

Ciencias Sociales

Los niños pequeños pasan del ambiente familiar al escolar, lleno de nuevas personas y lugares emocionantes. Cuanto más aprendan y comprendan acerca de su nuevo ambiente y cómo lo pueden cuidar, mejor podrán adaptarse y sentirse como parte importante de un proceso.

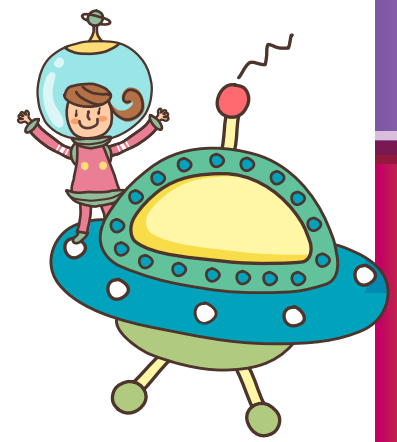
En esta sección del libro, los estudiantes van a utilizar sus conocimientos sobre su mundo cotidiano para observar, analizar y evaluar información, y después identificar el orden en ciertas actividades. Los temas de algunas páginas incluyen: organizar retratos familiares, caminar por el barrio, visitar una granja y organizar desfiles.

Sugerencias para la cartelera

- Haga un ‘emparedado’ con la ayuda de sus alumnos. Dibuje y recorte en cartulina dos rebanadas de pan. En revistas, los estudiantes deben recortar ilustraciones correspondientes a los alimentos que pondrían en el centro del emparedado. En la cartelera, arme el emparedado. Luego, coloque un título como: ‘Perfecto para un día de campo’ o simplemente: ‘Un emparedado’.
- Preparándose para una mudanza (ver página 7). Recorte ocho cuadrados grandes de cartulina color marrón. En cada cuadrado, los niños dibujan una caja de cartón que serviría para empacar diversas cosas. Ubique las cajas en la cartelera. Rotule cada caja con uno de estos nombres: cocina, cuarto de lavandería, comedor, sala, estudio, alcoba, cuarto de baño, sótano y despensa. Coloque un título como: ‘Nos mudamos’. Haga que los estudiantes encuentren y recorten de revistas y catálogos ilustraciones de artículos que pertenezcan a cada lugar. Los alumnos pegan las ilustraciones en la caja correspondiente.

Aprendamos jugando

- Pida a cada estudiante que traiga una fotografía de su familia. Los niños deben escribir varias oraciones que describan la ubicación de cada persona en la fotografía. Realizada la tarea, pida a los estudiantes que compartan sus descripciones con los compañeros. Como guía, utilice la página 5: ‘Retratos Familiares’.
- Amplíe la actividad de la página 17. Haga un móvil. Dé a los alumnos siluetas grandes de cuatro medios de transporte: automóvil, barco, tren y avión. En las siluetas, los estudiantes deben escribir palabras que ellos crean que se asocian con cada medio de transporte. Recoja las siluetas, hágalas un agujero en la parte superior y coloque un pedazo de cuerda a cada una. Ate cada extremo de las cuerdas a ganchos. Exhiba los móviles en diferentes partes del salón.
- ¿Qué día puede ser más importante en la vida de un estudiante que el de su cumpleaños? Canalicé este entusiasmo haciendo que los niños hagan un diseño que pueda emplearse como hoja de papel regalo. Distribuya a los alumnos una hoja de 22 x 30 centímetros de cartulina blanca o de papel bond para que dibujen y colorean un diseño repetidas veces. Estimule la creatividad y la originalidad. Si lo prefiere, puede llevar varias hojas de papel regalo con el fin de utilizar las ilustraciones como inspiración para crear nuevos patrones.



Artes Creativas

Los niños pequeños tienen mentes creativas, espontáneas y sin límites. Sin demasiado esfuerzo puede estimularse su imaginación: en el tiempo de recreo siempre en pos de juegos activos y llenos de ingenio; tarareando canciones, cantando y tocando instrumentos; también creando obras de arte únicas con tan solo pedazos de papel. Las artes creativas son una maravillosa área de estudio para las mentes jóvenes que permanecen abiertas, fascinadas y curiosas frente a cada nueva experiencia.

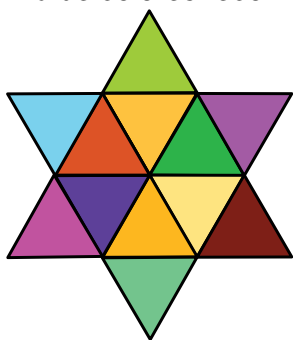
Las actividades de esta sección han sido diseñadas especialmente para estimular el pensamiento, el análisis y la toma de decisiones en los niños; además, fueron incluidas diferentes áreas del conocimiento.

Sugerencias para la cartelera

- Recorte la silueta de una máscara y péguela en la cartelera (ver página 56, 'Maquilla una máscara'). La clase discutirá cuáles figuras podrían emplearse como decoración. Con pedazos de cartulina de diversos colores, los estudiantes recortarán figuras; péguelas sobre la máscara. También puede organizar pequeños grupos, cada uno de los cuales tendrá la posibilidad de diseñar y elaborar una máscara. Luego, pegue todas las máscaras en la cartelera. Ponga un título como: 'Diseño de un rostro'.
- Clasifique objetos por colores. Con una cuerda o hilo, divida la cartelera en 8 o 10 secciones. Rotule cada sección con el nombre de un color: rojo, azul, amarillo, verde, anaranjado, morado, marrón, negro, blanco, rosado o gris. Los estudiantes deben buscar revistas y catálogos para encontrar y recortar ilustraciones de un color específico. Pegue las ilustraciones en la sección marcada con el nombre del color correcto. Ponga un título como: 'Los colores iluminan nuestro mundo'.

Aprendamos jugando

• Diseñe una 'estrella' a partir de triángulos. Pida a los estudiantes que con cartulina de colores recorten triángulos de tamaños iguales. Para crear la estrella, como ejemplo, pegue los triángulos en una hoja de cartulina negra. Según la creatividad del niño, esta tarea puede ser sencilla o muy compleja. Si lo desean, pueden agregar escarcha brillante para que las estrellas brillen.



• Haga títeres con bolsas de papel. Proporcione un tema o déjelo como elección creativa. Cada alumno necesitará una bolsita de papel de un solo color. Pueden utilizar lápices de colores, marcadores, trozos de papel y/o tela, botones, etc. Al final, los estudiantes deben presentar sus

títeres a la clase. Podría invitarlos también a entablar conversaciones con sus títeres.

• Creaciones de arcilla. Distribuya a cada niño una barra de arcilla para modelar (ver página 62, 'Creaciones de arcilla'). Pídeles que hagan tres o cuatro figuras geométricas. Luego, dícales que junten las figuras para diseñar el objeto que quieren. Anime a los estudiantes a modelar las partes conjuntamente para realizar una escultura realista. También pueden modelar obras abstractas. En una mesa, monte una exhibición con los proyectos terminados. Ponga un título como: 'Creaciones de arcilla'.

Matemáticas

Para los niños pequeños las Matemáticas consisten en aprender los números y descubrir cómo se emplean en sus vidas. (“¿Puedes creer que Jeremías se comió 15 galletas al mismo tiempo?” o “¡Pero solamente tengo \$500 para la leche!”). En esta sección, los estudiantes pondrán a prueba sus observaciones, manipularán formas y figuras, y resolverán diversos tipos de problemas.

Sugerencias para la cartelera

- Amplíe la ilustración de los pantalones de la página 70. Trace el contorno del modelo sobre papel mantequilla y péguelo en la cartelera. Copie las figuras de la página 71 y haga que los alumnos las unan para formar parches. Luego, pegue los parches sobre una cartulina clara y recorte sus siluetas para pegarlos en diferentes lugares del pantalón. Ponga un título como: ‘Sólo parches’.
- Amplíe una de las ilustraciones de la página 73. Coloréela, recórtela y péguela en la cartelera. Recorte cuatro globos que contendrán los textos. En uno de ellos escriba: “Yo me comí el número que está antes del ___”. Escriba en el segundo: “Yo me comí el número que está después del ___”.

En el tercero escriba: “Yo me comí el número que está entre el ___ y el ___”. Y en el cuarto globo escriba la pregunta: “¿Cuántas mazorcas te comiste hoy?”. Pegue con alfileres uno de los globos de respuesta y el globo de pregunta cerca del cerdito. Mantenga siempre la misma pregunta. Escriba cada día un número en una tarjeta blanca de 7 x 10 centímetros. Péguela con un alfiler en el espacio en blanco del globo de respuesta. Cambie todos los días los globos y los números. Esto puede emplearse, si se requiere, como actividad diaria en los cuadernos.



Aprendamos jugando

- Los estudiantes elaboran sus propias ilustraciones con números ocultos (ver página 69). Dé a cada niño una hoja de papel bond. Ellos deben dibujar y colorear una escena en la que tengan ocultos los números del 1 al 9. Al terminar, haga que los alumnos intercambien las hojas y traten de encontrar todos los números. Como alternativa, pídale que omitan uno de los números. Cuando intercambien las hojas, ellos tienen que descubrir cuál fue el número omitido.
- Haga acertijos para encontrar números (ver página 75). Dé a cada estudiante una hoja de papel, de 20 x 20 centímetros, dividida en 16 cuadrados. En un extremo, dibuje el modelo de una

concha. El alumno debe seleccionar un número de 1 al 12 y escribirlo en la concha. Luego, en los recuadros debe escribir números que al ser sumados o restados den como resultado el número de la concha. Recuerde a los niños que los números de las combinaciones deben estar seguidos, bien sea horizontal o verticalmente, y que algunos recuadros pueden tener números que no se utilizan. Desafíe a sus estudiantes para que escriban las combinaciones diagonalmente. Al terminar, pegan el ejercicio en una cartulina de 30 x 44 centímetros; los niños intercambian las cartulinas. Entonces, los alumnos encerrarán en un rectángulo de color las respuestas correctas.

Formas de Pensar

Esta sección proporciona actividades que fortalecen las habilidades de pensamiento de los estudiantes:

Pensamiento crítico: La práctica de habilidades incluye clasificar, ordenar, analizar, observar, comparar y contrastar, y solucionar problemas.

Pensamiento creativo: La práctica de habilidades incluye fluidez, flexibilidad, ideas originales, pensamiento divergente, visualización y solución de problemas.

Pensamiento lógico: La práctica de habilidades incluye generalización, patrones, razonamiento deductivo y solución de problemas.

¿Por qué es importante desarrollar las habilidades de pensamiento en los alumnos?

*Dichas habilidades son esenciales para lograr éxito no solo en sus tareas académicas sino en las actividades de su vida cotidiana. *Las investigaciones indican que los niños pueden aprender a pensar críticamente si son entrenados con la práctica adecuada. *Aprender a pensar de manera crítica, creativa y lógica es fundamental en esta época competitiva, cambiante y basada en la tecnología.

Sugerencias para la cartelera

- En la cartelera ubique las imágenes de un gato, un caballo, un loro y un hámster. Forme grupos y dé una hoja de papel a cada uno; deben seleccionar uno de los animales y dibujarlo en la parte superior. Luego, pida a los estudiantes que piensen en por lo menos tres formas de transportar al animal; ellos tienen que dibujar cada una de las posibilidades en la hoja. Dé tiempo suficiente para que los alumnos compartan sus ideas. Finalmente, registre en

el tablero las ideas propuestas por la clase (ver página 86).

Haga énfasis en la importancia de considerar diferentes posibilidades y en llevarlas a la práctica. Evalúe con los niños las ideas. Decidan cuáles son las más efectivas, rápidas, fáciles o divertidas. Pueden descubrir maneras nuevas y útiles de realizar diversas actividades.

Aprendamos jugando

- Desafíe a sus estudiantes con una pregunta del tipo: ¿Qué podría pasar si...? Por ejemplo: ¿Qué podría pasar si presentas un examen antes de estudiar un tema determinado? (Ver página 87).

Presente a la clase una imagen que muestre frutas (curubas o bananos) sin pelar, dentro del vaso de la licuadora. Pregunte: ¿Qué podría pasar si se licúa la fruta antes de pelarla? Analice con los alumnos las posibles respuestas. Pregúnteles: ¿Ustedes siempre realizan sus actividades en determinado orden? Dé un tiempo a los niños para que compartan sus ideas.

Pregunte a los alumnos si el orden siempre importa. Analice con ellos algunos ejemplos que



demuestren cuándo el orden sí importa y cuándo no:

- Regar las plantas del jardín: Puedo regar las plantas de diferentes maneras y también en diverso orden, y esto no cambia el resultado final.

- Lavar el automóvil: No hay problema si comienzo a lavar el automóvil por el frente o por atrás. Pero sí importa el

hecho de lavar con jabón el auto después de haberlo brillado.