando suelte el globo? Pedir al niño observar, explorar, describir y discutir el movimiento del objeto (vehículo-globo).



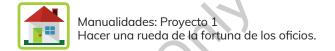
Lección 4 - Ciencias Sociales Un globo puede ser un juguete





Los trabajadores de la comunidad





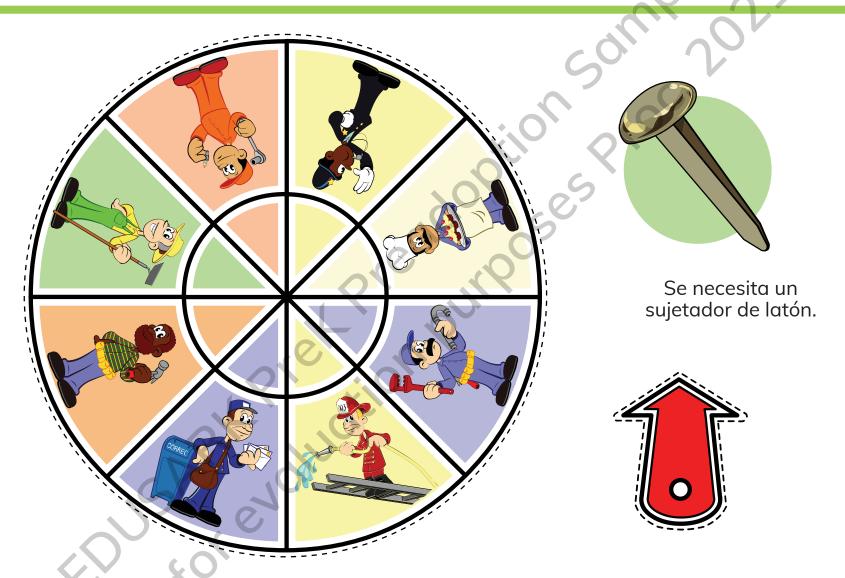


Lección 5 - Ciencias Sociales Los trabajadores de la comunidad



Recorta y pega la rueda y la flecha sobre una cartulina.

Recorta la cartulina y arma la rueda de la fortuna como se muestra en la página 1.





Explicar al niño el juego de la rueda de la fortuna. El niño gira la flecha y "personfica el rol" que indique al detenerse. Otra opción es pedir al niño nombrar y describir al trabajador en el que se detenga la flecha.



Lección 5 - Ciencias Sociales Los trabajadores de la comunidad



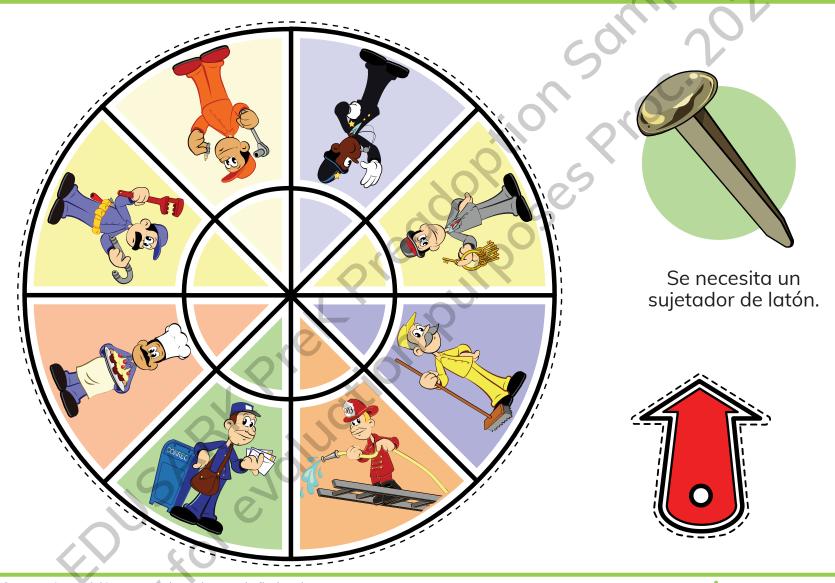


Recorta y pega la rueda y la flecha sobre una cartulina.



Recorta la cartulina y arma la rueda de la fortuna como se muestra en la página 1.







Otras opciones del juego cuando se detenga la flecha al girar son: Pedir al niño usar palabras para describir qué ropa usa cada trabajador. Pedir al niño jugar a simular ser un trabajador. Pedir al niño compartir si conoce a alguien que realiza ese trabajo. Discutir con todos el rol o actividad que realiza cada uno en la comunidad.



Lección 5 - Ciencias Sociales Los trabajadores de la comunidad

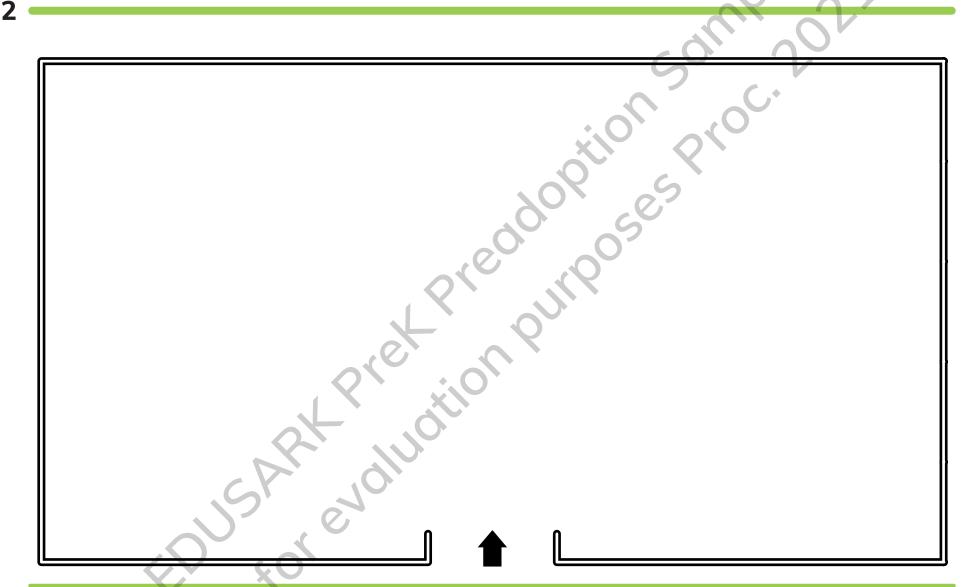




Recorta



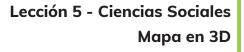
Pega sobre un cartón y arma el mapa.





Pedir al niño identificar y nombrar cada imagen. LLevar al niño a hacer un recorrido desde la entrada principal de la escuela a los lugares representados por las imágenes.









Pega sobre un cartón y arma el mapa.

33



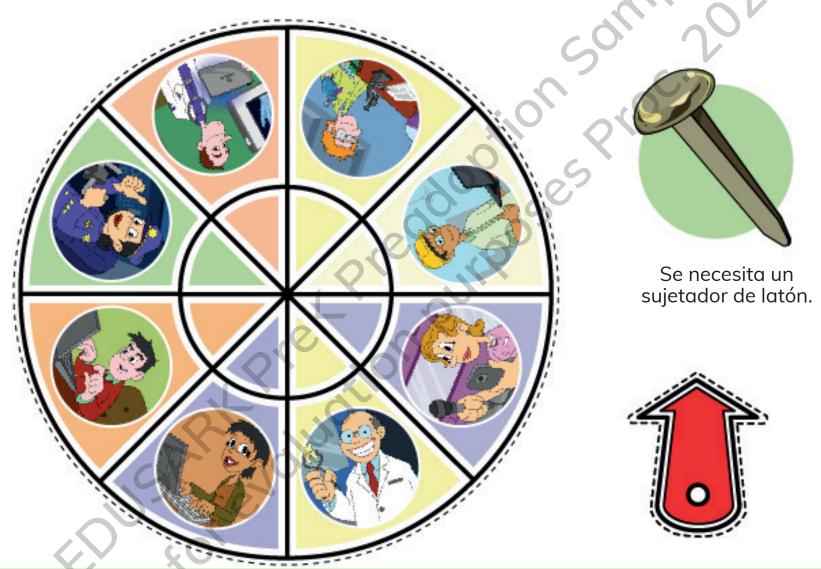




Recorta y pega la rueda y la flecha sobre una cartulina.



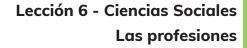
Recorta la cartulina y arma la rueda de la fortuna como se muestra en la página 1.





Explicar al niño el juego de la rueda de la fortuna. El niño gira la flecha y "personfica el rol" que indique al detenerse. Otra opción es pedir al niño nombrar y describir al trabajador en el que se detenga la flecha.









Recorta y pega la rueda y la flecha sobre una cartulina.



Recorta la cartulina y arma la rueda de la fortuna como se muestra en la página 1.





Otras opciones del juego cuando se detenga la flecha al girar son: Pedir al niño usar palabras para describir qué ropa usa cada trabajador. Pedir al niño jugar a simular ser ese trabajador. Pedir al niño compartir si conoce a alguien que realiza ese trabajo. Discutir con todos el rol o actividad que realiza cada uno de los profesionsitas en la comunidad.



Lección 6 - Ciencias Sociales Las profesiones



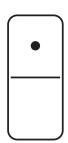


Colorea las catarinas para identificar números del 1 al 30.

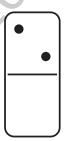


Recorta y juega para formar pares.

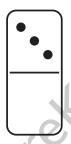


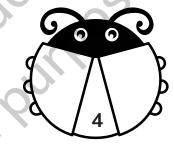


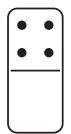








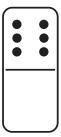






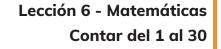














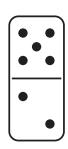


Colorea las catarinas para identificar números del 1 al 30.

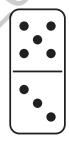


Recorta y juega para formar pares.

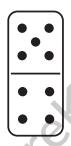




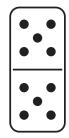




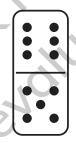




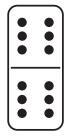












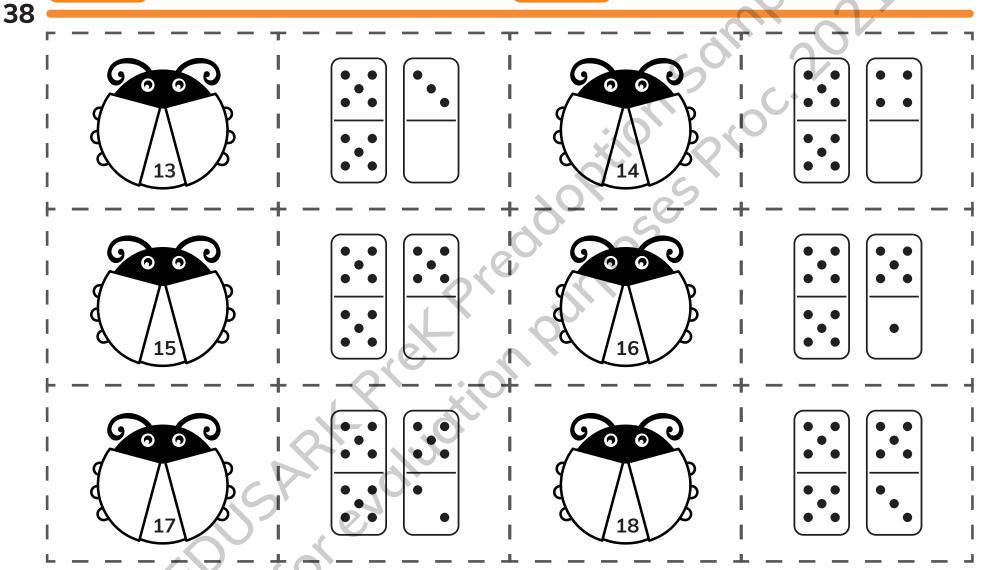




Colorea las catarinas para identificar números del 1 al 30.



Recorta y juega para formar pares.

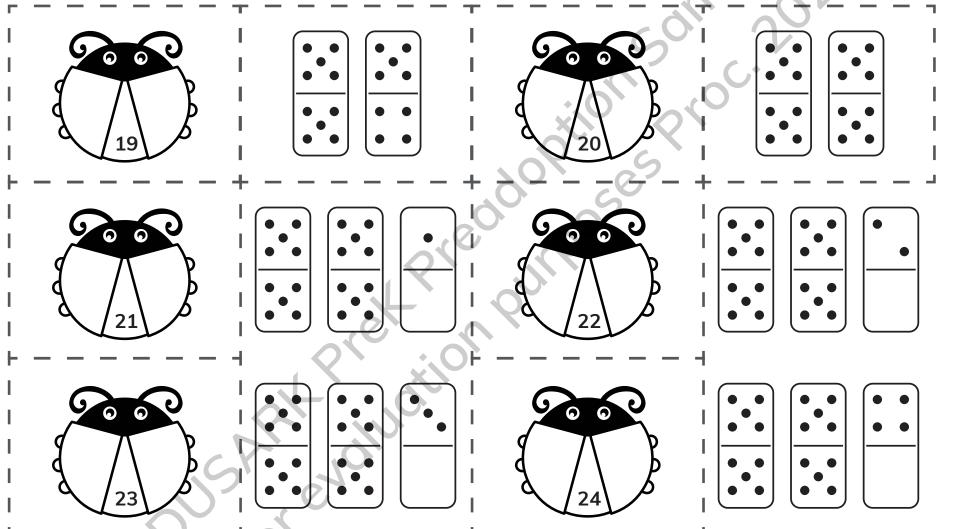




Colorea las catarinas para identificar números del 1 al 30.



Recorta y juega para formar pares.







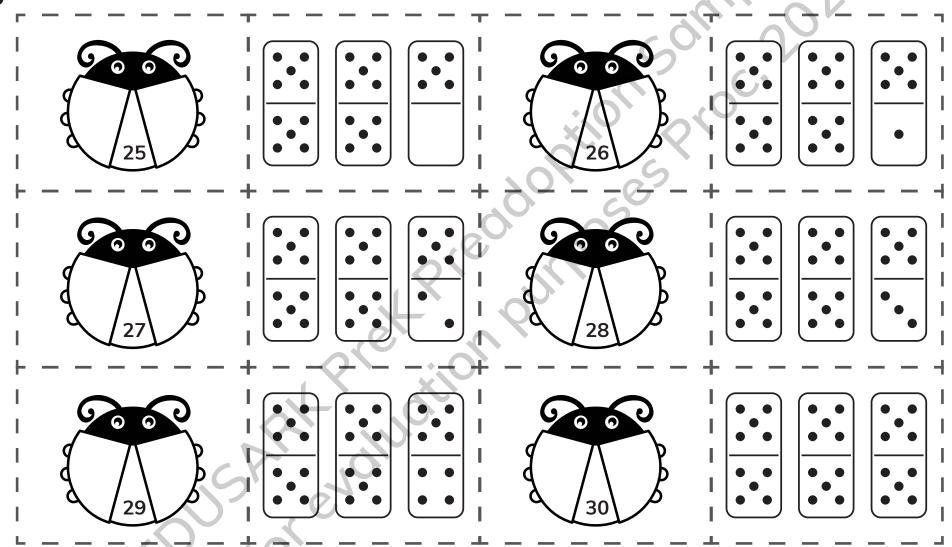
39

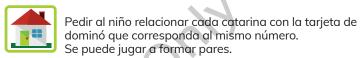
Colorea las catarinas para identificar números del 1 al 30.



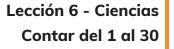
Recorta y juega para formar pares.

40













Observa y describe diversas fuentes luz, calor o sonido en tu salón de clases.



Recorta



Clasifica y pega cada objeto de acuerdo al tipo de energía que produce.

41





Explicar al niño que hay objetos que producen energía en forma de calor, por ejemplo una estufa. Otros objetos producen sonido, por ejemplo una guitarra. Hay objetos que producen luz, como una lámpara. Mostrar diversos objetos y pedir al niño describir y discutir que objetos producen luz, calor o sonido.



Lección 6 - Ciencias Fuentes de luz, calor o sonido



Observa y describe diversas fuentes de luz.



Recorta



Discute, clasifica y pega los objetos en dos grupos: los objetos que producen luz natural o los que producen luz artificial.

42





Explicar al niño que el sol es una fuente natural de luz y de calor. En cambio, un foco es una fuente de energía fabricado por el hombre, por eso se llama fuente artificial de energía. Pedir al niño investigar, describir y discutir otros objetos que son fuente de luz artificial.



Lección 6 - Ciencias Fuentes de luz, calor o sonido





Observa y describe la fuente de energía de cada objeto.



Recorta, clasifica y pega objetos que funcionan con electricidad y objetos que funcionan con baterías.



Investiga y discute los diferentes usos que se dan a las baterías.

43





Explicar al niño que el sol es una fuente natural de luz y de calor. En cambio, la electricidad es una fuente artificial de energía, que puede producir luz, como una lámpara, puede producir calor como una secador de pelo, o puede producir movimiento como el motor de una licuadora o de una lavadora de ropa. Investigar y discutir cómo las baterías, que usan los juguetes, son una fuente de energía.



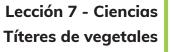
Lección 6 - Ciencias Fuentes de energía: la electricidad













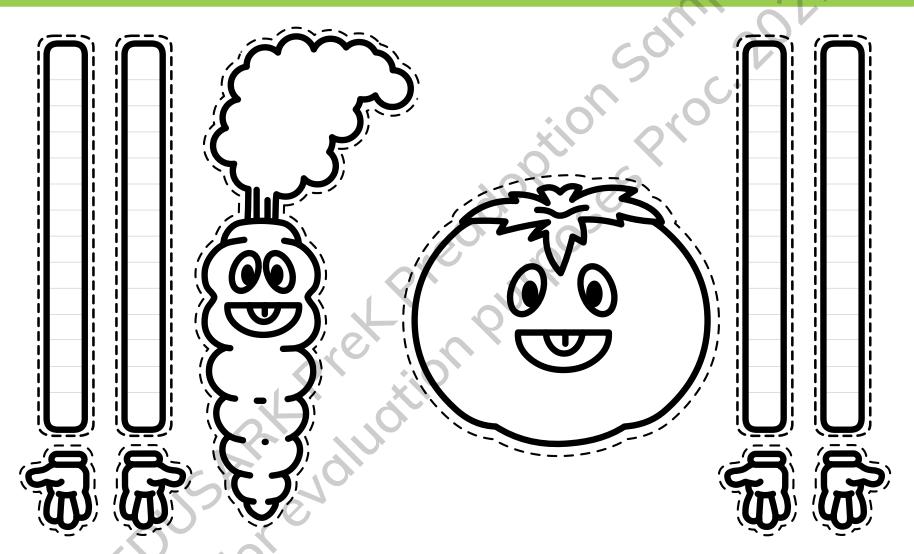


Corta

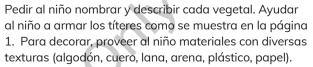


Pega y arma cada títere con un palo de madera.

45









Lección 7 - Ciencias Títeres de vegetales



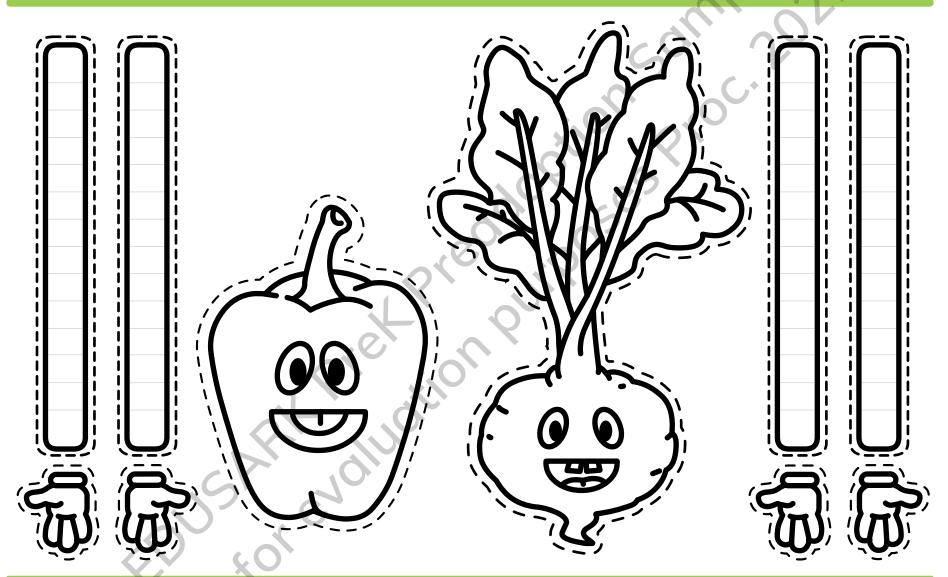


Corta



Pega y arma cada títere con un palo de madera.

46





Permitir al niño explorar diferentes vegetales reales por medio de la vista, el tacto y el gusto. Ayudar al niño a usar palabras para describir las frutas que exploró, tales como: grande, pequeña, suave, dura, dulce o agria. Pide al niño explorar y describir diferentes texturas Jugar a personificar un vegetal.



Lección 7 - Ciencias Títeres de vegetales





Diseña y colorea tu propio títere.

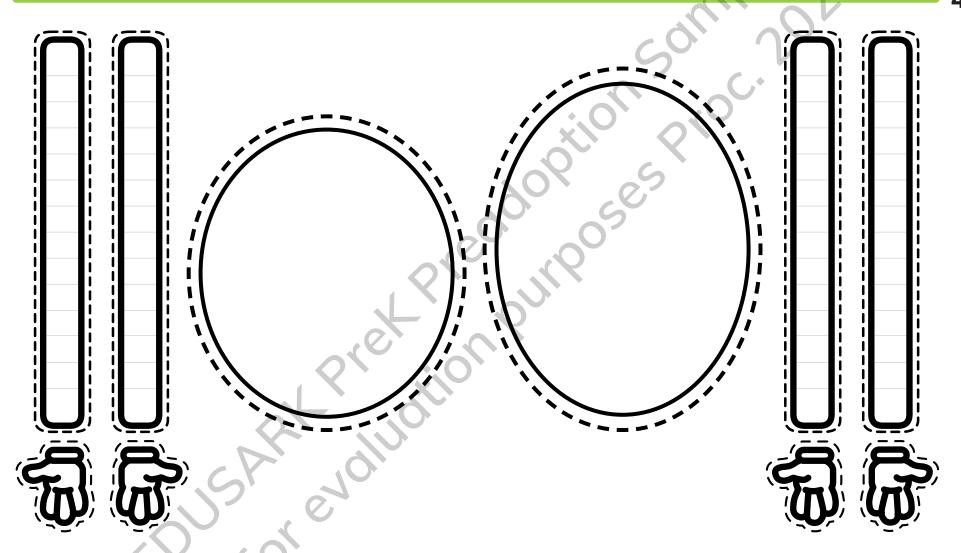


Corta

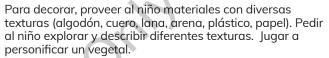


Pega y arma cada títere con un palo de madera.

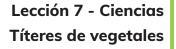
17















Pega comida que ayuda a tener dientes sanos.



Pega comida que daña los dientes.







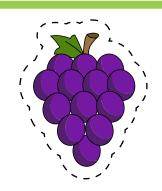


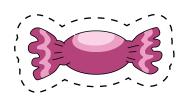


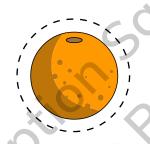




Pega comida que ayuda a tener dientes sanos.

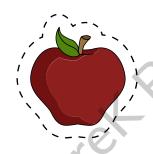




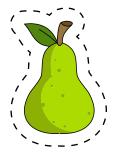
























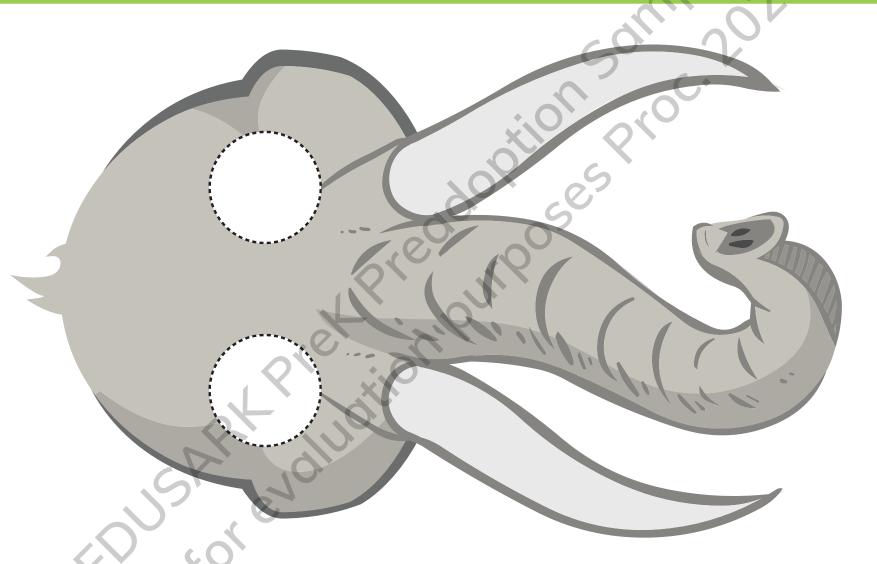


Arma la máscara con una liga.



Decora cada máscara.

50





Pedir al niño nombrar y describir cada animal. Ayudar al niño a armar las máscaras. Para decorar, proveer al niño con materiales con diversas texturas (algodón, cuero, lana, arena, plástico, papel). Jugar a personificar cada animal.



Lección 8 - Ciencias Máscaras de animales



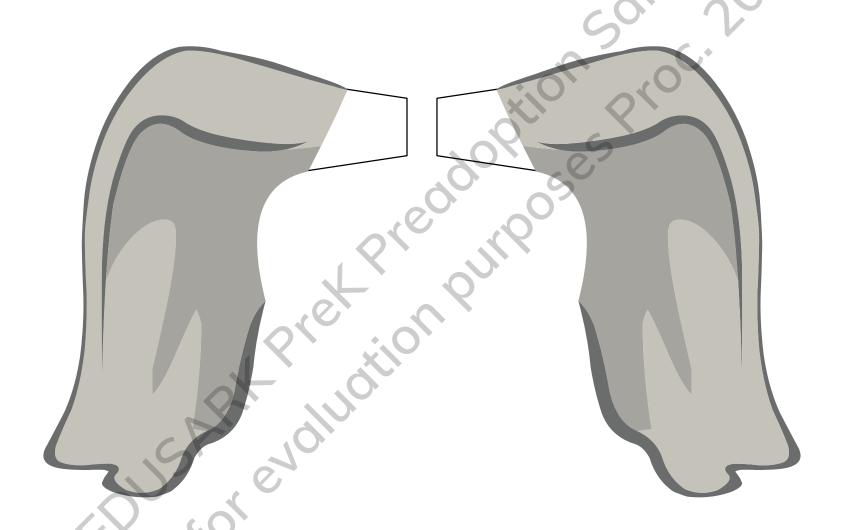


Arma la máscara con una liga.



Decora cada máscara.

51





Pedir al niño nombrar y describir cada animal. Ayudar al niño a armar las máscaras. Para decorar, proveer al niño con materiales con diversas texturas (algodón, cuero, lana, arena, plástico, papel). Jugar a personificar cada animal.



Lección 8 - Ciencias Máscaras de animales







Arma la máscara con una liga.



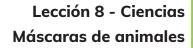
Decora cada máscara.





Pedir al niño nombrar y describir cada animal. Ayudar al niño a armar las máscaras. Para decorar, proveer al niño con materiales con diversas texturas (algodón, cuero, lana, arena, plástico, papel). Jugar a personificar cada animal.











Arma la máscara con una liga.



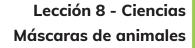
Decora cada máscara.





Pedir al niño nombrar y describir cada animal. Ayudar al niño a armar las máscaras. Para decorar, proveer al niño con materiales con diversas texturas (algodón, cuero, lana, arena, plástico, papel). Jugar a personificar cada animal.







54

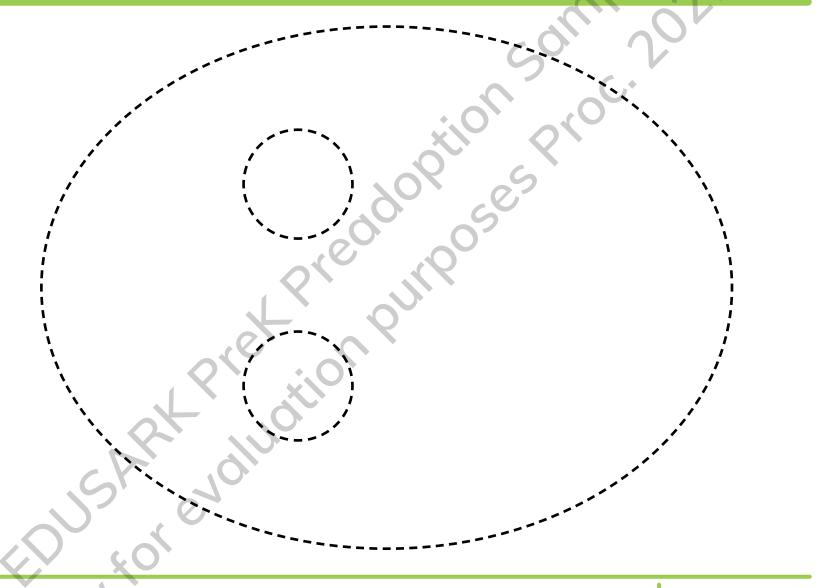
Diseña tu máscara.



Recorta y pega.



Arma la máscara con una liga.





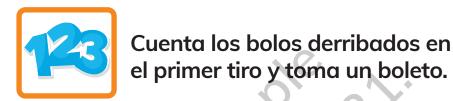
Pedir al niño elegir su animal favorito. Ayudar al niño a dibujar y pintar la máscara. Para decorar, proveer al niño materiales con diversas texturas (algodón, cuero, lana, arena, plástico, papel). Jugar a personificar al animal.



Lección 8 - Ciencias Máscaras de animales











página 1.

Pedir al niño recortar 10 boletos. Modelar al niño cómo jugar boliche lanzando una bola suave por el

piso hacia los bolos, colocados como se muestra en la



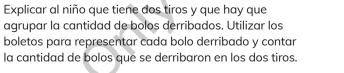




Cuenta los bolos derribados en el segundo tiro y toma un boleto.









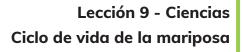














58

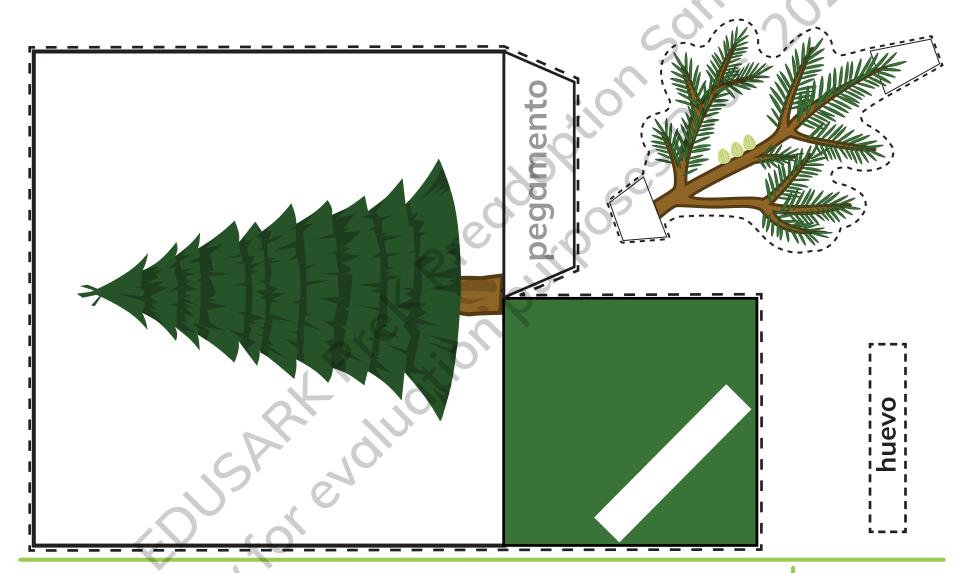
Recorta



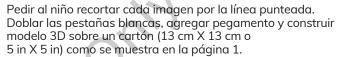
Arma y pega cada etapa del ciclo de vida de la mariposa.



El huevito es la primera etapa en el ciclo de la vida de la mariposa.













Recorta

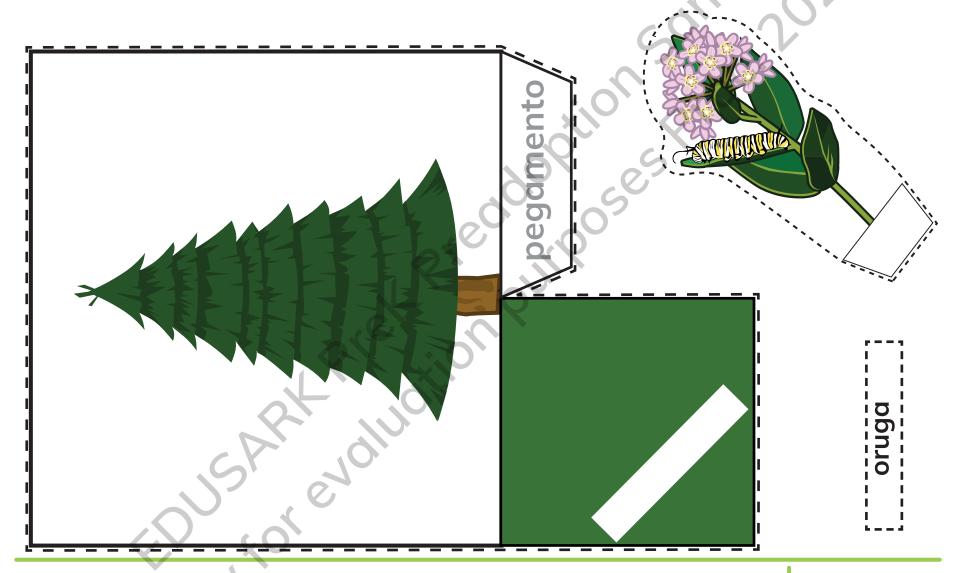


Arma y pega cada etapa del ciclo de vida de la mariposa.

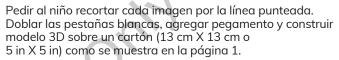


El huevo se transforma en oruga en la segunda etapa en el ciclo de la vida de la mariposa.

59











Recorta



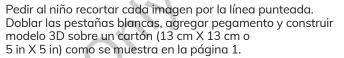
Arma y pega cada etapa del ciclo de vida de la mariposa.



La oruga se transforma en capullo en la tercera etapa en el ciclo de la vida de la mariposa.













Recorta

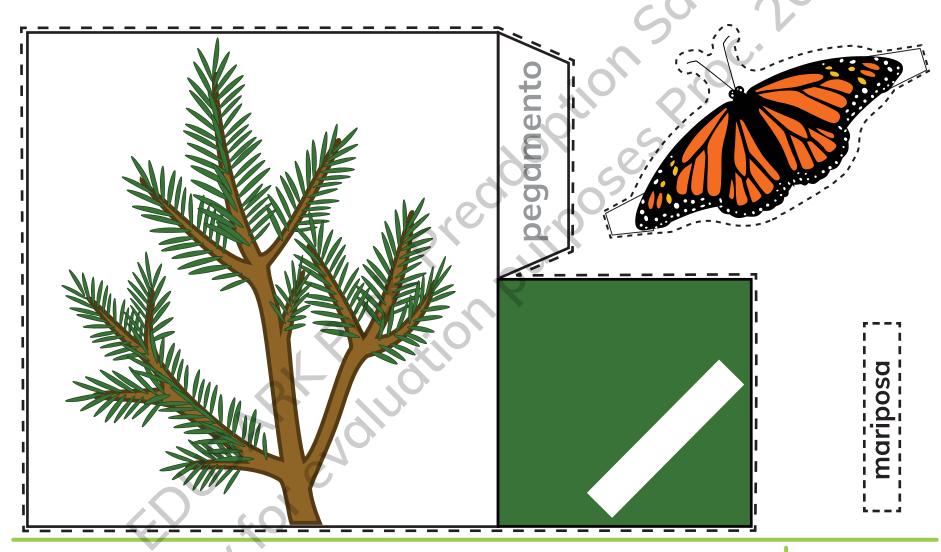


Arma y pega cada etapa del ciclo de vida de la mariposa.



El capullo se transforma en una mariposa en la cuarta etapa de su ciclo de vida.

61





Pedir al niño recortar cada imagen por la línea punteada. Doblar las pestañas blancas, agregar pegamento y construir modelo 3D sobre un cartón (13 cm X 13 cm o 5 in X 5 in) como se muestra en la página 1.



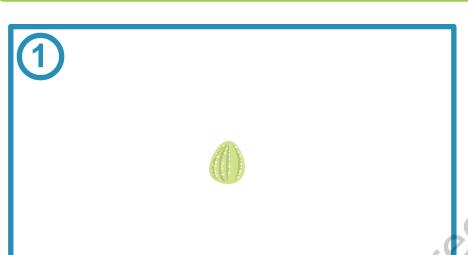


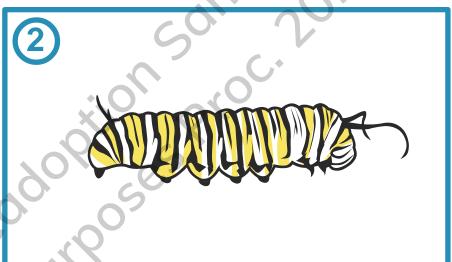


Recorta y pega cada etapa del ciclo de vida de la mariposa.

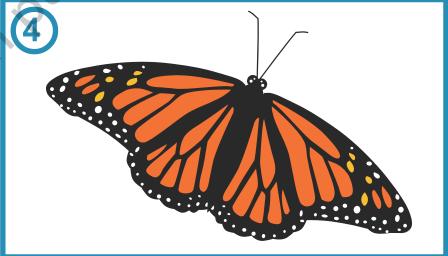


Observa y describe el ciclo de vida de la mariposa.











Pedir al niño observar y describir cada una de las etapas del ciclo de vida de la maripos. Usar palabras para expresar secuencia de actividades, tales como: primero es un huevito muy chiquito, después es una oruga de color amarillo con negro, luego se convierte en un capullo de seda, al final se abre y sale transformada en una mariposa que vuela.



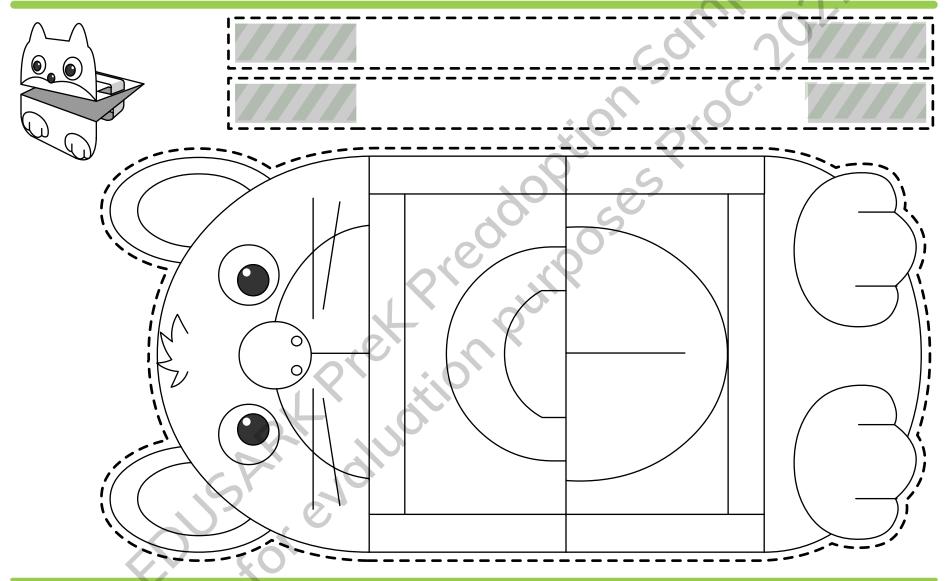




Recorta

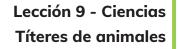


63







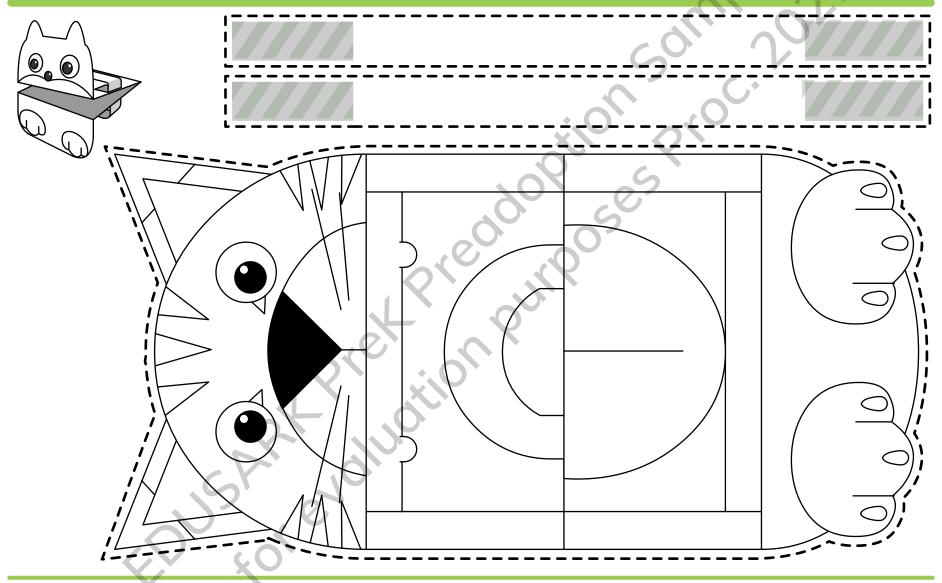




Recorta



64





Pedir al niño nombrar y describir cada animal. Ayudar al niño a armar los títeres y jugar a personificar cada animal.



Lección 9 - Ciencias Títeres de animales

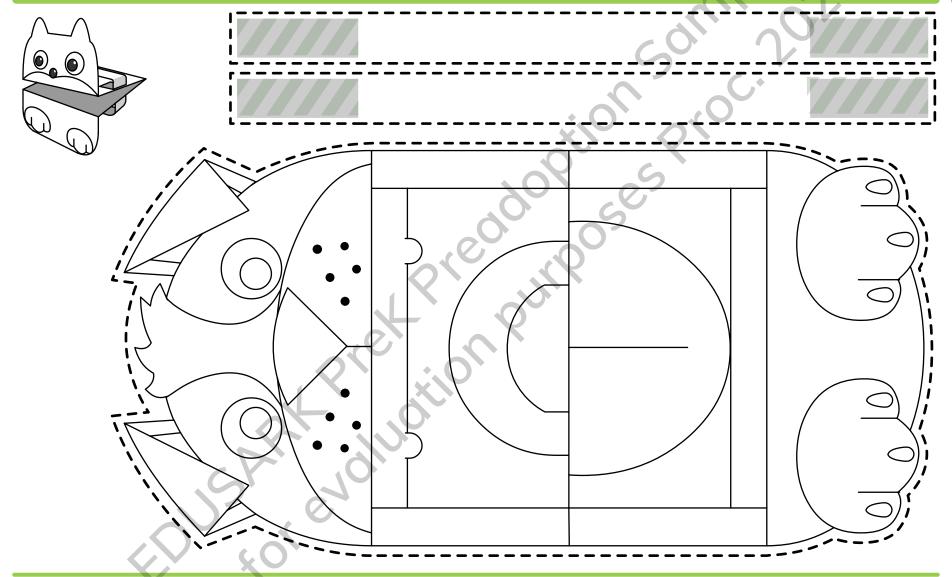




Recorta







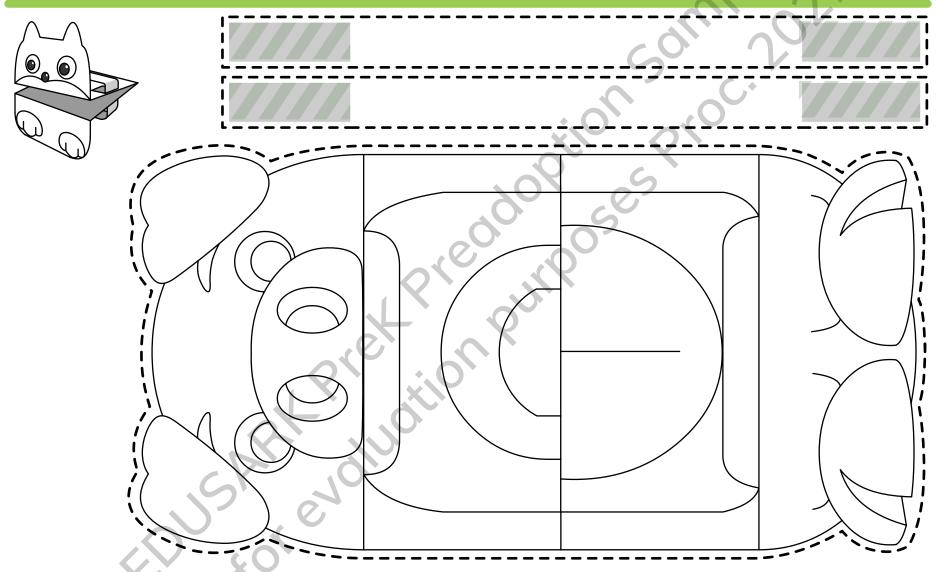




Recorta

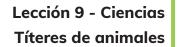


66













Bosque y desierto













Colorea el bosque. Recorta y pega los animales (página 1).



Observa y describe las plantas y los animales que viven en el bosque.



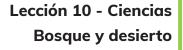
Investiga y discute la relación que hay entre las plantas y los animales que viven en el bosque.





Pedir al niño observar, nombrar y describir animales que viven en el bosque. Dar ejemplos como el oso y el venado. Guiar al niño para investigar y discutir acerca de qué alimento y refugio natural encuentran los animales en este ecosistema.









Colorea el desierto. Recorta y pega los animales (página 4).

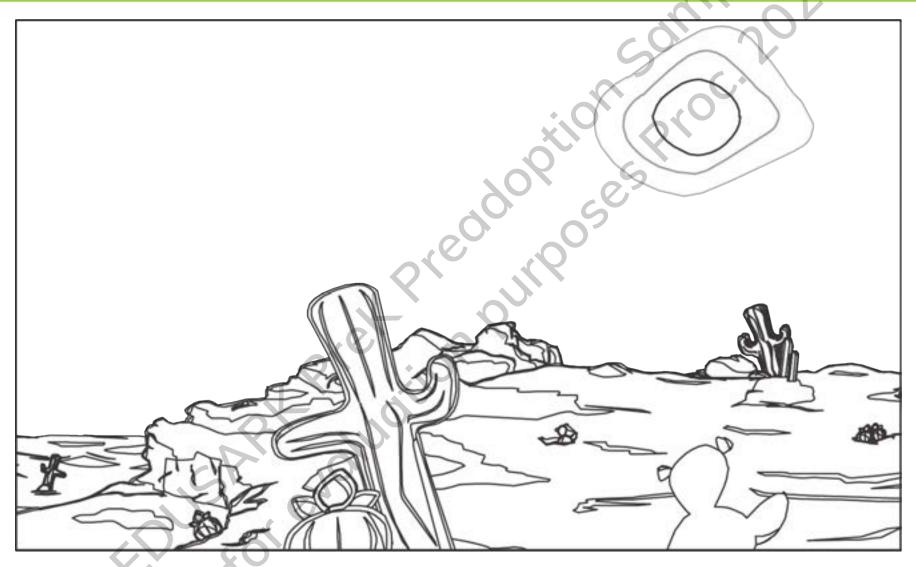


Observa y describe las plantas y los animales que viven en el desierto.



Investiga y discute la relación que hay entre las plantas y los animales que viven en el desierto.

69





Pedir al niño observar, nombrar y describir animales que viven en el desierto. Dar ejemplos como la serpiente o el alacrán. Guiar al niño para investigar y discutir acerca de qué alimento y refugio natural encuentran los animales en este ecosistema.



Lección 10 - Ciencias Bosque y desierto



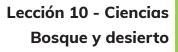


Recorta y pega en la página 3.











Observa y describe qué hay en el bosque.





Colorea la sabana. Recorta y pega los animales (página 1).



Observa y describe las plantas y los animales que viven en la sabana.



Investiga y discute la relación que hay entre las plantas y los animales que viven en la sabana.







Pedir al niño observar, nombrar y describir animales que viven en la sabana. Dar ejemplos como el león y el elefante. Pedir al niño dibujar o pegar animales. Guiar al niño para investigar y discutir acerca de qué alimento y refugio natural encuentran los animales en este ecosistema.



Lección 11 - Ciencias La sabana y la selva tropical





Colorea la selva tropical. Recorta y pega los animales (página 4).



Observa y describe las plantas y los animales que viven en la selva tropical.



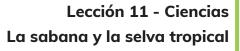
Investiga y discute la relación que hay entre las plantas y los animales que viven en la selva tropical.





Pedir al niño observar, nombrar y describir animales que viven en la selva tropical. Dar ejemplos como el jaguar o el tucán. Guiar al niño para investigar y discutir acerca de qué alimento y refugio natural encuentran los animales en este ecosistema.







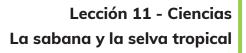


Recorta y pega en la página 3.





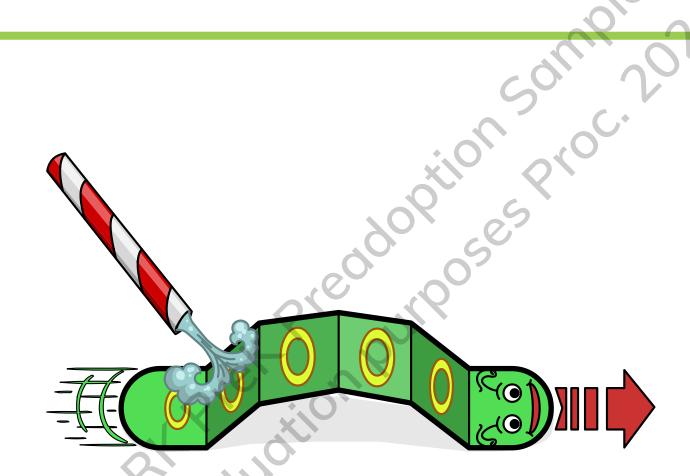




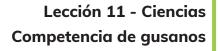




Competencia de gusanos





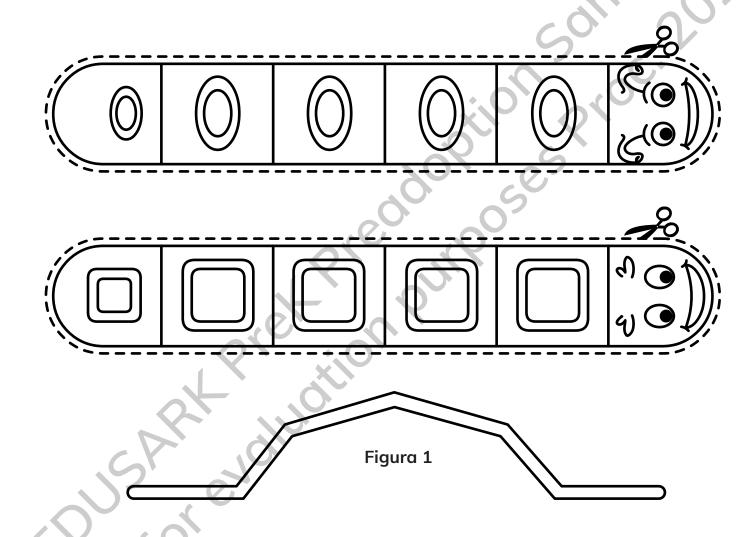




Recorta y dobla el gusanito como se muestra en la figura 1.



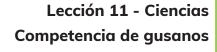
Construye pistas de carreras con diferentes diseños como se muestra.





Ofrecer variedad de materiales para colorear o pintar (crayones, colores, marcadores, acuarelas, brochas, etc.). Ayudar al niño a contruir pistas de carreras sobre un cartón. El niño puede manipular y hace formas con plastilina como se muestra en la página 3. Otra opción es que el niño haga figuras con platilina como un círculo, un cudrado o un triángulo.









Construye pistas de carreras con diferentes diseños como se muestra.

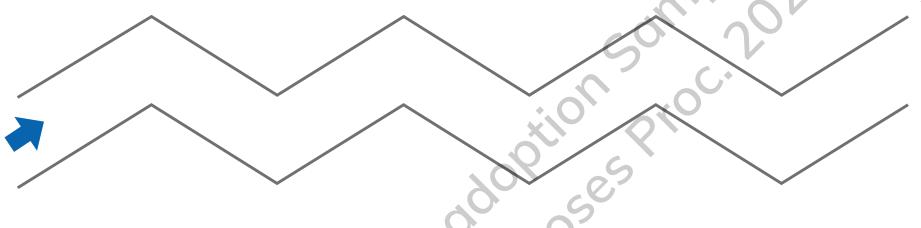


Inicia la carrera de gusanos.

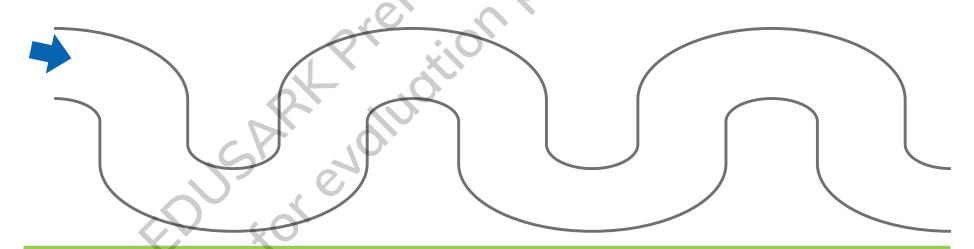


Sopla por el popote para mover tu gusano.











Pedir al niño observar y describir las varias maneras en que se puede mover un objeto (en línea recta, en zig zag, alrededor en forma de círculo, rápido, lento). Pedir al niño demostrar y explicar cómo se movió su gusanito en las diferentes rutas.



Lección 11 - Ciencias Competencia de gusanos



La tundra y el ecosistema marino









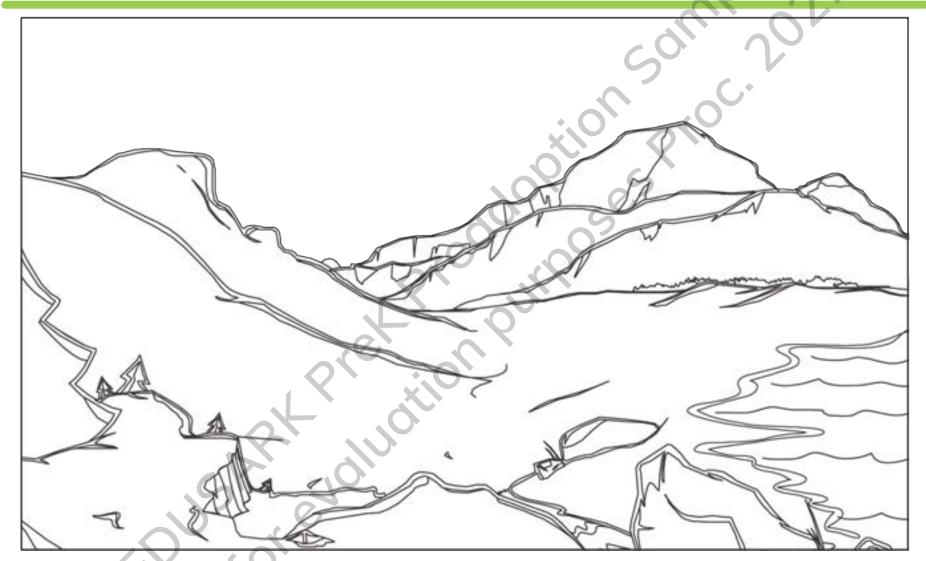
Colorea la tundra. Recorta y pega los animales (página 1).



Observa y describe las plantas y los animales que viven en la tundra.



Investiga y discute la relación que hay entre las plantas y los animales que viven en la tundra.





Pedir al niño observar, nombrar y describir animales que viven en la tundra. Dar ejemplos como el reno y el caribú. Guiar al niño para investigar y discutir acerca de qué alimento y refugio natural encuentran los animales en este ecosistema.



Lección 12 - Ciencias La tundra y el ecosistema marino



Colorea el ecosistema marino. Recorta y pega los animales (página 4).

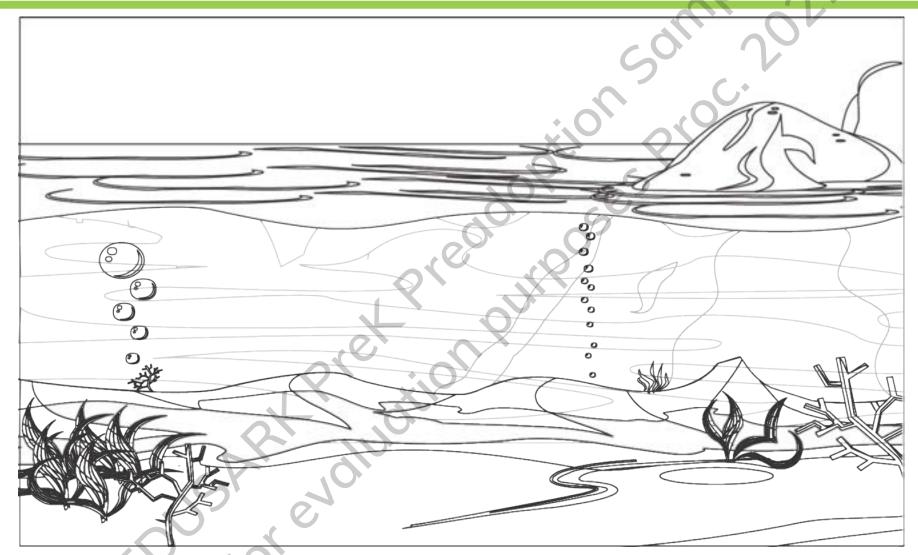


Observa y describe las plantas y los animales que viven en el ecosistema marino.



Investiga y discute la relación que hay entre las plantas y los animales que viven en el mar.







Pedir al niño observar, nombrar y describir animales que viven en el ecosistema marino. Dar ejemplos como la ballena y el delfín. Guiar al niño para investigar y discutir acerca de qué alimento y refugio natural encuentran los animales en este ecosistema.



Lección 12 - Ciencias La tundra y el ecosistema marino



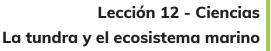


Recorta y pega en la página 3.





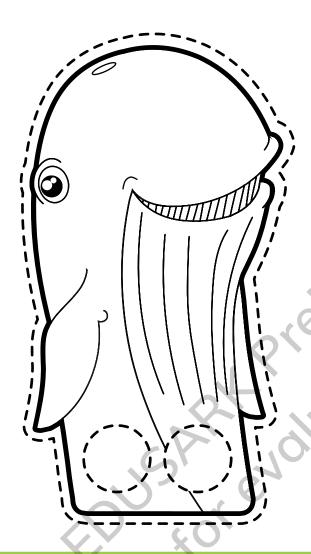


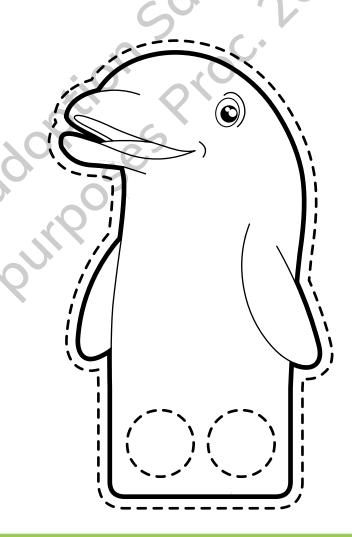






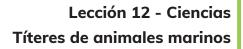




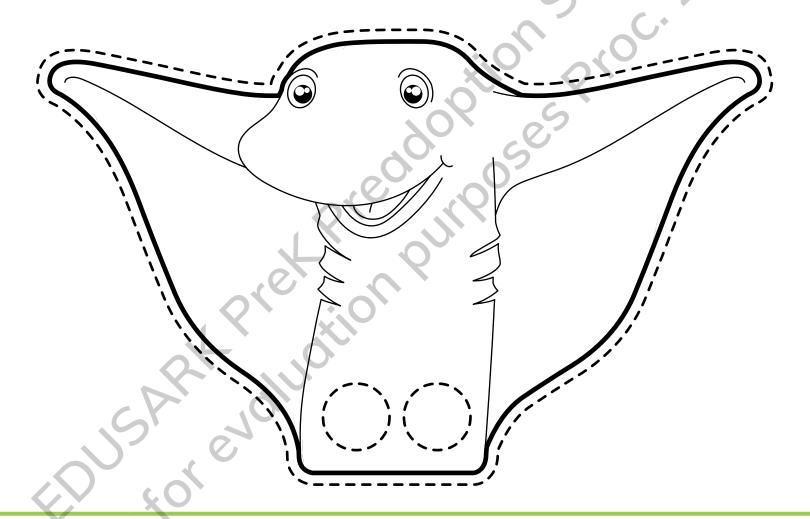






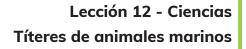






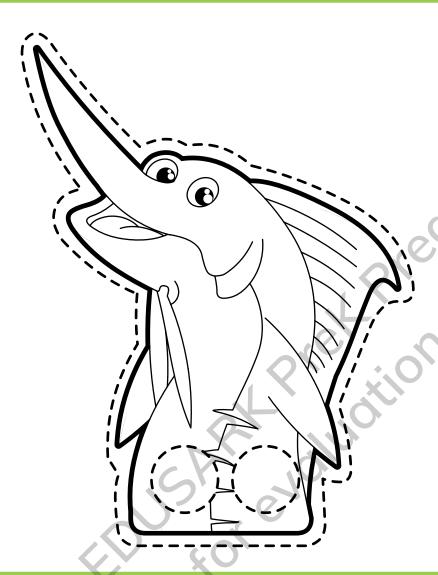


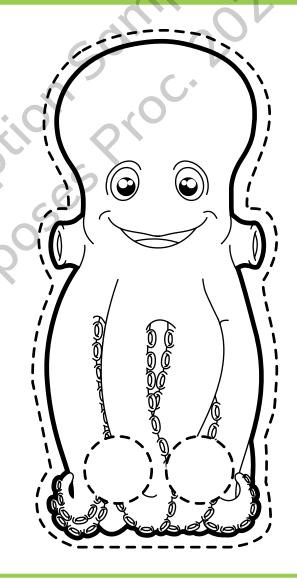








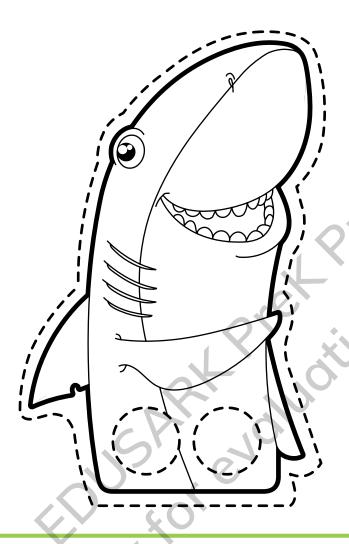


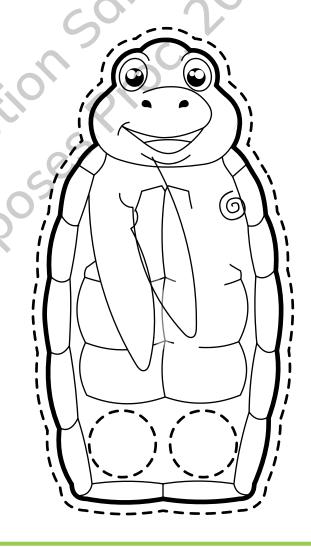






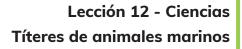












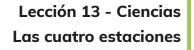


















Arma y pega cada una de las estaciones del año.

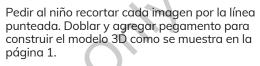


En la primavera todas las hojas del árbol son nuevas.

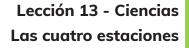
87















Arma y pega cada una de las estaciones del año.

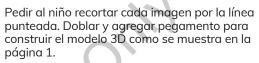


En el verano algunos árboles florecen.

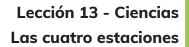
88













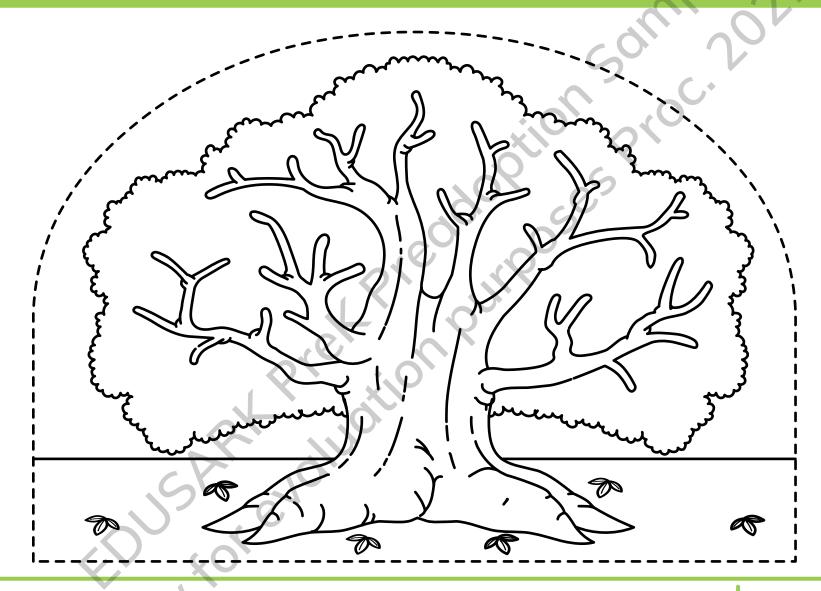


Arma y pega cada una de las estaciones del año.

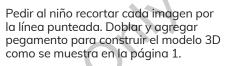


En otoño las hojas de algunos árboles cambian de color y se caen.











Lección 13 - Ciencias Las cuatro estaciones



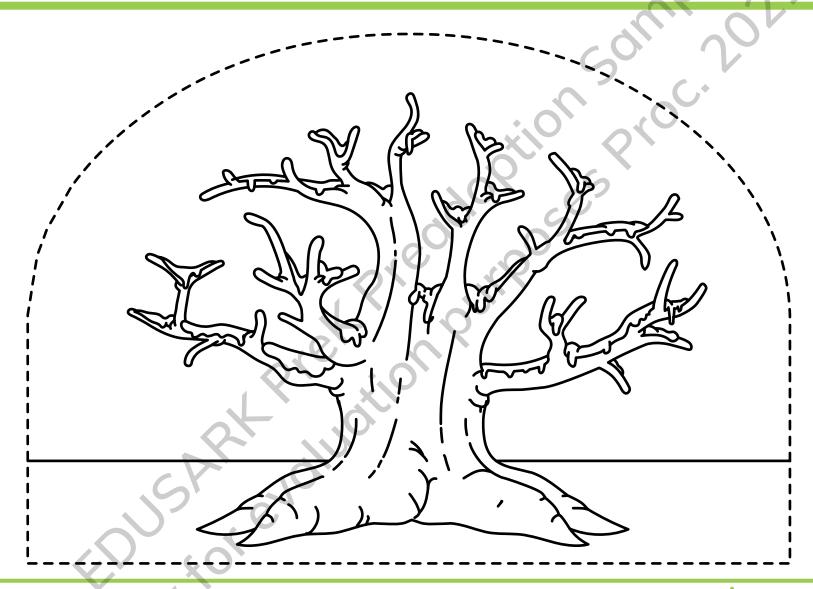




Arma y pega cada una de las estaciones del año.

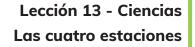


En el invierno, algunos árboles pierden sus hojas.





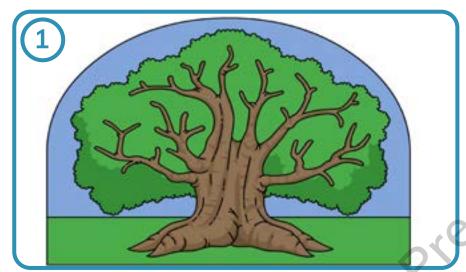




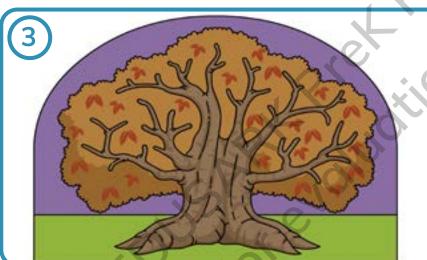




Observa las imágenes y describe las cuatro estaciones del año.









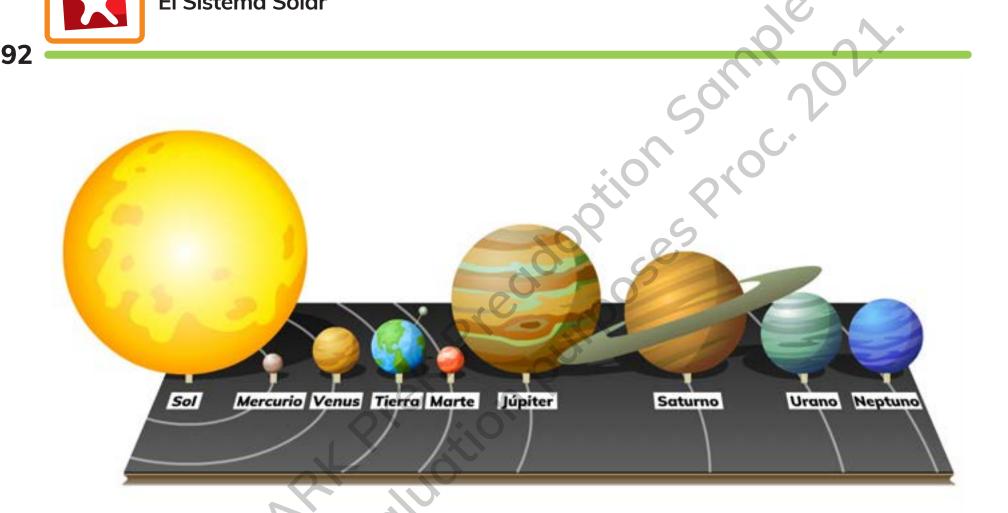


Pedir al niño observar y describir cada una de las estaciones del año. Usar palabras para expresar secuencia de actividades, tales como: En la primavera le salen hojas nuevas al árbol, después el árbol florece, luego las hojas de los árboles cambian de color y se caen. Al llegar el invierno el árbol pierde todas sus hojas.



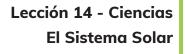
Lección 13 - Ciencias Las cuatro estaciones















Colorea e identifica el Sol, la Luna y los planetas más chicos.

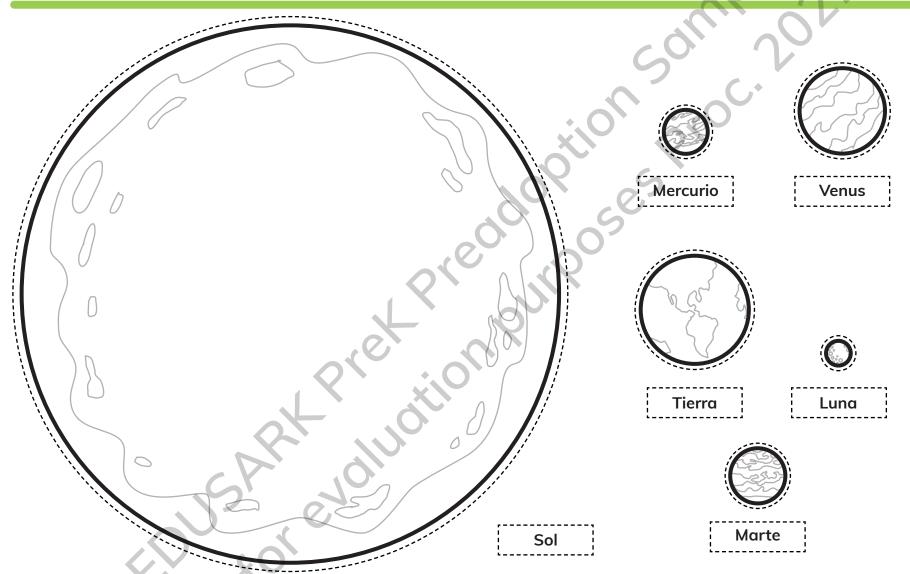


Recorta y pega cada objeto en un palito de madera y arma el Sistema Solar.



Observa el Sol y la Luna en el cielo.







Pedir al niño observar e identificar el Sol, la Luna y el nombre de los planetas. Preguntar al niño el color de cada planeta. Discutir qué planetas están más cerca o más lejos del Sol.



Lección 14 - Ciencias El Sistema Solar





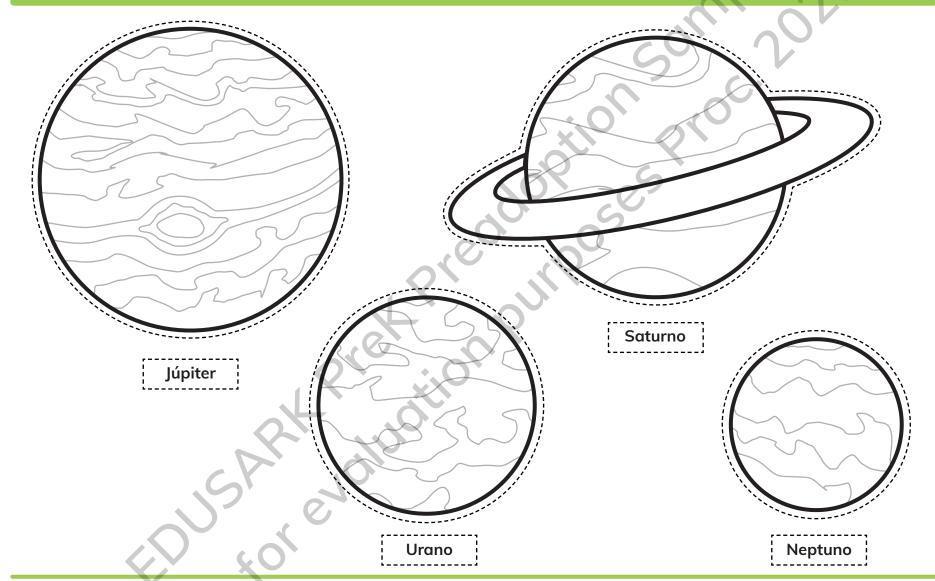
Colorea e identifica los planetas más grandes.



Recorta y pega cada objeto en un palito de madera y arma el Sistema Solar.



Compara y discute el tamaño de los objetos del Sistema Solar.





Ayudar al niño a armar el modelo 3D sobre una base de craft-foam o espuma de poliestireno (17" x 11" x 1") como se muestra en la página 1. Pedir al niño observar y señalar el planeta más grande y el planeta más pequeño.



Lección 14 - Ciencias El Sistema Solar

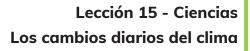




Los cambios diarios del clima





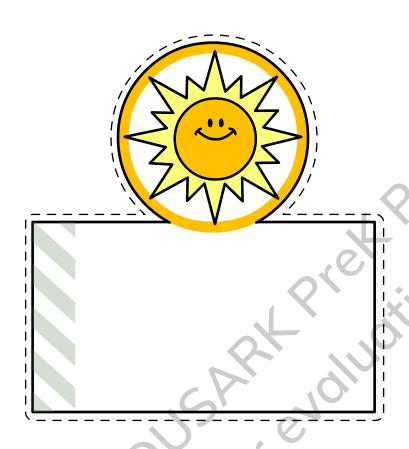


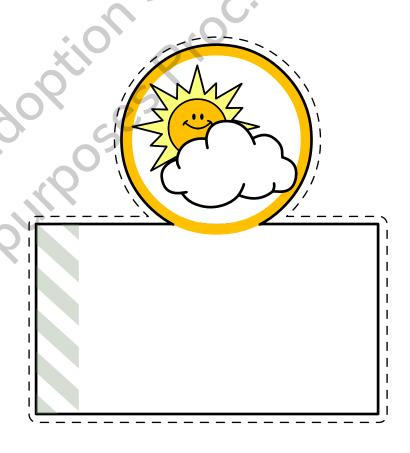




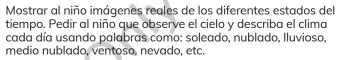


Pega y arma las figuras para los dedos.

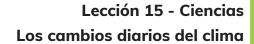






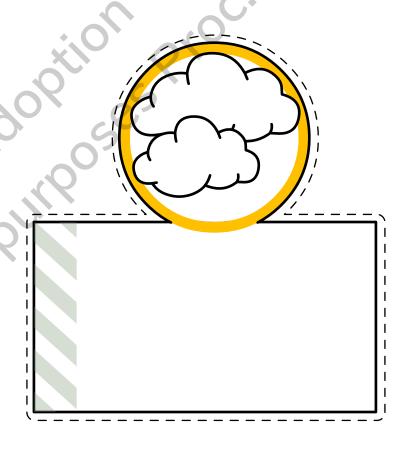




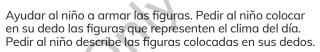




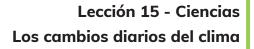












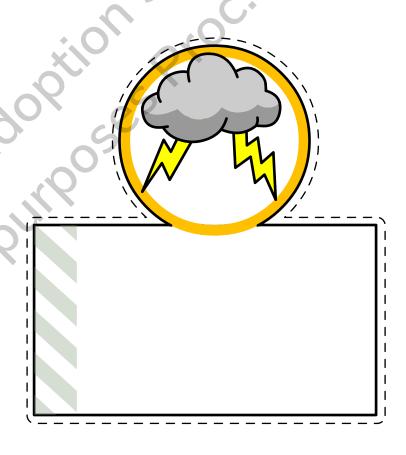






Pega y arma las figuras para los dedos.

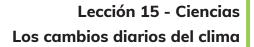






Ayudar al niño a construir un cuadro simple para registrar y comparar los cambios diarios del clima durante un mes. Pedir al niño observar y describir los cambios en la tierra y el cielo que explican el clima de cada día.









Construye un cuadro del clima.



Observa y registra el clima cada día. Dibuja lo que viste.

99

1	2	3	4	5 5	6	7
				i on	3400.	
8	9	10	11	P2 5	М3	14
15	16	17	28000		20	21
22	23	247	250	26	27	28
29	30	31				



Ayudar al niño a construir un cuadro simple para registrar datos y comparar los cambios diarios del clima durante un mes. Pedir al niño observar, predecir y registrar cambios en el estado del tiempo.



Lección 15 - Ciencias Los cambios diarios del clima



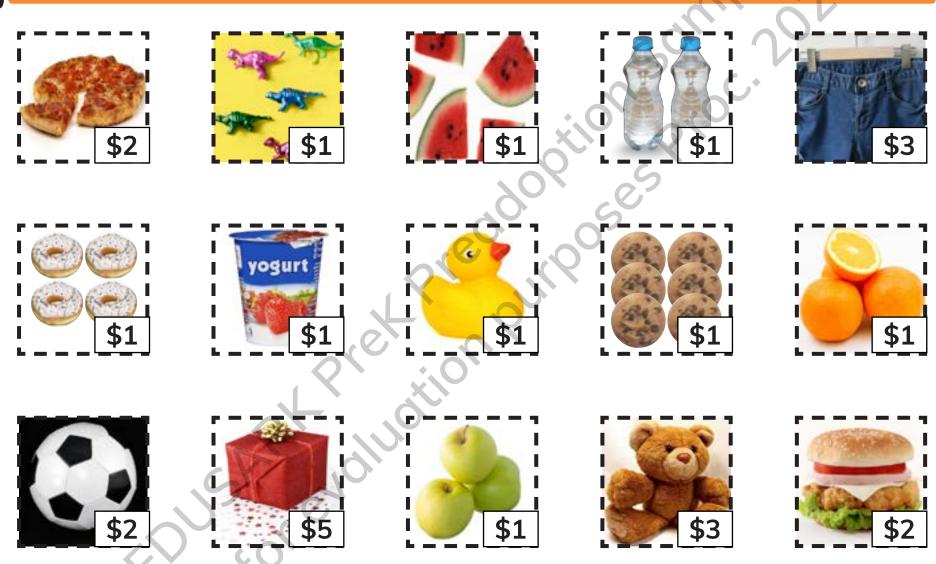


Decide y suma lo que "necesitas" y "quieres" comprar con \$20 dólares. Recuerda que es bueno ahorrar dinero.



Corta y pega tus compras en la página 6.

100





Pedir al niño imaginar que está en una tienda y tiene \$20 dólares para comprar cosas necesarias para su familia. Invitar al niño a seleccionar los productos que necesita y sumar el valor total. Calcular cuanto dinero le sobra para que decida si lo guarda o quiere comprar otros productos.



Lección 16 - Matemáticas La tiendita





Pega aquí los artículos que compres.



Identifica lo que necesitas y lo que quieres tener.



Recuerda que también puedes ahorrar dinero.

101





Pedir al niño imaginar que está en una tienda y tiene \$20 dólares para comprar cosas necesarias para su familia. Invitar al niño a seleccionar los productos que necesita y sumar el valor total. Calcular cuánto dinero le sobra para que decida si lo guarda o quiere comprar otros productos.



Lección 16 - Matemáticas La tiendita













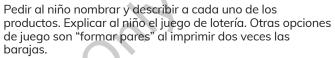
Pega cada página sobre un cartón.

Recorta las tablas y las barajas para jugar a la lotería.

103











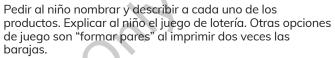




Recorta las tablas y las barajas para jugar a la lotería.









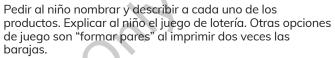




Recorta las tablas y las barajas para jugar a la lotería.

















Recorta las tablas y las barajas para jugar a la lotería.













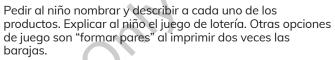




Recorta las tablas y las barajas para jugar a la lotería.











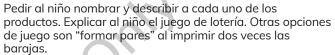




Recorta las tablas y las barajas para jugar a la lotería.





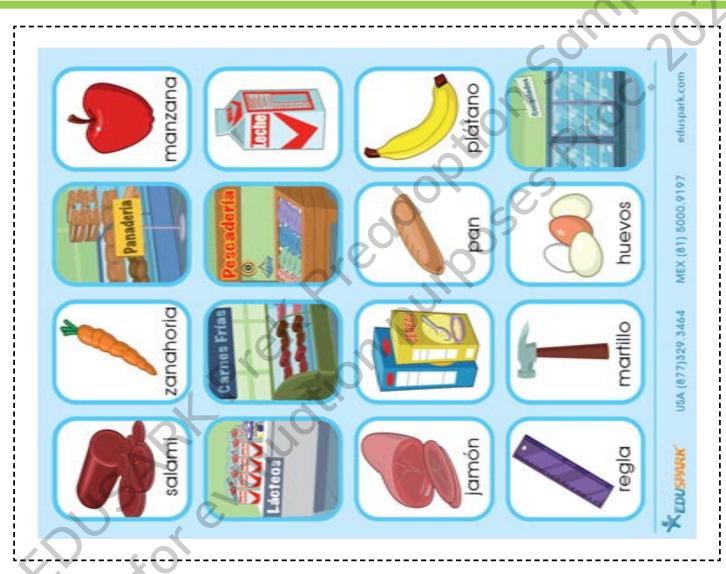








Recorta las tablas y las barajas para jugar a la lotería.









Recorta las tablas y las barajas para jugar a la lotería.

111





Pedir al niño nombrar y describir a cada uno de los productos. Explicar al niño el juego de lotería. Otras opciones de juego son "formar pares" al imprimir dos veces las barajas.



Lección 17 - Ciencias El supermercado





Recorta las tablas y las barajas para jugar a la lotería.







Pedir al niño nombrar y describir a cada uno de los productos. Explicar al niño el juego de lotería. Otras opciones de juego son "formar pares" al imprimir dos veces las barajas.



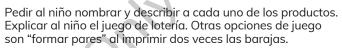
Lección 17 - Ciencias El supermercado















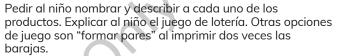


Recorta las tablas y las barajas para jugar a la lotería.









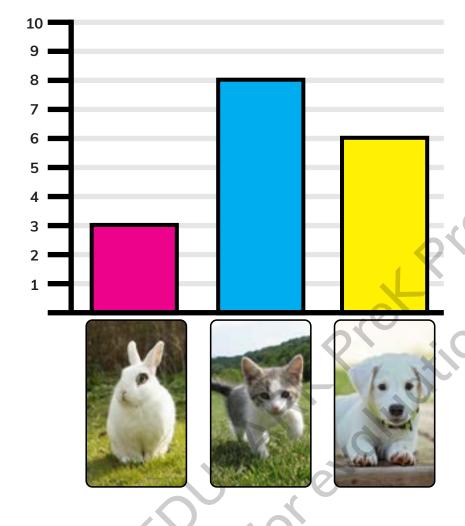






Gráficas de los animales y frutas favoritas















Vota para eligir tu animal favorito.



Cuenta y registra los datos.



Elabora una gráfica de barras.

116





Mostrar a los niños las imágenes de los tres animales. Pedir que elijan y voten por el animal que más le gusta. Contar los votos para cada animal. Hacer una gráfica de barras colocando la cantidad de tarjetas del animal elegido en forma vertical.









Vota para eligir tu fruta favorita.



Cuenta y registra el número de votos.

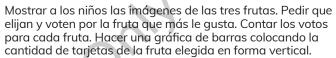


Elabora una gráfica de barras.

117









Lección 18 - Matemáticas Gráficas

