



Libro del Profesor

Autor: Daniel Fco. Navarro Ferrón

Director editorial: Erix Samain

Presentación

Este libro del profesor acompaña al cuaderno del alumno «Mi segundo año de Educación Infantil con Rocío y Javier», concebido para niños de 4 a 5 años. La obra se divide en tres partes, correspondientes a los tres trimestres del curso escolar. Cada parte ofrece doce semanas de actividades estructuradas en torno a dos ejes fundamentales: lenguaje y grafía, y descubrimiento del mundo.

En segundo de Educación Infantil los niños consolidan los primeros aprendizajes del curso anterior y avanzan hacia una mayor autonomía: amplían su vocabulario, inician la escritura de sus primeras letras y números, y descubren con mayor profundidad el mundo que les rodea. Rocío, Javier y su travieso perrito siguen acompañándolos con un tono cercano, afectuoso y lleno de curiosidad.

Contenido de esta parte I

Primer trimestre – La vuelta al cole, Mi escuela, Mi familia, Mi casa, El otoño, Mi cuerpo, Los 5 sentidos, Mi ciudad, Paisajes del mundo, Animales del mundo y Tradiciones del mundo. Las fichas consolidan el vocabulario del entorno cercano y avanzan hacia las primeras letras y la cifra 1, con una introducción progresiva a las formas geométricas básicas (círculo, triángulo, cuadrado).











Estructura de cada ficha

Cada ficha del libro del profesor se organiza en cuatro bloques claros y complementarios, con duraciones orientativas que el docente puede adaptar al ritmo del grupo:

| BLOQUE | DURACIÓN | CONTENIDO |
|-------------------------------|-------------|---|
| Introducción | 10 – 15 min | Presentación del tema, canción o cuento. Preguntas abiertas al grupo. |
| Actividad del cuaderno | 15 – 20 min | Realización de la ficha del alumno con guía del docente. |
| Comentarios | — | Observaciones pedagógicas y puntos de atención para el docente. |
| Actividad extra | 15 – 20 min | Juego, poema, canción o manualidad para ampliar el aprendizaje. |

Cuando veas estos símbolos, sigue las instrucciones

Los siguientes pictogramas aparecen a lo largo del cuaderno del alumno. Conviene que el docente los repase al principio del curso para que los niños los reconozcan con total autonomía:

| | | |
|---|--------------------------------------|---|
|  | ¡Coge el pegamento! | Para pegar las pegatinas en el cuaderno. |
|  | ¡Coge las tijeras! | Para recortar las figuras indicadas. |
|  | ¡Coge el lápiz! | Para trazar, escribir o rodear. |
|  | ¡Coge los lápices de colores! | Para colorear el dibujo. |
|  | ¡Coge la pintura y un pincel! | Para pintar con pintura de dedos o témpera. |
|  | ¡Coge los rotuladores! | Para trazar o rodear con color. |
|  | ¡Vamos a contar! | Actividad de matemáticas y numeración. |
|  | ¡Vamos a hablar! | Actividad oral, de expresión y vocabulario. |
|  | Pegatinas | Búscalas en la parte central del cuaderno. |
|  | Semáforo de evaluación | Verde = conseguido · Amarillo = en progreso · Rojo = revisar. |

Código de colores

Naranja — actividades de **lenguaje y grafía**: vocabulario, expresión oral, trazo de letras y primeras palabras.

Verde — actividades de **descubrimiento del mundo**: conceptos matemáticos, conteo hasta 5, formas, nociones espaciales, naturaleza y entorno social.

Consejos para el docente

- Adapta los tiempos al ritmo del grupo: las duraciones son orientativas.
 - Utiliza las canciones, poemas y juegos propuestos como hilo conductor emocional de la sesión.
 - El semáforo de evaluación al final de cada ficha permite un seguimiento sencillo y visual del progreso de cada niño.
 - Las pegatinas del cuaderno son una herramienta de motivación: úsalas como recompensa al finalizar cada actividad.
-

<...> 1a parte - Página 6 | Me presento

Lenguaje y grafía

Objetivo: Escribir su nombre.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjetas con el nombre de cada niño/a (en letras mayúsculas grandes y plastificadas)
- Espejo pequeño por mesa (opcional)
- Rotulador de pizarra blanca
- Bandeja con sal o arena fina (opcional, para trazar con el dedo)

Desarrollo:

- El docente coloca en el suelo todas las tarjetas con los nombres, boca arriba.
- Antes de buscar la suya, cada niño observa en silencio durante 30 segundos.
- Señal: el docente dice «¡A buscar!» y cada niño busca y toma su tarjeta.

Primera exploración:


- Cada niño sostiene su tarjeta y la observa como si fuera «un mapa del tesoro».
- «¿Cuántas letras tiene tu nombre? Cuéntalas con el dedo».
- El docente señala letras al azar y pregunta:
«¿Alguien tiene esta letra en su nombre? Levante la mano».

Juego «El eco del nombre»:

- El docente dice un nombre en voz alta, separándolo en sílabas con palmadas.
- Todos repiten el “eco” con el mismo ritmo.
- El dueño del nombre se levanta y da una vuelta.

Trazo en bandeja de arena (si está disponible):

- Cada niño traza su nombre con el dedo siguiendo el modelo de la tarjeta.

 Si no hay bandeja, trazar en la espalda de un compañero; este deberá adivinar qué letra es.

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción:

Estos son Rocío y Javier. Escribe tu nombre dentro del círculo para que sepan cómo te llamas.

Comentarios:

- Antes de escribir, cada niño dice su nombre en voz alta y cuenta las letras con los dedos.
- La tarjeta debe permanecer visible como modelo durante toda la actividad.
- El docente puede guiar la dirección del trazo: «Empieza por aquí... sigue... levanta el lápiz... ahora la siguiente letra».
- Se acepta una escritura aproximada, siempre que las letras sean reconocibles.
- No corregir el tamaño de las letras en esta etapa.
- Si el niño escribe solo la inicial, se debe valorar positivamente y motivarlo a añadir más letras.

20 min | Actividad extra del tema

Materiales:

- Tarjetas con los nombres
- Bandeja de arena o pizarras individuales.

Juego: «El correo de los nombres»

Se colocan todas las tarjetas en una «bolsa de correo» (bolsa opaca).

El docente saca una tarjeta y describe el nombre sin leerlo: «Este nombre tiene 4 letras, empieza por M y termina por A...»

→ Los niños adivinan de quién es. El dueño/a se levanta.


Segunda fase – «Cartero loco»:

El docente entrega tarjetas equivocadas.

→ Cada niño debe decidir si la tarjeta es suya o no, y la devuelve si no es correcta.

Tercera fase – «Firma de artista»:

Cada niño crea su propia firma (trazo libre + inicial) en una hoja.

 Se pueden colgar las firmas en el aula como una «galería de artistas».

 **Canción** 

♪ **Melodía sugerida:** “Pin Pon” – canción popular tradicional española

Me llamo, me llamo,

¿sabes cómo me llamo?

Empieza con... (letra),

¡y ese nombre es el mío!

Lo digo, lo escribo,
lo trazo despacito,
mi nombre es especial...
¡y no hay otro igualito!

<...> 1a parte - Página 7 | Me presento

Lenguaje y grafía

Objetivo: Identificar y rodear las vocales en su nombre.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- 5 aros grandes en el suelo (o círculos de cartulina), uno por vocal, con A E I O U escritas
- Tarjetas con los nombres de los niños
- Pelotas blandas de 5 colores (una por vocal, opcional)

Desarrollo:

El docente coloca los 5 aros en el suelo, cada uno con su vocal:
A (rojo), E (azul), I (verde), O (amarillo), U (morado).

Calentamiento – «El gesto de la vocal»:

- A: brazos abiertos en forma de V
- E: manos en las mejillas, gesto de sorpresa
- I: dedo índice apuntando hacia arriba
- O: boca en forma de "O" y manos formando un círculo
- U: labios hacia fuera, como dando un beso

El docente dice las vocales a un ritmo progresivamente más rápido y los niños realizan el gesto correspondiente. Quien se equivoca pierde un turno.

Juego «Salta a tu vocal»:


El docente muestra la tarjeta con el nombre de un niño.

- El niño debe saltar al aro correspondiente a la primera vocal de su nombre.
- El grupo verifica: «¿Es correcto?»

Segunda ronda:

«¿Cuántas vocales tiene tu nombre?»

→ El niño salta tantos aros como vocales tenga su nombre.

 *Para nombres con vocales repetidas (p.ej. ANA), el niño salta al mismo aro más de una vez.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier quiere saber qué vocales tiene tu nombre. Rodea las vocales que aparecen en tu nombre.

Comentarios:

- Antes de rodear, el niño dice su nombre completo en voz alta, letra por letra.
- El docente puede ayudar señalando: «¿Esta es una vocal o una consonante?»
- Tener a la vista la tarjeta del nombre como referencia.
- Se acepta que el niño necesite apoyo para identificar todas las vocales.
- No es necesario que el trazo del círculo sea perfecto; se prioriza la identificación sobre el trazo.

20 min | Actividad extra del tema

Materiales:

- Aros en el suelo
- Tarjetas con nombres.

Juego: «La caza de vocales en el aula»

El docente asigna una vocal a cada equipo de 3-4 niños.


Los equipos tienen 2 minutos para encontrar la mayor cantidad de objetos en el aula cuyo nombre contenga su vocal.

→ Ejemplo: equipo de la O encuentra: bola, borrador, bolígrafo...

Puesta en común: cada equipo presenta sus hallazgos y el grupo verifica.

Segunda fase — «Canción de vocales»:

El docente canta las vocales y los niños saltan al aro correspondiente.

 *Se puede crear una lista en la pizarra con palabras que contengan varias vocales que los niños conozcan.*

Poema

A de abrazo, E de estrella,
I de isla, O de ola,
U de uva, ¡qué vocales!
¡Cada una es ella sola!

Las busco en mi nombre,

una a una las veo,
las rodeo con cuidado...
¡y las guardo como un tesoro!

←→ **1a parte – Página 8 | Mi escuela**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Encontrar las vocales escondidas.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Imagen grande del aula plastificada (puede ser el dibujo del cuaderno ampliado)
- Rotuladores borrables
- 5 tarjetas grandes A E I O U
- Linternas pequeñas de juguete (opcional, para «detective de vocales»)

Desarrollo:

El docente transforma la actividad en una misión de detectives:

«¡Atención, detectives! Las vocales se han escondido por toda el aula. Hay que encontrarlas.»

Fase 1 – Repaso de vocales con movimiento:

El docente canta: «A, E, I, O, U – ¡quién las encuentra soy yo!» (ritmo de palmadas).

→ Los niños repiten y hacen el gesto de cada vocal.

Fase 2 – Búsqueda en el aula real:

El docente señala objetos del aula y pregunta: «¿Hay alguna vocal escondida en mesa? M-E-S-A... ¡la E!»

→ Los niños exploran otros objetos: silla, puerta, ventana, libro...

Fase 3 – Imagen gigante del aula:

Se coloca en el suelo la imagen ampliada del cuaderno.

Cada niño tiene un rotulador borrable.

→ Deben rodear las vocales que encuentran en la imagen (A en pizarra, E en estantería, etc.).

 *Con linternas: apagar la luz y buscar las vocales con la linterna añade emoción.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío y Javier están en clase. Ayúdales a encontrar las vocales escondidas y rodéalas con tu lápiz.

Comentarios:

- Nombrar cada objeto del dibujo antes de buscar la vocal.
- El docente puede hacer la búsqueda en dos fases: primero buscar la A, luego la E, etc.
- Recordar que un mismo objeto puede tener más de una vocal.
- Para los niños que terminan antes: pedir que cuenten cuántas vocales han encontrado en total.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Tarjetas A E I O U + objetos del aula.

Juego: «El mercado de las vocales»

Se organiza un «mercado» con objetos del aula sobre una mesa.

El docente es el tendero. Los niños solo pueden «comprar» objetos si dicen correctamente la vocal que contiene su nombre.

→ «Quiero la bola» — «¿Qué vocal tiene bola?» — «La O» — «¡Correcto, es tuya!»

Segunda fase — «Subasta de vocales»: el docente muestra un objeto y pregunta cuántas vocales tiene. Quien responde primero se lo lleva.

 Al final, cada niño cuenta sus objetos y dice qué vocales han encontrado.

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *La ronda de las vocales — canción popular escolar española,'La ronda de las vocales*

*En el aula hay vocales,
escondidas aquí y allá,
la A en la pizarra,
¿la E dónde estará?*

*Con mis ojos de detective
las busco con atención,
A, E, I, O, U...
¡las encuentro con emoción!*

<...> 1a parte - Página 9 | Mi escuela

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Repasar las vocales.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Pizarra grande o papel continuo en la pared
- Tarjetas A E I O U con trazo punteado para repasar
- Pinturas de dedos (opcional)
- Música instrumental suave de fondo

Desarrollo:

El docente empieza con un «ritual de trazo» que se repetirá siempre que trabajen letras:

- Sacudir las manos (relajar los dedos)
- Frotar las palmas (calentar)
- Trazar en el aire la vocal con el brazo entero

Presentación del trazo de cada vocal en la pizarra con narración:

«La A: subo por la izquierda, bajo por la derecha, cruzo por el medio – ¡como una montaña con cinturón!»

«La E: línea larga hacia abajo, tres líneas hacia la derecha – ¡como un peine!»


«La I: línea recta, punto arriba – ¡como una vela con sombrero!»

«La O: circulito redondo – ¡como la boca cuando nos sorprendemos!»

«La U: bajamos, hacemos la curva y subimos – ¡como un tobogán!»

Los niños repiten el trazo en el aire, luego en la espalda del compañero.

Juego «¿Qué vocal es?»: el docente traza una vocal muy despacio en la pizarra. Los niños advinan antes de que termine.

 Variante emocionante: ¡trazar con los ojos cerrados en papel grande!

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío está en clase y en la pizarra están escritas todas las vocales, repásalas con tu lápiz.

Comentarios:

- Antes de repasar, el docente narra el trazo de cada vocal en voz alta mientras los niños siguen con el dedo.

- Repasar vocal por vocal, no todas a la vez.
- El docente puede poner la mano encima de la del niño para guiar el primer trazo de cada vocal.
- Priorizar la dirección correcta. El tamaño y la presión del lápiz son secundarios.
- Para los más avanzados: trazar la vocal sin seguir los puntos, de memoria.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Pizarra + tarjetas de vocales + pintura de dedos (opcional).

Juego: «Galería de artistas – las vocales gigantes»

Se cuelga papel continuo en la pared a la altura de los niños.

Cada niño elige una vocal y la traza lo más grande que pueda con una pintura de dedos.

→ Deben decir el nombre de la vocal al terminar.

Segunda fase – «Adorna tu vocal»: decorar la vocal con dibujos de cosas que empiecen por esa letra.

«¿Qué dibujamos dentro de la A?» – «¡Una abeja, un árbol, un avión!»

 La galería queda expuesta en el aula durante la semana.

Poema

A, E, I, O, U,
 las trazo despacito yo,
 primero en el aire,
 luego en el papel.

La A es una montaña,
 la O es un redondel,
 ¡cinco vocales preciosas,
 las aprendo de una vez!

«...» 1a parte – Página 10 | Mi familia

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Trazar el camino.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Hilo de lana de colores (rojo, azul, verde) para trazar caminos en el suelo
- Objetos de obstáculos: bloques, cojines
- Música de aventura (opcional)

Desarrollo:

El docente prepara en el suelo tres caminos distintos con hilo de lana:

- Camino rojo: en zigzag
- Camino azul: en curvas suaves
- Camino verde: con bucles y espirales


«La mamá de Rocío ha tenido un bebé. Hay que llegar hasta ellos, pero el camino es misterioso.»

Los niños deben recorrer cada camino de formas distintas:

- Camino rojo: de puntillas
- Camino azul: con los brazos abiertos como avión
- Camino verde: andando hacia atrás (con cuidado)

Después de recorrer con el cuerpo, trazar el camino con el dedo en el aire.

Finalmente, el docente traza en la pizarra un camino sinuoso y los niños lo copian en el aire con el brazo entero.

 *Progresión: primero con el brazo, luego con la mano, finalmente con el dedo – de grande a pequeño.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: La mamá de Rocío ha tenido un bebé. Sigue el camino para llegar hasta ellos.

Comentarios:

- El niño puede recorrer primero el camino con el dedo antes de usar el lápiz.
- Mantener el lápiz en contacto con el papel durante todo el camino (sin levantar).
- El docente puede decir en voz alta: «Curva a la izquierda... curva a la derecha... subimos... bajamos...»

- Si el niño se sale del camino: es normal. Valorar el intento y la dirección general.
- Para los más hábiles: proponer que lo hagan con los ojos semicerrados.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Hilo de lana + objetos del aula + música.

Juego: «El gran camino de la familia»

Se crea en el suelo un circuito con obstáculos que los niños deben superar.

Cada obstáculo tiene una «prueba»: saltar, rodear, pasar por debajo...

Al final del circuito: una imagen del bebé y la familia que «esperan».

Segunda fase – «Diseñador de caminos»: cada niño diseña su propio camino en papel grande.

→ Luego intercambian papeles y siguen el camino del compañero.

 *Fotografiar los caminos diseñados y crear un libro de caminos de la clase.*

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *Había una vez un barquito chiquitito – canción popular tradicional española;* *Había una vez un barquito chiquitito*

*Sigo el camino,
despacito voy,
curvas y líneas,
¡no me pierdo hoy!*

*Al final del trazo
está la familia,
¡el bebé ha llegado,
qué maravilla!*

<...> **La parte – Página 11 | Mi familia**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Repasar y leer palabras.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjeta grande con la palabra «bebé» en cursiva y en mayúsculas
- Foto o imagen de un bebé
- Tiras de papel para escribir palabras
- Lápices gruesos blandos (HB o B)

Desarrollo:

El docente entra al aula sosteniendo una foto de un bebé y una tarjeta con la palabra «bebé».

«Rocío tiene un hermanito. ¿Cómo se le llama a alguien tan pequeño?»

Los niños responden. El docente presenta la palabra escrita.

Análisis de la palabra en 4 pasos:

- Paso 1 – Escuchamos: «be-bé» (palmadas por sílabas)
- Paso 2 – Contamos: «¿Cuántas sílabas? ¿Cuántas letras?»
- Paso 3 – Buscamos vocales: «¿Qué vocales tiene? ¡Dos E!»
- Paso 4 – Trazamos: el docente modela el trazo cursivo muy despacio en la pizarra

Juego «El teléfono de bebé»:

Los niños se ponen en fila. El primero susurra «bebé» al oído del siguiente.

- El último dice en voz alta lo que ha escuchado.

Segundo juego «Eco de sílabas»: el docente dice «be» y los niños responden «bé», luego al revés.

 Señalar la tilde de la é: «Bebé lleva una rayita en la E final – ¡es importante!»

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío dice unas palabras a su hermanito. Pide a tu maestra que te ayude a leerlas y después repásalas.

Comentarios:

- Leer la palabra completa en voz alta antes de repasar.
- El trazo cursivo va de izquierda a derecha sin levantar el lápiz entre sílabas.

- Si el niño tiene dificultad con el trazo cursivo: permitir que trace letra por letra en un primer intento.
- El docente puede aplaudir el ritmo mientras el niño traza: be-BÉ.
- Para reforzar: el niño lee la palabra al terminar de trazarla.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Tarjeta «bebé» + tiras de papel para practicar.

Juego: «El periódico del bebé»


El docente es el «periodista». Pregunta a cada niño:

«¿Cómo se llama el bebé de tu familia? ¿Qué le dices?»

- Los niños dictan y el docente escribe sus frases en tiras de papel.
- Se leen todas las frases al grupo.

Segunda fase — «El cartel de bienvenida»: los niños trazan «bebé» en una tira de papel y la decoran.

- Pueden añadir dibujos alrededor.

 *Los carteles se cuelgan en el aula como bienvenida al nuevo miembro de la familia de Rocío.*

Poema

*Bebé, bebé, pequeñito,
llegas a nuestra familia hoy,
te escribo tu nombre despacito,
be... bé... ¡ya lo sé yo!*

*Dos sílabas tiene tu nombre,
dos E que brillan igual,
lo trazo con mucho cuidado...
¡bebé, bienvenido al hogar!*

<...> **1a parte - Página 12 | Mi casa**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Repasar las palabras.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjetas con las palabras: bebé, bubu, biba, babu (en mayúsculas y cursiva)
- 4 cajas o sobres de colores distintos, uno por palabra
- Imágenes de personajes inventados para cada palabra

Desarrollo:

El docente presenta a cuatro personajes inventados con sus tarjetas:

«Os voy a presentar a cuatro amigos muy especiales que viven en los libros de Rocío.»

- BEBÉ: un bebé muy pequeño (imagen)
- BUBU: un oso dormilón (imagen)
- BIBA: una mariposa de colores (imagen)
- BABU: un elefante simpático (imagen)


Para cada personaje, el docente presenta la tarjeta con su nombre y lo analiza:

- «¿Con qué letra empieza? – con B» (exagerar el sonido Bbb)
- «¿Cuántas sílabas tiene? – pal-me-a-mos»
- «¿Qué vocales tiene?»

Juego «¿A quién pertenece?»:

El docente mezcla las tarjetas. Los niños deben devolver cada tarjeta al personaje correcto.

Juego «El buzón»: se colocan 4 cajas/buzones con los personajes. El docente da tarjetas y los niños las meten en el buzón correcto.

 *Los niños pueden inventar características para cada personaje: «Bubu ronca porque tiene muchas U»*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío está en su comedor. En la librería hay muchos libros. Lee y repasa los títulos: bebé, bubu, biba, babu.

Comentarios:

- Identificar el personaje de cada libro antes de repasar el título.
- Leer cada título en voz alta antes de trazarlo.

- Repasar de izquierda a derecha. El docente puede marcar el punto de inicio con un pequeño punto verde.
- Para los más avanzados: copiar el título sin mirar el modelo (taparlo con un papel).

20 min | Actividad extra del tema

Material: Tarjetas de palabras + cajas de personajes.


Juego: «El teatro de los personajes»

Se asigna un personaje a cada niño.

Cuando el docente muestra la tarjeta de su personaje, el niño debe levantarse y hacer el gesto del personaje:

- BEBÉ: hace «aaaah» como un bebé
- BUBU: ronca fuerte
- BIBA: aletea los brazos como una mariposa
- BABU: hace la trompa con el brazo

Segunda fase – «Dictado de personajes»: el docente describe un personaje y los niños escriben (o trazan) su nombre.

 *Actividad final: cada niño dibuja su personaje favorito y escribe su nombre debajo.*

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *Pin Pon – canción popular tradicional española, 'Pin Pon*

*Bebé, bubu, biba, babu,
cuatro amigos son para mí,
los leo y los trazo con B,
¡y los conozco de aquí!*

*La B suena fuerte al principio,
Bbb... ¡qué bonito es!
¡bebé, bubu, biba, babu,
los leo de una vez!*

<...> **La parte – Página 13 | Mi casa**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Recortar y pegar.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tijeras de punta redonda
- Pegamento en barra
- Recortables del cuaderno (partes del baño)
- Imagen de referencia del baño completo (opcional)

Desarrollo:

El docente presenta la imagen de un baño incompleto.

«Javier nos enseña su baño, pero algo raro pasa... ¿qué le falta?»

Observación guiada: los niños señalan las partes que faltan.


El docente nombra cada parte y pregunta para qué sirve:

- «El espejo – ¿para qué lo usamos?»
- «La bañera – ¿qué hacemos en la bañera?»
- «El grifo – ¿qué sale por el grifo?»

Práctica de recorte progresivo:

- Nivel 1: recortar siguiendo una línea recta (tira de papel de práctica)
- Nivel 2: recortar siguiendo una curva suave
- Nivel 3: recortar las piezas del cuaderno

El docente modela la técnica: «Abrimos las tijeras despacio, avanzamos poco a poco, seguimos la línea de puntos.»

 *Antes de pegar, colocar todas las piezas en su sitio sin pegar para verificar la posición.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier nos enseña su baño, pero está incompleto. Usa tus tijeras, recorta y pega sobre el dibujo las partes que faltan para completar el baño.

Comentarios:

- Antes de recortar, nombrar cada pieza que falta y señalar su lugar exacto en el dibujo.
- Recortar una pieza a la vez y pegarla antes de cortar la siguiente.
- El docente puede guiar: «¿Dónde va el espejo? – arriba, en la pared.»

- Ayudar a los niños que tienen dificultad con las tijeras (sostener el papel mientras cortan).
- Dejar secar el pegamento antes de cerrar el cuaderno.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Tijeras + pegamento + piezas de práctica de papel.

Juego: «El arquitecto del baño»

Se reparten imágenes de distintas habitaciones de la casa (cocina, dormitorio, baño, salón).

Cada niño recibe imágenes de muebles y objetos mezclados.

→ Deben colocar cada objeto en la habitación correcta.

El grupo verifica: «¿Un sofá va en el baño? – ¡No!»

Segunda fase – «El baño perfecto»: los niños dibujan cómo sería su baño ideal y lo presentan al grupo.

«¿Qué tiene tu baño que no tiene el baño de Javier?»



Se pueden fotografiar los «baños perfectos» y crear un libro de casas de la clase.

Poema

*Recorto y pego con cuidado,
sigo la línea despacio,
el baño de Javier incompleto,
yo lo completo en un espacio.*

*Espejo, bañera, ducha y más...
¡ya está todo en su lugar!
Mis tijeras son valientes,
¡cortan muy bien de verdad!*

<...> **La parte – Página 14 | El otoño**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Repasar y leer sílabas.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjetas con las sílabas: ba, be, bi, bo, bu – en letras grandes (mayúscula y cursiva)
- Imágenes de otoño: hojas, erizo, árboles, setas
- Palo o varita para señalar
- Grabación del sonido del bosque (opcional)

Desarrollo:

El docente crea ambiente otoñal: pone hojas secas en el suelo, quizás una grabación del bosque.

«Rocío y Javier están en el bosque de otoño. Un erizo misterioso ha dejado caminitos con letras. ¿Podéis leerlos?»

Presentación de la familia de sílabas con B:

- El docente señala cada sílaba con la varita y exagera el sonido: «Bbb-a... Bbb-e...»
- Los niños repiten con palmadas: ba (1 palma), be (1 palma)...

Juego «El erizo mensajero»:


El docente tiene un erizo de peluche (o imagen). El erizo «deja» tarjetas de sílabas por el aula.

- Cada niño encuentra una tarjeta y la lee en voz alta.
- Todos repiten en coro.

Juego «El dado de sílabas»:

Un dado grande con ba/be/bi/bo/bu en sus caras. Los niños lo lanzan y leen la sílaba que sale.

- Deben inventar una palabra que empiece por esa sílaba: «ba → bala / be → beso / bi → bici...»

 *Hacer visible el parentesco: «todas empiezan por B – ¡son la familia de la B!»*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío y Javier están en el bosque, ya es otoño y el erizo ha hecho unos curiosos caminitos. Repásalos con tu lápiz y léelos.

Comentarios:

- Leer cada sílaba en voz alta antes de repasar el trazo.
- El docente puede hacer el sonido mientras el niño traza: el trazo y el sonido deben ir a la vez.
- Repasar siguiendo la dirección del trazo cursivo sin levantar el lápiz.
- Al terminar, leer todas las sílabas seguidas como una melodía: «ba-be-bi-bo-bu».
- Para los más avanzados: ¿puedes encontrar en el dibujo objetos que empiecen por estas sílabas?

20 min | Actividad extra del tema

Material: Tarjetas de sílabas + dado grande.


Juego: «La carrera de sílabas»

Se colocan las 5 tarjetas de sílabas en el suelo separadas.

El docente dice una sílaba y los niños corren a pisarla.

Segunda fase – «Construye la palabra»: el docente da dos tarjetas (p.ej. «be» y «bé») y los niños deben ordenarlas para formar «bebé».

Tercera fase – «El sílaba-tren»: los niños se ponen en fila y cada uno es una sílaba. Deben pronunciarlas seguidas para formar una palabra.

 *Fotografiar las palabras formadas por los niños y crear un «tren de palabras» en el aula.*

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *Los cinco lobitos – canción popular tradicional española*, 'Los cinco lobitos

*Ba-be-bi-bo-bu,
el erizo camina tú a tú,
deja huellas en el bosque,
¡y yo las leo con virtud!*

*Cinco sílabas con B,
las leo y las trazo bien,
¡ba, be, bi, bo, bu,
sé leerlas de una vez!*

<...> **La parte - Página 15 | El otoño**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Repasar las letras.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjetas grandes con la letra C en distintos formatos (mayúscula, minúscula, cursiva)
- Hojas secas de otoño de formas curvas
- Plastilina para modelar la forma de la C
- Papel de lija fino (para trazar con el dedo)

Desarrollo:

Calentamiento táctil:

→ El docente entrega a cada niño una hoja seca curva.

«¿A qué letra os recuerda esta hoja?»

→ Los niños observan y responden: «¡A la C!»

Presentación de la C con narración visual:

«La C es como una luna creciente, o como la boca cuando sonreímos de lado. Empieza arriba, hace una gran curva hacia la izquierda y termina abajo.»


Exploración multisensorial:

- Trazar la C en el aire con el brazo entero (grande)
- Trazar la C en la palma de la mano del compañero (mediana)
- Trazar la C en papel de lija con el dedo (pequeña y táctil)
- Modelar la C con plastilina

Juego «¿C o no C?»:

El docente dice palabras. Si empiezan por C, los niños hacen la curva de la C con el brazo.

«Casa... mesa... coche... perro... cuna... pato...»

 Señalar que la C puede sonar distinto delante de diferentes vocales (ca/ce/ci/co/cu) – solo introducir, no profundizar.

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío y Javier están en el parque, caen las hojas de los árboles y hacen bonitos dibujos. Repásalos.

Comentarios:

- Antes de repasar, el niño traza la C con el dedo sobre la hoja seca (experiencia táctil).
- Repasar la C de arriba hacia abajo, sin levantar el lápiz – movimiento fluido y continuo.
- Insistir en que la C empieza arriba (no en el medio).
- Se acepta que el tamaño varíe; lo importante es la forma curva y la dirección.
- Para los más avanzados: trazar la C sin seguir los puntos – de memoria.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Hojas de otoño + plastilina + papel de lija.

Juego: «El bosque de las C»

En papel grande (papel continuo en el suelo), los niños trazan Cs de distintos tamaños con pinturas.

- Muy grande con el brazo entero
- Mediana con la mano
- Pequeña con el dedo

Segunda fase – «La C escondida»: el docente esconde imágenes de objetos con C por el aula.

- Los niños las encuentran y dicen su nombre.

«Casa, coche, cuna, cesta, cocodrilo...»

 Crear un «árbol de las C» en el aula donde colgar las imágenes encontradas.

Poema

*La C se curva despacito,
como la luna en el cielo,
la trazo con mi lápiz...
¡y me queda muy bonito!*

*Las hojas del otoño
también tienen forma de C,
¡las repaso una a una,
qué bonitas son, ¿a que sí?*

<...> **La parte – Página 16 | El otoño**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Descubrir y rodear los sonidos.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Cesta o manta de picnic con objetos/imágenes: coco, copa, coche, cola, cordero, y también: mesa, pan, libro (sin sonido co)
- Dado con sílabas co/ca/cu/ce/ci
- Tarjetas del sonido CO

Desarrollo:

El docente crea una escena de merienda en el bosque con una manta y una cesta.

«Rocío y Javier están de merienda en el otoño. ¡Pero solo pueden comer lo que tenga el sonido [CO]!»

Fase 1 – Descubrir el sonido:

El docente saca objetos/imágenes de la cesta uno a uno. Para cada uno, exagera:

«¿CO-CO? CO-CO tiene CO. ¿ME-SA? No tiene CO.»

→ Los niños deciden: «¡tiene CO!» (pulgar arriba) o «¡no tiene CO!» (pulgar abajo)

Fase 2 – Juego «¿Co o no co?» a ritmo creciente:

El docente dice palabras cada vez más rápido.


→ coco → ¡CO! / mesa → ¡no! / copa → ¡CO! / pato → ¡no!

Fase 3 – «El eco del CO»:

El docente empieza palabras y los niños completan: «co-» → «...che», «co-» → «...lo»

Fase 4 – Inventar palabras:

«¿Se os ocurre alguna palabra que tenga CO?»

 *Listar en la pizarra todas las palabras con CO que digan los niños – ¡puede ser sorprendente!*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío y Javier están en una merienda campestre. Pueden comer todo lo que tenga el sonido [co]. Ayúdales a encontrarlo.

Comentarios:

- Nombrar todos los objetos del dibujo antes de rodear.
- El docente puede exagerar el sonido CO mientras señala el objeto: «¿Tiene CO? CoCo-drilo... ¡sí!»

- Si un niño duda, el docente pronuncia el nombre lentamente para que el niño lo analice.
- Al terminar: contar cuántos objetos tienen CO. ¿Cuántos tienen CO y cuántos no?

20 min | Actividad extra del tema

Material: Cesta con objetos/imágenes + dado de sílabas.

Juego: «El restaurante del CO»

Los niños «montan» un restaurante que solo sirve platos con CO en el nombre.

→ Cada niño es camarero/a o cliente por turnos.

«Buenos días, ¿qué desea?» – «Quiero coco con cola, por favor.»

→ El camarero verifica que todos los platos tienen CO.

Segunda fase – «El menú del CO»: los niños dictan y el docente escribe un menú imaginario en la pizarra.

Coco con coles, croquetas de coliflor, cordero con costra...

 Colgar el menú en el «restaurante del CO» del aula durante la semana.

Canción

! **Melodía sugerida:** *Un elefante se balanceaba – canción popular tradicional española; 'Un elefante se balanceaba*

*Co-co-co, suena el coco,
co-co-co, lo escucho yo,
lo busco en las palabras...
¡y lo encuentro sin error!*

*Coco, copa, cola también,
todos tienen el sonido CO,
¡los rodeo en el dibujo
y me quedo muy bien!*

<...> **1a parte – Página 17 | El otoño**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Escribir y leer palabras.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjetas plastificadas con las palabras: cuco, bebé, boca, cubo (letras grandes, cursiva y mayúscula)
- Imágenes correspondientes a cada palabra
- Pizarras individuales + rotuladores borrables

Desarrollo:

El docente crea el reto: «Hoy vamos a leer y escribir palabras de verdad. ¡Son palabras de las que ya conocemos las letras!»

Presentación de cada palabra en 4 pasos – método LELO (Leer, Escuchar, Localizar, Observar):

- LEER: el docente lee la palabra señalando letra a letra
- ESCUCHAR: palmadas por sílabas
- LOCALIZAR: buscar las letras conocidas (vocales, B, C)
- OBSERVAR: ¿hay alguna letra que se repita?

Juego «La pareja»:


Se mezclan las tarjetas de palabras con las imágenes correspondientes boca abajo.

- Por turnos, cada niño levanta una tarjeta-palabra y una imagen.
- Si hacen pareja, se quedan. Si no, se devuelven.

Juego «Escritura exprés»:

El docente dice una palabra y los niños la escriben en su pizarrita individual.

- Verificación colectiva: mostrar las pizarras al mismo tiempo.

 *No penalizar las letras invertidas o el tamaño irregular – priorizar la identificación de letras.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Esta tarde los niños están en casa porque llueve y van a escribir palabras en su libreta: cuco, bebé, boca, cubo.

Comentarios:

- Leer cada palabra en voz alta antes de repasar el trazo.
- Aplaudir las sílabas antes de escribir: CU-CO (2 palmadas).

- Mantener el trazo de izquierda a derecha sin levantar el lápiz entre letras de la misma palabra.
- Se acepta escritura aproximada. El docente puede indicar la letra de inicio.
- Para los más avanzados: copiar la palabra sin modelo (taparlo con un papel).

20 min | Actividad extra del tema

Material: Pizarras individuales + tarjetas de palabras + imágenes.

Juego: «El periódico de las palabras»

Cada niño recibe una «página» en blanco (hoja A4).

→ Deben escribir (o copiar) las 4 palabras y hacer un dibujo para cada una.

Segunda fase – «Presentación del periódico»: cada niño presenta una de sus páginas al grupo.

«Esta es mi página. Aquí está CUCO con un dibujo de un pájaro...»

Tercera fase – «El diccionario de la clase»: juntar todas las páginas para crear el primer diccionario ilustrado de la clase.

 *Fotografiar el diccionario y compartirlo con las familias.*

Poema

*Cuco, bebé, boca, cubo,
cuatro palabras a escribir,
las leo, las trazo, las repaso...
¡y las aprendo de seguir!*

*Con lluvia o con sol,
en la libreta escribo yo,
¡cuco, bebé, boca, cubo,
ya me sé las cuatro, sí!*

<...> **La parte – Página 18 | Mi cuerpo**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Nombrar partes del cuerpo.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Silueta grande de un niño/a pegada en la pared (papel continuo)
- Tarjetas con los nombres: cabeza, brazo, muñeca, rodilla, pie, cuello, mano, tronco, pierna, tobillo
- Flechas adhesivas para señalar las partes
- Música animada para el juego

Desarrollo:

El docente tiene pegada en la pared la silueta de un niño sin etiquetas.

«Este es nuestro amigo sin nombre. Vamos a ayudarlo a identificar todas sus partes.»

Fase 1 – Exploración corporal:

El docente señala una parte en su propio cuerpo. Los niños la tocan en el suyo y dicen el nombre.

- Partes conocidas primero: cabeza, mano, pie, brazo.
- Partes nuevas después: muñeca, tobillo, tronco, cuello.

Para las partes nuevas, usar comparaciones:

«La muñeca está entre la mano y el brazo – es donde llevamos el reloj.»

«El tobillo está entre el pie y la pierna – es donde ponemos los calcetines arriba.»

Fase 2 – Etiquetado de la silueta:

Por turnos, cada niño coge una tarjeta de nombre, la lee en voz alta y la coloca en la parte correcta de la silueta con una flecha.

- El grupo decide si está bien o no.

Fase 3 – Juego «Simón dice»:

«Simón dice: tocad el tobillo» – los niños obedecen solo si el docente dice «Simón dice».

 *Aumentar la velocidad gradualmente para hacerlo más difícil y divertido.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Fíjate, Rocío nos muestra su cuerpo, vamos a nombrar las partes principales.

Comentarios:

- Señalar cada parte en el dibujo y decir su nombre antes de leer la etiqueta.
- El docente puede cubrir las etiquetas y preguntar: «¿Qué parte es esta?»
- Para las partes menos conocidas, señalarlas en el propio cuerpo antes de señalarlas en el dibujo.
- Si el niño no recuerda un nombre: dar pistas en lugar de decirlo directamente.
- Para los más avanzados: que el niño explique para qué sirve cada parte.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Silueta en la pared + tarjetas + música.

Juego: «El robot programado»

Un niño es el «robot» que solo se mueve cuando le programan.


Otro niño (o el docente) le da instrucciones de partes del cuerpo:

«Levanta la rodilla derecha... ahora toca el tobillo izquierdo... mueve la muñeca...»

→ El robot ejecuta. El grupo verifica si está bien programado.

Segunda fase — «El robot roto»: el robot «falla» una instrucción (a propósito). El grupo debe detectar el error.

Tercera fase — «El manual del robot»: los niños dictan al docente las instrucciones más divertidas para el robot.

 Esta actividad trabaja también los conceptos de izquierda/derecha de forma natural.

Canción

! **Melodía sugerida:** Cabeza, hombros, rodillas y pies — canción popular tradicional española', Cabeza, hombros, rodillas y pies

Cabeza, cuello, tronco y brazo,
rodilla, tobillo, pie y muñeca,
mi cuerpo lo conozco entero...
¡y ninguna parte se me queca!

(Al ritmo de «Cabeza, hombros, rodillas y pies»)

Ca-be-za, cue-llo, tron-co y bra-za,
ro-di-lla, to-bi-llo, pie y mu-ñe-ca,
¡lo sé todo, lo sé todo, es genial,
mi cuerpo es es-pec-ta-cu-lar!

«...» La parte – Página 19 | Mi cuerpo

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Completar palabras.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjetas con palabras incompletas escritas en grande: CA_EZA, BRA_O, TOBI_LO, CUEL_O, ROD_LLA
- Letras móviles (pueden ser de cartón: B, Z, L...)
- Pizarras individuales

Desarrollo:

El docente presenta el reto con dramatización:

«¡Oh, no! Hay un ladrón de letras en el aula. Ha robado algunas letras de las palabras del cuerpo. ¡Hay que encontrarlas!»

Fase 1 – Identificación del «hueco»:

El docente muestra CA_EZA en la pizarra.

- «¿Qué palabra es esta?» Los niños intentan leerla.
- «¿Qué letra falta?» Los niños dicen la palabra entera en voz alta.

«CA-BE-ZA... ¡falta la B!»

Fase 2 – Búsqueda de la letra robada:


El docente tiene las letras robadas escondidas por el aula.

- Los niños las buscan y las traen al docente.
- Verifican si es la letra correcta para completar la palabra.

Fase 3 – «El detective fonético»:

El docente dice la palabra incompleta con una pausa: «CA... EZA».

- Los niños dicen la letra que falta.

 *Método progresivo: empezar con la primera letra, luego letras del medio (más difícil).*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: A estas palabras les faltan algunas letras, complétalas.

Comentarios:

- Leer la palabra incompleta en voz alta antes de completarla.

- El docente puede dar dos opciones: «¿Es una B o una P?» para facilitar la elección.
- El niño puede apoyarse en la silueta etiquetada de la actividad anterior.
- Priorizar la conciencia fonológica (identificar el sonido) sobre la perfección del trazo.
- Para los más avanzados: intentar completar sin pistas, solo con la pronunciación.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Letras móviles + pizarras individuales + tarjetas con palabras incompletas.

Juego: «La clínica de las palabras»

El docente es el «médico de palabras». Las palabras llegan «enfermas» porque les faltan letras.

Los niños son los «enfermeros» que deben curarlas encontrando la letra que falta.

«¡Urgencia! Llega TOBI_LO. ¿Qué le falta? ¡La L!»

Segunda fase — «La epidemia»: el docente borra letras de varias palabras en la pizarra al mismo tiempo.

→ Los niños trabajan en parejas para curar todas las palabras.

Tercera fase — «El ladrón de letras soy yo»: un niño borra una letra de una palabra que el docente escribe.

→ El resto debe adivinar qué letra falta.

 ¡Cuantas más palabras «curen», más puntos gana la clase!

Poema

*Las letras que faltan las busco,
las escucho, las pienso, las pongo,
completo la palabra despacio...
¡y mi cuerpo entero ya nombro!*

*CA_EZA... ¡CABEZA!
BRA_O... ¡BRAZO!
¡soy el detective de las letras,
lo encuentro todo!*

<...> 1a parte – Página 20 | Los 5 sentidos

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Reconocer los objetos con aroma · Pintar el círculo.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Bolsas opacas con 5 objetos aromáticos: jabón, flor seca, naranja, canela, pan
- Objetos sin aroma: moneda, piedra, goma
- Imágenes de todos los objetos
- Vendas para los ojos (opcional)

Desarrollo:

El docente presenta las bolsas misteriosas: «Dentro de cada bolsa hay un objeto. Solo podéis usar LA NARIZ para adivinar qué es.»

Fase 1 – Olfato a ciegas:

Por turnos (o en grupos pequeños), los niños huelen la bolsa sin mirar.

- Primero dicen cómo huele: «huele dulce / fuerte / a limpio / a comida...»
- Luego intentan adivinar el objeto.

Fase 2 – Clasificación aromas:

Se colocan dos zonas: «HUELE» y «NO HUELE».

- El docente muestra las imágenes de todos los objetos.
- Los niños deciden en qué zona va cada una.

Debate: «¿Todo lo que huele huele bien? ¿Todo lo que no huele es malo?»

Fase 3 – «El mapa de los aromas»:

El docente pregunta: «¿Qué es lo que más os gusta oler?»

- Cada niño dice una cosa y el docente la escribe en la pizarra.

«El pan recién hecho... la lluvia en el asfalto... el jabón de mamá...»



Los olores evocan recuerdos: es una oportunidad para el desarrollo emocional y el lenguaje.

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío quiere oler las cosas que la rodean. Pinta el círculo de todo aquello que desprende olor. Hablad sobre las cosas que os gustan oler.

Comentarios:

- Nombrar cada objeto antes de decidir si huele o no.

- Para los objetos dudosos, debatir en grupo: «¿El dinero huele?» — aceptar distintas respuestas razonadas.
- Estimular la descripción del olor: no solo «sí/no» sino «huele a...»
- Al terminar: contar cuántos objetos huelen y cuántos no.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Bolsas con objetos aromáticos + imágenes.

Juego: «El restaurante de los aromas»

Se crea un «menú de aromas» con los objetos aromáticos.


Un niño es el «chef» que prepara un plato descrito solo por su aroma.

«Hoy en el menú tenemos algo que huele dulce y a frutas... ¿qué es?»

Segunda fase — «El detective de olores»: con los ojos cerrados, los niños huelen objetos y deben identificarlos.

→ Nivel 1: objetos muy distintos (naranja vs jabón)

→ Nivel 2: objetos parecidos (naranja vs limón)

 Hablar de la importancia del olfato: ¿qué pasaría si no pudiéramos oler?

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *A guardar, a guardar* — canción popular escolar española, 'A guardar, a guardar

Con la nariz huelo las flores,

el pan y el jabón también,

¿huele o no huele?

¡yo lo sé muy bien!

Los aromas me rodean,

¡hay tantos que descubrir!

¡con la nariz aprendo a oler,

eso es vivir!

<...> **La parte – Página 21 | Los 5 sentidos**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Distinguir el sabor dulce del salado · Usar las pegatinas.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Muestras pequeñas de alimentos para probar (si el grupo lo permite): galleta, aceituna, caramelo, patata frita
- Imágenes de alimentos dulces y salados
- Pegatinas rojas y azules
- Dos cestas o bandejas etiquetadas: DULCE / SALADO

Desarrollo:

Regla del día: «Hoy somos catadores profesionales. Los catadores prueban comida y dicen exactamente cómo es.»

Fase 1 – Vocabulario sensorial:

El docente introduce palabras más allá de dulce/salado:

«Hay sabores que son dulces, salados, ácidos (como el limón), amargos (como el café)…»

Hoy nos centramos en dulce y salado.

Fase 2 – La cata (si es posible con alimentos reales):


→ Cada niño recibe un alimento pequeño. Antes de comer: «¿Creéis que es dulce o salado?»

→ Después de probar: «¿Tenías razón? ¿Cómo lo describirías?»

Fase 3 – Clasificación con imágenes:

Se reparten imágenes de alimentos. Los niños deben colocarlos en la cesta DULCE o SALADO.

Debate para los ambiguos: «¿El ketchup es dulce o salado? ¿El chocolate con sal?»

 *Ampliar: «¿Podría ser un alimento dulce Y salado a la vez? ¡El chocolate con sal del gourmet!»*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: En la lengua tenemos el sentido del gusto. Nombra cosas saladas y dulces. Pega las pegatinas de ambos sabores y pinta de rojo los sabores salados y de azul los dulces.

Comentarios:

- Trabajar el vocabulario dulce/salado antes de pegar y pintar.
- Para cada alimento del dibujo: nombrar, clasificar oralmente, luego pegar/pintar.
- El docente puede preguntar: «¿Cómo sabes que es dulce?»
- Aceptar razonamientos del tipo: «Es dulce porque es un pastel y los pasteles son dulces.»

20 min | Actividad extra del tema

Material: Alimentos (o imágenes) + pegatinas + dos cestas.

Juego: «MasterChef mini»

El docente propone crear un «menú de 3 platos»: uno dulce, uno salado y uno que el niño elija.

Los niños inventan sus platos y los «describen» al grupo.

«Mi primer plato es pastel de chocolate — ¡muy dulce! Mi segundo plato es patatas fritas — ¡muy salado!»

Segunda fase — «El juego del chef loco»: el docente propone combinaciones absurdas.

«¿Qué tal una pizza de caramelo? ¿O un helado de queso? ¿Dulce o salado?»

→ Los niños ríen y clasifican.

 *Los niños pueden dibujar su plato favorito dulce y su plato favorito salado.*

Poema

*Dulce como el chocolate,
salado como el jamón,
la lengua distingue los dos sabores
con mucha atención.*

*Rojo para lo salado,
azul para lo dulce también,
¡los pego y los pinto,
y me salen muy bien!*

<...> **La parte – Página 22 | Ciudades del mundo**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Recortar, pegar y hablar.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Imagen grande de Barcelona con la Sagrada Familia
- Imágenes de edificios para recortar: Hospital (Cruz Roja), Policía (escudo), Bomberos (camión)
- Mapa sencillo del barrio o ciudad (dibujado por el docente)
- Tijeras y pegamento

Desarrollo:

El docente presenta Barcelona con entusiasmo:

«¿Sabéis que en España hay ciudades muy famosas? Esta es Barcelona, ¡es tan grande que tiene edificios altísimos!»

Fase 1 – Exploración visual:

Los niños observan la imagen de Barcelona. El docente hace preguntas:

- «¿Habéis visto alguna vez un edificio tan alto?»
- «¿Qué edificios conocéis en vuestro barrio?»

Fase 2 – Los edificios que necesita toda ciudad:

El docente presenta las imágenes de hospital, policía y bomberos.


Para cada uno: «¿Para qué sirve? ¿Cuándo llamamos a la policía? ¿Y a los bomberos?»

Juego de rol rápido: el docente propone situaciones y los niños dicen a quién llaman.

«Hay un incendio – ¡a los bomberos! / Me duele la barriga – ¡al hospital! / Me han robado la bici – ¡a la policía!»

Fase 3 – Construcción colaborativa:

En un papel grande colectivo, todos añaden sus edificios recortados para crear «la ciudad de la clase».

 *Añadir las calles y los nombres de los edificios al mapa colectivo.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Fíjate en esta ciudad. Es Barcelona. Javier sabe que faltan algunos edificios. Usa tus tijeras, recorta y pégalos sobre el dibujo. Después di si cerca de tu casa hay alguno de estos edificios.

Comentarios:

- Nombrar cada edificio antes de recortar y señalar su lugar en el dibujo.
- Reflexión personal: «¿Hay un hospital cerca de tu casa? ¿Cómo se llega?»
- Apoyar la motricidad fina con las tijeras (sostener el papel mientras el niño corta).
- Dar tiempo para que los niños hablen sobre sus experiencias con estos edificios.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Imagen de Barcelona + edificios + papel grande colectivo.

Juego: «Alcaldes por un día»

El docente dice: «Vamos a construir nuestra propia ciudad. ¡Sois los alcaldes!»

Cada niño decide qué edificios necesita su ciudad y por qué.

«Yo quiero un parque de atracciones porque... / Yo quiero una biblioteca porque...»

Se construye la ciudad en papel grande con dibujos y recortes.

Segunda fase – «Visita guiada»: cada niño presenta un edificio de la ciudad al grupo.

«Este es el hospital de nuestra ciudad. Se llama Hospital Alegría. Tiene 10 plantas.»



Fotografiar la ciudad construida y enviarla a las familias.

🎵 Canción 🎵

♪ **Melodía sugerida:** *El patio de mi casa – canción popular tradicional española, 'El patio de mi casa*

*Barcelona, ciudad bonita,
con torres que llegan al cielo,
yo recorto y pego edificios,
¡y construyo mi propio suelo!*

*Hospital, policía, bomberos...
los coloco en su lugar,
¡mi ciudad ya está completa,
la puedo contemplar!*

<...> La parte - Página 23 | Ciudades del mundo

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Repasar las letras.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjetas con la letra D en mayúscula, minúscula y cursiva
- Imagen de las Ramblas de Barcelona con letreros
- Papel de lija para exploración táctil
- Letras D de distintos materiales: cartón, espuma, madera (si disponible)

Desarrollo:

El docente presenta el contexto:

«Rocío y Javier pasean por las Ramblas de Barcelona. Por todas partes hay letreros con letras. ¡Hoy buscamos la D!»

Fase 1 – Exploración multisensorial de la D:

- Vista: observar la D en distintos formatos (mayúscula, minúscula, cursiva)
- Tacto: trazar la D en papel de lija (táctil) y en letras de distintos materiales
- Movimiento: trazar la D con el brazo entero en el aire

Descripción narrativa del trazo:

«La D es como una tripa de lado. Línea recta hacia abajo – ¡como un poste! – y curva grande hacia la derecha – ¡como una barriga!»


Fase 2 – Búsqueda de la D:

El docente muestra la imagen de las Ramblas. Los niños deben señalar todas las D que ven en los letreros.

Búsqueda en el aula: «Buscad la D en libros, carteles, vuestros nombres...»

Fase 3 – «La D en los nombres»:

¿Alguien tiene una D en su nombre? Esos niños se ponen de pie y reciben un aplauso.

 Listar en la pizarra todos los nombres de la clase que tienen D.

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Los niños pasean por las Ramblas de Barcelona, pero han de repasar las letras que ven en su camino.

Comentarios:

- Repasar la D siguiendo la dirección correcta: línea recta primero (de arriba abajo), curva después.
- El docente puede narrar mientras el niño traza: «Primero el poste... ahora la barriga...»
- Insistir en que la línea recta es vertical (no diagonal).
- Para los más avanzados: trazar la D sin los puntos guía, de memoria.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Letras D de distintos materiales + imagen de las Ramblas + papel de lija.

Juego: «La D en la ciudad»

Carrera de detectives: ¿quién encuentra más cosas en el aula que empiecen por D?

→ Dado... dedo... dibujo... desayuno... docente...

Segunda fase – «Construye una D»: con plastilina o bloques, los niños construyen la forma de la D.

Tercera fase – «El dictado de la D»: el docente dice palabras que empiezan por D.

→ Los niños levantan la mano y hacen el trazo de la D en el aire.

«dado... mesa... dedo... luna... ducha...»

 Crear un «árbol de la D» en el aula con dibujos de cosas que empiecen por D.

Poema

*La D, la D, la trazo bien,
línea recta y barriga también,
la veo en las calles de la ciudad...
¡y la escribo con facilidad!*

*Dado, dedo, duda también,
todas tienen la D de una vez,
¡la repaso en mi cuaderno
y me queda muy bien!*

«...» **la parte - Página 24 | Paisajes del mundo**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Leer las palabras · Rodear los objetos que sobran.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Caja o bolsa «de la selva» con imágenes de: mono, loro, serpiente, árbol, hoja + imágenes intrusas: dado, boca, boda, cubo
- Tarjetas con las palabras: boca, dedo, boda, dado, cubo
- Imagen grande de la selva tropical

Desarrollo:

El docente entra con una caja decorada como la selva:

«¡Llegamos a la selva tropical! Rocío y Javier están explorando, pero han encontrado objetos muy raros. ¡No deberían estar aquí!»

Fase 1 – Vocabulario de la selva:

El docente saca las imágenes de la selva (animales, plantas) y los niños las nombran. Luego saca las imágenes intrusas (dado, boca...).

→ Reacción inmediata: «¿Esto está bien aquí? ¡NO!»

Fase 2 – Lectura de palabras en contexto:

El docente muestra las tarjetas de palabras junto a sus imágenes.

→ Lee cada palabra señalando letra a letra: «B-O-C-A = boca»

→ Los niños repiten con palmadas por sílabas.


Juego «¿Qué palabra es esta?»: el docente muestra solo la imagen. Los niños deben decir la palabra.

Luego al revés: el docente muestra la tarjeta. Los niños buscan la imagen.

Fase 3 – «¿Por qué sobra?»:

Para cada objeto intruso, los niños deben explicar por qué no pertenece a la selva.

«El dado sobra porque es un juguete y en la selva no hay juguetes.»

 Ampliar: ¿hay algo de la clase que sí podría estar en la selva? (agua, hojas, fruta)

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Los niños están en la selva tropical. Lee con ellos y rodea los objetos que estén fuera de lugar.

Comentarios:

- Leer cada palabra antes de buscar el objeto en el dibujo.
- El docente puede preguntar: «¿Ves una boca en la selva?»
- Para cada objeto rodeado: «¿Por qué no debería estar aquí?» – verbalizar el razonamiento.
- Para los más avanzados: ¿podrías añadir más intrusos al dibujo?

20 min | Actividad extra del tema

Material: Caja «de la selva» + tarjetas de palabras + imagen grande.

Juego: «El guardián de la selva»

Un niño es el «guardián» que protege la selva.

El docente intenta meter objetos intrusos: «Voy a meter un coche en la selva.»

→ El guardián debe rechazarlo y explicar por qué: «¡No! Los coches no viven en la selva.»

Segunda fase – «¿Qué Sí puede entrar?»: los niños proponen objetos que sí pertenecen a la selva.

Tercera fase – «El inventario de la selva»: los niños dictan al docente una lista de todo lo que hay en la selva.

 Crear un «pasaporte de la selva» con palabras y dibujos de lo que vive allí.

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *En la selva me encontré – melodía tradicional adaptada; 'En la selva me encontré (melodía libre)*

*En la selva hay un dado,
un dedo señala el árbol,
¡están fuera de lugar,
los rodeo y los descarto!*

*Boca, dedo, boda, cubo,
los leo con atención,
¡los que no son de aquí,
los señalo con emoción!*

<...> la parte - Página 25 | Paisajes del mundo

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Leer · Repasar palabras.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Arena fina en una bandeja (o papel de colores azul para simular el mar)
- Tarjetas con las palabras: DEDO, DADO, DUDA (en mayúsculas grandes)
- Palos de madera o palillos para trazar en la arena
- Imagen de una playa del Caribe

Desarrollo:

El docente crea un ambiente caribeño:

«Rocío está de vacaciones en una isla del Caribe. ¡Hace sol, hay palmeras y la arena está caliente! Ha escrito palabras en la arena.»

Fase 1 – Exploración de las palabras en la arena:

Los niños reciben una bandeja de arena (o un papel azul).

- El docente traza DEDO en la suya. Los niños lo copian con el palillo.
- Luego borrar con la palma (como el mar borrando la arena) y trazar DADO, luego DUDA.

Fase 2 – Análisis de las palabras:

¿Qué tienen en común las tres palabras?

- Todas tienen D / Todas tienen 4 letras / Todas tienen la O


¿En qué se diferencian?

- Las vocales son distintas

Fase 3 – Lectura expresiva:

El docente lee las palabras con distintas expresiones: DEDO (susurrando), DADO (sorprendido), DUDA (preguntando).

- Los niños imitan.

 «¿Qué es una duda? ¿Cuándo tenéis dudas? ¿Qué hacéis cuando tenéis una duda?»

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío está en una isla del Caribe y ha dibujado las siguientes palabras en la arena. Léelas y repásalas: DEDO, DADO, DUDA.

Comentarios:

- Antes de repasar en el cuaderno: trazar primero en la arena o en el aire.
- Leer cada palabra antes de trazarla, señalando letra a letra.
- Al terminar cada palabra: leerla de nuevo entera.
- Para los más avanzados: ¿puedes escribir las tres palabras de memoria sin mirar el modelo?

20 min | Actividad extra del tema

Material: Bandejas de arena + palillos + tarjetas de palabras.

Juego: «El mensaje en la arena»

El docente escribe una palabra en la arena (o en la pizarra) muy despacio. Los niños adivinan qué palabra es antes de que termine.

Segunda fase – «El telegrama»: cada niño «envía» una de las tres palabras a un compañero trazándola en su espalda.

- El compañero debe adivinar qué palabra ha recibido.

Tercera fase – «La galería de la playa»: los niños trazan las tres palabras en papel de colores azul con rotuladores y las decoran con dibujos del mar.

 Crear una «postal de Rocío» con una de las palabras y un dibujo de la playa.

Poema

*DEDO, DADO, DUDA,
tres palabras en la arena,
las leo y las repaso...
¡que la D no me da pena!*

*Rocío las dibuja en el Caribe
con arena y con amor,
¡yo las trazo en mi cuaderno
con el mismo fervor!*

<...> 1a parte - Página 26 | Animales del mundo

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Decir los nombres.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Imágenes grandes y llamativas de: tigre, mono, serpiente, loro, hormiga, gato
- Tarjetas con los nombres de los animales
- Música de la selva (sonidos de animales)
- Disfraces sencillos (orejas, cola) opcional

Desarrollo:

El docente apaga la luz y pone sonidos de la selva.

«Cerrad los ojos. Estamos en la Selva Tropical. ¿Qué animales escucháis?»

Los niños describen los sonidos. El docente enciende la luz y muestra las imágenes.

Fase 1 – Presentación de cada animal:

Para cada animal: nombre + 3 características + sonido o movimiento.

- TIGRE: «Es grande, tiene rayas, come carne – ¡rrrr!»
- MONO: «Trepa árboles, come plátanos, es travieso – ¡uh uh!»
- SERPIENTE: «No tiene patas, se arrastra, algunos son venenosos – ¡sssss!»
- LORO: «Tiene plumas de colores, puede hablar, vuela – ¡crrr!»
- HORMIGA: «Es pequeñísima, vive en colonias, es muy fuerte – ¡no tiene sonido pero sí movimiento!»

Fase 2 – Juego «Safari fotográfico»:

El docente esconde imágenes de los animales por el aula.

→ Los niños las buscan y cuando encuentran una, «fotografían» con las manos haciendo una cámara.

→ Deben decir el nombre del animal al «fotografarlo».

Fase 3 – «El periodista de la selva»:

Cada niño elige un animal y lo presenta en 3 frases.

 *Los niños pueden llevar un «pasaporte de la selva» con los animales que han encontrado.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Los niños están en la Selva Tropical. Hay multitud de animales. Escucha a tu profesor y di los nombres de los animales.

Comentarios:

- El docente señala cada animal del dibujo. Los niños deben nombrarlo sin que el docente lo diga.
- Para los animales desconocidos: dar 3 pistas antes de decir el nombre.
- Ampliar el vocabulario: no solo el nombre, sino el sonido, el movimiento, qué come.
- Para los más avanzados: describir un animal sin decir su nombre para que los compañeros adivinen.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Imágenes de animales + música de selva.

Juego: «El concurso de la selva»

Se organizan equipos de 2-3 niños. El docente hace preguntas sobre los animales.

«¿Qué animal tiene rayas? ¿Qué animal puede hablar? ¿Qué animal es el más pequeño?»

→ El equipo que responde primero y correctamente gana un punto.

Segunda fase – «El animal inventado»: cada niño inventa un animal nuevo combinando partes de los animales conocidos.

«Mi animal tiene la cabeza del loro, el cuerpo de la serpiente y las patas del mono.»

→ Lo dibuja y lo presenta al grupo.

 *Crear un «bestiario de la selva» con todos los animales inventados por la clase.*

 **Canción** 

♪ **Melodía sugerida:** *El arca de Noé – canción popular tradicional española, 'El arca de Noé*

*En la selva vive el tigre,
el mono, la serpiente también,
el loro de colores canta,
¡y la hormiga trabaja bien!*

*Escucho a mi profe
y digo los nombres con emoción,
¡conozco los animales de la selva
con mucha atención!*

«...» **1a parte - Página 27 | Animales del mundo**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Usar las pegatinas · Nombrar animales.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Pegatinas de animales adultos (mamás: tigresa, mona, serpiente, loro)
- Imágenes de crías en el cuaderno
- Tarjetas con nombres de crías: tigrillo, monito, tortuguita...
- Música suave de selva

Desarrollo:

El docente crea la historia:

«Ha pasado algo terrible en la selva. Una tormenta ha separado a las mamás de sus crías. ¡Necesitan ayuda urgente!»

Fase 1 – Vocabulario de crías:

El docente presenta los nombres de los bebés animales:

- «La mamá tigresa tiene un... ¿cómo se llama el bebé del tigre?» – tigrillo / cachorro de tigre
- «La mamá mona tiene un... monito / cría de mono»
- «La mamá loro tiene un... lorito / cría de loro»

Fase 2 – «La agencia de reencuentros»:

El docente es el «agente» que une mamás y crías.

- Muestra una imagen de cría. Los niños deben decir a qué mamá pertenece.
- Cuando la pareja está bien formada: aplauso y abrazo simbólico.

Fase 3 – Reflexión:

«¿En qué se parecen la cría y la mamá? ¿En qué se diferencian?»

→ Color / tamaño / algunas características son iguales

 Ampliar: «¿Vosotros os parecéis a vuestros papás o mamás? ¿En qué?»

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Los niños están en la Selva. Las crías de los animales han perdido a sus mamás. Usa tus pegatinas y pega cada mamá al lado de su cría. Después di el nombre de estos animales.

Comentarios:

- Antes de pegar: identificar oralmente cada cría y su mamá correspondiente.
- El docente puede preguntar: «¿Esta cría es de qué animal?»
- Después de pegar: cada niño dice el nombre de los dos animales de su pareja.
- Para los más avanzados: inventar una historia de 3 frases sobre la cría y su mamá.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Pegatinas + imágenes de animales adultos y crías.

Juego: «El gran reencuentro de la selva»

Se crean equipos: la mitad de los niños son «mamás» (llevan una imagen de animal adulto).


La otra mitad son «crías» (llevan una imagen de cría del mismo animal).

→ Al ritmo de la música, todos se mueven por el espacio.

→ Cuando la música para: mamás y crías deben encontrarse.

→ Cada pareja se abraza y dice: «¡Soy el/la [nombre del animal]!»

Segunda fase – «El álbum de familia»: cada niño dibuja a su animal adulto y a su cría y escribe sus nombres.

 Ampliar: ¿conocéis otros animales y sus crías? (perro-cachorro, gato-gatito, vaca-ternero...)

Poema

*Las crías buscan a sus mamás,
yo las ayudo a encontrar,
las pego juntas en mi cuaderno...
¡ya no se van a separar!*

*Tigrito con mamá tigresa,
monito con su mamá,
¡las familias de la selva
juntas de nuevo están!*

«...» **1a parte - Página 28 | Tradiciones del mundo**

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Nombrar los elementos característicos de una imagen.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Imagen grande de Acción de Gracias (Thanksgiving)
- Imágenes de otras tradiciones: Navidad, Carnaval, Día de los Muertos
- Mapa del mundo sencillo (solo continentes)
- Tarjetas con los nombres de los elementos: PAVO, DISFRAZ, FAMILIA, GLOBO

Desarrollo:

El docente empieza con una pregunta intrigante:

«¿Sabéis que en otros países del mundo se celebran fiestas distintas a las nuestras? Hoy vamos a descubrir una.»

Fase 1 – «¿Qué veis?» – Observación libre:

Los niños observan la imagen en silencio durante 30 segundos.

Luego, de uno en uno, dicen una cosa que ven. No se puede repetir lo que ya dijo otro.

Fase 2 – Contextualización:

«Esta fiesta se llama Acción de Gracias. Se celebra en Estados Unidos cada año en noviembre.»

El docente señala Estados Unidos en el mapa.

«Las familias se reúnen para dar gracias por lo que tienen. Comen pavo asado, que es este pájaro grande.»


Fase 3 – Vocabulario de la imagen:

El docente presenta las tarjetas de palabras con los elementos de la imagen.

→ Para cada palabra: «¿Dónde está en la imagen? Señaladlo.»

Fase 4 – Conexión personal:

«¿Vosotros tenéis alguna fiesta especial en familia? ¿Qué hacéis? ¿Qué coméis?»

 *Crear un «mapa de tradiciones de la clase» con las fiestas que celebran las familias.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío observa la celebración de Acción de Gracias. Nombra los elementos relacionados con esta tradición que ves.

Comentarios:

- Dar tiempo para la observación libre antes de nombrar.
- Aceptar distintos niveles de descripción: «un pájaro grande» es válido si el niño no conoce «pavo».
- El docente amplía el vocabulario sin corregir: «Sí, es un pájaro grande. Se llama pavo.»
- Para los más avanzados: describir la escena completa en 2-3 frases.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Imagen de Acción de Gracias + mapa del mundo + tarjetas de palabras.

Juego: «El periodista del mundo»

El docente es el «editor» de un periódico mundial.

Cada niño es un «corresponsal» de un país diferente que describe una tradición.

«Soy corresponsal de Estados Unidos. Aquí celebramos Acción de Gracias. Comemos pavo.»

Segunda fase — «La feria de tradiciones»: se montan «stands» con imágenes de distintas tradiciones.

→ Los niños visitan los stands y hacen preguntas: «¿Qué se come? ¿Qué se lleva puesto? ¿Cuándo es?»

 Invitar a las familias a compartir una tradición propia con la clase.

🎵 Canción 🎵

♪ **Melodía sugerida:** *Cumpleaños feliz — canción popular tradicional, 'Cumpleaños feliz (adaptada a las tradiciones)*

*El pavo grande y redondo
vuela en el cielo azul,
es Acción de Gracias hoy...
¡y la familia está aquí!*

*Nombro los elementos que veo
con atención y cuidado,
¡tradiciones del mundo,
qué diverso es el mercado!*

<...> 1a parte – Página 29 | Tradiciones del mundo

Lenguaje y grafía

Objetivo(s): Repasar las letras.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjetas con la letra G en mayúscula, minúscula y cursiva
- Imagen de fiesta de cumpleaños con cajas y globos
- Globos de colores (reales, inflados – si posible)
- Papel de burbujas para trazar la G con el dedo

Desarrollo:

El docente entra con un globo:

«¡Hoy es la fiesta de Javier! Hay globos, cajas y... ¡letras escondidas!»

Fase 1 – Descubrimiento de la G:

El docente escribe G en el globo con rotulador.

«Esta letra se llama G. ¿A qué os recuerda su forma?»

Los niños responden libremente: «A una C con un palillo / A una luna con una estantería»

Narración del trazo:

«La G es una C valiente que no se cierra del todo – ¡lleva una pequeña línea dentro para no perder el equilibrio!»


Fase 2 – Exploración multisensorial:

- Trazar la G con el dedo en el papel de burbujas (táctil y divertido)
- Trazar la G con el dedo en la espalda del compañero
- Trazar la G en el globo con el dedo (suave – ¡no pinchar!)

Fase 3 – «¿G o no G?»:

El docente dice palabras. Si empiezan por G, los niños abrazan el globo imaginario.

«globo... mesa... gato... pato... gorro... libro...»

 *Los niños con G en su nombre reciben un globo de papel para decorar.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier va a una fiesta de cumpleaños. Hay muchas cajas sobre la mesa. Repasa las letras que hay en su interior.

Comentarios:

- Antes de repasar, trazar la G con el dedo sobre la tarjeta.
- El docente puede narrar mientras el niño traza: «Primero la curva grande... ahora la pequeña línea dentro...»
- Repasar la G de arriba hacia abajo, la curva abre hacia la izquierda.
- Para los más avanzados: trazar la G sin los puntos guía, de memoria.

20 min | Actividad extra del tema


Material: Globos + tarjetas con la G + papel de burbujas.

Juego: «La fiesta de la G»

Se organizan 4 «juegos de feria» de cumpleaños, todos relacionados con la G:

- «El globo de la G»: inflar (con bomba) y escribir G en el globo
- «La gincana»: encontrar objetos que empiecen por G escondidos por el aula
- «El gallinero»: imitar animales que empiecen por G (gallina, gorila, grillo)
- «El regalo de la G»: dibujar el mejor regalo que empiece por G

Segunda fase – presentación: cada niño muestra su regalo de la G.

 Crear una «corona de la G» con dibujos de cosas que empiecen por G para decorar el aula.

Poema

*La G de globo y de gato,
la trazo con mucho cuidado,
curva y línea, así se escribe...
¡ya la tengo bien trazado!*

*En las cajas de la fiesta,
la G aparece aquí y allá,
¡la repaso con mi lápiz
y me sale genial!*

<...> Parte 2 – Página 32 | Me presento

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Rodear al mayor y al menor.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Fotografías o imágenes de niños de distintas edades (bebé, 2 años, 4 años, 7 años, adulto)
- Piezas de construcción o torres de bloques de distintas alturas
- Lápices de colores verde y rojo

Desarrollo:

El docente coloca en el suelo las imágenes de personas de distintas edades, mezcladas.

«Javier quiere hacer amigos para contar sus vacaciones. ¿Podéis ayudarlo a saber cuál es el mayor y cuál es el menor?»

Fase 1 – Exploración del concepto mayor/menor:

El docente organiza a los niños de la clase en una fila por estatura.

- «¿Quién es el más alto? ¿Y el más bajo?»
- «El más alto suele ser el mayor. ¿Siempre es así?» – debate

Fase 2 – Ordenación de imágenes:

Los niños ordenan las imágenes de personas de menor a mayor.


- Verificación colectiva.
- «¿Cómo saben que esta persona es mayor? ¿Qué pistas tienen?»

Pistas: tamaño, pelo, ropa, actividades...

Fase 3 – Torres de bloques:

Se construyen 3 torres de distintas alturas.

- «¿Cuál es la mayor? ¿Y la menor?»
- «¿Podemos ordenarlas de menor a mayor?»

 *Conectar con la vida real: «¿Tenéis hermanos mayores o menores? ¿Cómo lo sabéis?»*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier está buscando amigos para explicarles sus vacaciones, al mayor le explicará cosas de la playa y al menor cosas del campo. Ayúdale, rodea al mayor de verde y al menor de rojo.

Comentarios:

- Observar detenidamente las imágenes antes de rodear.
- El docente puede preguntar: «¿Este niño parece más mayor o más menor que aquel?»
- Insistir en el razonamiento: no solo rodear, sino explicar por qué.
- Verde = mayor, rojo = menor (establecer bien el código antes de empezar).

20 min | Actividad extra del tema

Material: Imágenes de personas + torres de bloques + lápices.

Juego: «El orden de la familia»

Se crean «familias» de 4-5 imágenes (bebé, niño pequeño, niño mayor, adulto, anciano).

Los niños deben ordenar cada familia de menor a mayor.

→ Cada equipo presenta su familia ordenada al resto.

Segunda fase – «El álbum familiar»: el docente lleva fotos propias de diferentes edades (o imágenes genéricas). Los niños intentan ordenarlas.

Tercera fase – «Yo de mayor»: cada niño dibuja cómo se imagina de mayor (con más años).

«¿Qué harás cuando seas mayor? ¿Serás más alto? ¿Qué trabajo tendrás?»



Los dibujos «de mayor» se guardan para enseñarlos al final del curso.

🎵 Canción 🎵

♪ **Melodía sugerida:** *El uno es un soldado – canción popular escolar española, 'La canción de los números*

*El mayor es el más alto,
el menor el más pequeño,
los rodeo en mi cuaderno,
¡eso no es ningún empeño!*

*Mayor y menor,
conceptos que ya sé yo,
¡los distingo con facilidad,
eso no falla, no!*

<...> Parte 2 – Página 33 | Me presento

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Escribir los números 1, 2 y 3.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjetas grandes con los números 1, 2 y 3 (una cara: el numeral; otra cara: puntos correspondientes)
- Objetos concretos para contar: canicas, bloques, botones
- Dado con caras 1, 2 y 3 repetidas
- Pizarras individuales

Desarrollo:

El docente plantea el reto:

«Javier quiere presentarse a sus amigos. Hay grupos de 1, 2 o 3 niños. ¿Podéis ayudarlo a contar cuántos hay en cada grupo?»

Fase 1 – El significado del número:

El docente muestra la tarjeta del 1: «Este es el número UNO. Representa... ¡una sola cosa!»

→ ¿Cuántos soles hay? ¿Cuántas narices? ¿Cuántas bocas? – UNOS

Igual con el 2 y el 3.

Fase 2 – El trazo de cada número (con narración):

→ 1: «Una línea recta hacia abajo – ¡como un soldado firme!»

→ 2: «Curva hacia la derecha, bajamos con diagonal, línea recta – ¡como un cisne que se sienta!»


→ 3: «Dos curvas hacia la derecha, una encima de la otra – ¡como dos sonrisas!»

Los niños trazan en el aire, luego en la palma de la mano, luego en la pizarrita.

Fase 3 – «Lanzamiento»:

Los niños lanzan el dado. El número que sale: deben colocar esa cantidad de objetos encima de la tarjeta.

→ «Sale 3 – pon 3 botones sobre el 3»

 *Insistir en que el número es el símbolo que representa la cantidad.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier quiere presentarse a los niños, escribe debajo de cada grupo a cuántos niños ha de decir su nombre.

Comentarios:

- Contar señalando cada figura con el dedo antes de escribir el número.
- Tener visible la tarjeta del número como modelo.
- Observar la dirección del trazo: «¿Empiezas por arriba o por abajo?»
- Si el número está invertido (espejo): es normal en esta etapa. Señalarlo con amabilidad.
- Para los más avanzados: escribir el número sin modelo.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Tarjetas de números + objetos para contar + pizarras individuales.

Juego: «El mercado de los números»

Se organizan 3 «tiendas»: la tienda del 1, la tienda del 2, la tienda del 3.


Cada tienda tiene objetos: 1 cosa, 2 cosas, 3 cosas.

El docente es el comprador: «Quiero comprar 2 manzanas.»

→ El tendero debe ir a la tienda correcta y traer exactamente 2.

Segunda fase – «El inventario»: los niños cuentan los objetos de cada tienda y escriben el número en la pizarrita.

Tercera fase – «El juego del 1-2-3»: el docente dice un número. Los niños deben aplaudir ese número de veces.

 *Hacer el juego más rápido: 1 – 2 – 3 – 1 – 3 – 2 – 1 – ¡a ver quién se equivoca!*

Poema

*Uno, dos, tres,
los cuento de una vez,
los escribo en mi cuaderno
con lápiz y con fe.*

*1 soldadito recto,
2 como un cisne va,
3 son dos sonrisas...
¡ya los sé de verdad!*

<...> Parte 2 – Página 34 | Mi escuela

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Entender cerca/lejos.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Hilo de lana para marcar distancias en el suelo
- Objetos del aula para el juego
- Vendas para los ojos (opcional)
- Tarjetas con las palabras CERCA y LEJOS en verde y rojo

Desarrollo:

El docente organiza el espacio con el hilo: marca un punto de referencia (una silla).

«Rocío quiere saber qué está cerca y qué está lejos de ella. ¿La ayudamos?»

Fase 1 – Experimentación corporal:

El docente se mueve por el aula: «Ahora estoy CERCA de la pizarra. Ahora estoy LEJOS de la pizarra.»

Los niños repiten con diferentes referencias.

Juego «La estatua cerca/lejos»:

- Música: los niños se mueven libremente
- Para la música + el docente dice: «¡Cerca de la ventana!»
- Los niños deben acercarse lo más posible a la ventana y quedarse quietos

Fase 2 – Comparación:

El docente coloca dos objetos. Los niños deben decir cuál está más cerca y cuál está más lejos del docente.

- Vocabulario: cerca, lejos, más cerca, más lejos, muy cerca, muy lejos

Fase 3 – Con los ojos cerrados (si disponible):

Un niño cierra los ojos. El docente mueve un objeto. El niño abre los ojos: ¿está el objeto más cerca o más lejos que antes?

 *Conectar con la vida cotidiana: «¿El colegio está cerca o lejos de vuestra casa?»*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío quiere rodear los objetos que están cerca con color verde y los que están lejos con color amarillo. ¿Puedes ayudarla?

Comentarios:

- Identificar primero el punto de referencia (desde dónde mira Rocío).
- El docente puede señalar: «¿Esta silla está cerca o lejos de Rocío?»
- Verde = cerca, amarillo = lejos – establecer el código claramente.
- Para los objetos dudosos: «¿Está más cerca o más lejos?» – no hay respuesta absolutamente incorrecta.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Hilo de lana + objetos del aula + tarjetas CERCA/LEJOS.

Juego: «El mapa del tesoro»

El docente esconde un «tesoro» (objeto) en el aula.

Un niño busca el tesoro. El resto le da pistas usando solo cerca/lejos:

«¡Más cerca! ¡Más lejos! ¡Muy cerca! ¡Frío! ¡Caliente!»

Segunda fase – «El plano del aula»: el docente dibuja un plano muy sencillo del aula en la pizarra.

→ Señala dónde está Rocío en el dibujo.

→ Los niños deciden qué objetos del plano están cerca y cuáles lejos.

Tercera fase – «El robot de cerca y lejos»: un niño es el robot. El docente da instrucciones de movimiento usando cerca y lejos.

 *Vocabulario espacial ampliado: junto a, separado de, al lado de, enfrente de.*

🎵 Canción 🎵

♪ **Melodía sugerida:** *Debajo de un botón – canción popular tradicional española', Debajo de un botón*

*La silla está cerca,
la puerta está lejos,
yo sé la diferencia...
¡no me pierdo entre los dejos!*

*Verde para lo cercano,
amarillo para lo lejano,
¡la distancia ya la entiendo,
eso está en mi mano!*

<...> Parte 2 – Página 35 | Mi escuela

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Encontrar y rodear los números.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjetas con los números 1, 2, 3 escondidas por distintos lugares del aula
- Lupa de juguete para cada niño (o cartulina con forma de lupa)
- Hoja de «registro» donde anotar los números encontrados

Desarrollo:

El docente transforma el aula en «el patio de Javier» donde los números se han escondido.

«¡Atención, detectives! Los números 1, 2 y 3 se han escapado del cuaderno y se han escondido por el aula. ¡Hay que encontrarlos todos!»

Fase 1 – Búsqueda con lupa:

Cada niño recibe una lupa. Tienen 3 minutos para buscar los números escondidos.

- Cuando encuentran uno: lo leen en voz alta y lo anotan en su hoja de registro.
- No quitar la tarjeta del sitio – solo «fotografiarla» con la lupa.

Fase 2 – Puesta en común:

¿Dónde ha encontrado cada uno los números? Crear un mapa de «dónde estaban escondidos».

Fase 3 – «El número más difícil de encontrar»:


El docente esconde un número en un lugar muy difícil.

- Solo pistas de cerca/lejos para encontrarlo (conecta con la actividad anterior).

Fase 4 – Reconocimiento visual:

El docente mezcla los números 1, 2, 3 con otras formas parecidas.

- Los niños solo señalan los números reales.

 ¿Por qué los números 1 y 7 se parecen? ¿Y el 3 y el 8?

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier está en el patio de su escuela y tiene que buscar los números 1, 2 y 3 que se han escondido. Rodea los que encuentres.

Comentarios:

- El docente puede preguntar: «¿Ves algún número en este parte del dibujo? ¿Qué número es?»

- Los niños deben rodear solo los números, no las cifras similares.
- Verificación: contar cuántos 1, cuántos 2 y cuántos 3 han encontrado.
- Para los más avanzados: escribir al lado de cada número rodeado su nombre en letra.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Lupas + tarjetas escondidas + hojas de registro.


Juego: «El número escondido en la naturaleza»

El docente muestra imágenes de la naturaleza. Los niños deben encontrar formas de números en ellas.

«¿Veis un 1 en el tronco de este árbol? ¿Un 3 en esta serpiente?»

Segunda fase – «Dibuja el número escondido»: los niños intentan esconder los números 1, 2 y 3 dentro de un dibujo.

→ Intercambian dibujos. ¿Pueden encontrar los números escondidos del compañero?

 *Los números están en todos lados: en el reloj, en los autobuses, en las tiendas... Buscarlos fuera del cole.*

Poema

*El 1, el 2, el 3
se esconden en el patio,
los busco con mi lupa...
¡los encuentro sin arrebato!*

*Los rodeo en mi cuaderno
cuando los reconozco bien,
¡1, 2, 3, los encuentro
de una vez, qué bien!*

<...> Parte 2 – Página 36 | Mi familia

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Sumar personas.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Fichas de madera o botones de colores para representar personas
- Tarjetas numéricas 1-4
- Dados con puntos del 1 al 4
- Cuerda para formar grupos en el suelo

Desarrollo:

El docente plantea el contexto:

«La familia de Javier se reúne. Primero llega Javier solo – ¿cuántos hay? ¡1! Llegan papá y mamá – ¿y ahora cuántos son?»

Fase 1 – Suma concreta con fichas:

El docente coloca 1 ficha (Javier), luego añade 2 más (padres).

→ «¿Cuántos había? 1. ¿Cuántos llegaron? 2. ¿Cuántos hay ahora? ¡3!»

→ Los niños repiten con sus propias fichas.

Fase 2 – «La reunión familiar»:

El docente forma grupos de niños en el suelo con la cuerda.

→ Primero 1 niño dentro del círculo. Añadir 2 más. ¿Cuántos hay?

→ Variar las combinaciones: 1+1, 2+1, 1+3 (sin superar 4).

Fase 3 – Abstracto con tarjetas:

El docente muestra una tarjeta con puntos (2 puntos + 1 punto).

→ Los niños cuentan el total y muestran la tarjeta numérica correspondiente.

 *Insistir en el lenguaje de la suma: más, junto, en total, cuántos hay ahora.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier está con su papá y su mamá. Vamos a contar cuántos son. Rocío también está con su papá y su mamá. Vamos a contar cuántos son.

Comentarios:

- Antes de escribir el número: contar señalando cada figura con el dedo.
- El docente puede preguntar: «¿Cuántos hay en el primer grupo? ¿Y en el segundo?»

- Para los que confunden cantidad y número: usar fichas para representar cada figura.
- Para los más avanzados: «¿Cuántos hay en total entre los dos grupos?»

20 min | Actividad extra del tema

Material: Fichas + tarjetas numéricas + dados + cuerda.

Juego: «El tren de la suma»

Los niños se organizan en «vagones» (grupos) de 1, 2 o 3 personas.

El docente une dos vagones: «El vagón 1 + el vagón 2 = ¿cuántos viajeros?»

→ Los niños del vagón conjunto se cuentan y dicen el total.

Segunda fase — «El dado de la suma»: en parejas, cada niño lanza un dado. Suman los dos resultados.

→ El que suma correctamente primero recibe una ficha.

Tercera fase — «La familia de los dedos»: el docente muestra dedos de una mano (cantidad A) y de la otra (cantidad B).

→ Los niños suman y muestran la tarjeta numérica del resultado.

 *Conectar con la vida: «¿Cuántas personas hay en vuestra familia?»*

Canción

♪ Melodía sugerida: Los patitos — canción popular tradicional española, 'Los patitos

*Papá más mamá más yo,
¡somos tres en mi familia!
los cuento con los dedos,
¡y no me falta ningún día!*

*Uno más uno son dos,
dos más uno son tres al fin,
¡la suma me gusta mucho,
la aprendo desde aquí!*

<...> Parte 2 – Página 37 | Mi familia

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Completar la serie.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Caracoles de juguete o imágenes de caracoles de 3 colores: azul (papá), amarillo (mamá), rojo (hijo)
- Bloques de colores para construir series
- Tiras de papel para que los niños creen sus propias series

Desarrollo:

El docente narra la historia:

«La familia de caracoles de Rocío va de paseo. El papá es azul, la mamá amarilla y el hijo rojo. ¡Siempre van en el mismo orden!»

Fase 1 – Descubrir el patrón:

El docente coloca en el suelo: azul-amarillo-rojo, azul-amarillo-rojo...

→ «¿Qué notáis? ¿Se repite algo?»

→ Los niños identifican el patrón.

Fase 2 – Completar el patrón:

El docente deja un hueco: azul-amarillo-??? → ¿qué color va?

Luego dos huecos: azul-???-rojo → ¿qué va en el medio?


Luego tres huecos: ???-amarillo-??? → ¿qué va al principio y al final?

Fase 3 – Crear el propio patrón:

Cada niño crea su propia serie con bloques de colores.

→ La presenta al grupo: «Mi patrón es rojo-azul-verde, rojo-azul-verde...»

→ El grupo continúa la serie.

 *Los patrones están en todas partes: en la ropa, en los suelos, en los tejados...*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío está observando una familia de caracoles que van por el camino. Completa la serie usando tus colores. El papá es azul, la mamá amarilla y el hijo rojo.

Comentarios:

- Identificar el patrón antes de colorear: «¿Qué tres colores se repiten?»
- Señalar el inicio del patrón y avanzar de izquierda a derecha.

- El docente puede preguntar: «¿Qué color viene después del rojo?»
- Para los más avanzados: crear un patrón diferente al del cuaderno en el reverso de la hoja.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Caracoles/imágenes + bloques de colores + tiras de papel.

Juego: «El diseñador de patrones»

Cada niño recibe 12 bloques de 3 colores (4 de cada color).

Deben crear un patrón ABC (3 elementos que se repiten).

→ Presentan su patrón al grupo sin decir los colores.

→ El grupo debe identificar el patrón y continuar.

Segunda fase — «Error de patrón»: el docente crea una serie con un error.

«azul-amarillo-rojo-azul-VERDE-rojo...»

→ Los niños deben detectar el error.

Tercera fase — «El patrón gigante»: crear un patrón en el suelo con los zapatos de los niños (rojo-azul-otro color...).

 *Fotografiar los patrones creados y crear un «libro de patrones de la clase».*

Poema

*Azul, amarillo, rojo,
azul, amarillo, rojo,
la serie sigue y sigue...
¡yo la completo despacio!*

*Papá azul, mamá amarilla,
hijo rojo también,
¡la familia de caracoles
me queda muy bien!*

<...> Parte 2 – Página 38 | Mi casa

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Rellenar los números 4.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Tarjeta grande con el número 4 para cada niño (fotocopiada)
- 4 objetos reales de distintas categorías
- Pinturas, rotuladores, lápices de colores
- Lupa para buscar el 4 escondido

Desarrollo:

El docente hace una entrada teatral:

«¡ATENCIÓN! Hoy el número más importante del mundo llega a nuestra clase. ¡Se llama CUATRO! ¡Aplaudid con 4 palmadas!»

Los niños aplauden 4 veces. El docente cuenta: 1-2-3-4.

Fase 1 – El 4 en nuestra vida:

«¿Cuándo aparece el 4? ¿Quién tiene 4 años? ¿Qué cosas vienen en grupos de 4?»

→ Patas de silla / ruedas de coche / estaciones / esquinas de la mesa

Fase 2 – Presentación del trazo con narración vívida:

«El 4 es un número de dos movimientos. Primero: bajo la línea y giro a la derecha – ¡como hacer un codo! Luego: cruzo con una línea vertical – ¡como poner un poste!»

→ Trazar en el aire con el brazo entero (×3)

→ Trazar en la palma del compañero (×2)

→ Trazar en la pizarrita (×3)

Fase 3 – «El 4 decorado»:

Cada niño recibe un 4 grande impreso. Lo decoran con 4 cosas distintas (dibujadas o pegadas).

«Dentro del 4: 4 estrellas, 4 corazones, 4 puntitos, 4 flores.»



Importante: el 4 NO tiene el trazo cerrado (no es como el 9).

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío está en su lavabo y tiene una cortina de baño muy bonita, pero le falta color. Rellena los números para que se vea más bonita.

Comentarios:

- Antes de rellenar: trazar la forma del 4 con el dedo.
- El niño puede elegir libremente los colores – respetar su autonomía.
- Lo importante es rellenar dentro de la forma, no salirse.
- Para los más hábiles: intentar trazar el 4 en el espacio en blanco al lado.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Tarjetas del 4 + pinturas + lupa.

Juego: «El 4 en el mundo»

Los niños reciben una hoja y deben dibujar 4 cosas distintas.

→ 4 animales / 4 frutas / 4 medios de transporte / 4 colores...

Segunda fase – «El safari del 4»: con la lupa, buscar el número 4 en todo el material del aula (libros, calendarios, cajas).

→ Cada vez que encuentran un 4: anotan dónde estaba.

Tercera fase – «4 pasos de baile»: crear una coreografía de exactamente 4 movimientos.

→ Cada grupo la enseña al resto.

 *El número 4 tiene una forma peculiar: ¡es el único que termina en punta arriba!*

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *Un, dos, tres – ritmo de palmas tradicional, 'Un, dos, tres (ritmo de palmas)*

El cuatro tiene un codo

y un poste al final,

lo trazo despacito...

¡y lo lleno de color genial!

Cuatro años, cuatro patas,

cuatro ruedas también,

¡el cuatro es mi número favorito

y me sale muy bien!

<...> Parte 2 – Página 39 | Mi casa

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Contar y rodear objetos.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Objetos del aula agrupados exactamente en grupos de 1, 2, 3 y 4
- Cuerdas para hacer círculos en el suelo
- Tarjetas numéricas 1-4

Desarrollo:

El docente organiza el aula con grupos de objetos.

«Javier está en su comedor y ve muchos objetos. ¡Pero solo puede quedarse con los que hay exactamente 4!»

Fase 1 – Exploración libre:

Los niños pasean por el aula observando los grupos de objetos.

- Antes de tocar: adivinar cuántos hay en cada grupo.
- Luego contar para verificar.

Fase 2 – Clasificación por cantidad:

Se crean 4 zonas en el suelo (círculos de cuerda numerados 1, 2, 3, 4).

- Los niños deben colocar cada grupo en la zona correcta.

Fase 3 – «El reto del 4»:

El docente mezcla todos los objetos. Los niños deben formar ellos mismos grupos de exactamente 4.

- No puede sobrar ni faltar ningún objeto.

Fase 4 – Verificación matemática:

«¿Cómo sabéis que son exactamente 4? Contad.» Señalar uno a uno.

 *Insistir: contar siempre de izquierda a derecha y señalando cada objeto.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier está en su comedor, ayúdale a contar los objetos de los que haya 4 y rodéalos.

Comentarios:

- Contar en voz alta señalando cada objeto con el dedo.
- Comparar con otros grupos: «¿Este grupo tiene más o menos de 4?»

- El trazo del círculo para rodear puede ser imperfecto — lo importante es rodear el grupo correcto.
- Para los más avanzados: escribir el número de objetos de cada grupo (no solo rodear los de 4).

20 min | Actividad extra del tema

Material: Grupos de objetos + cuerdas + tarjetas numéricas.

Juego: «El supermercado de los 4»

Se monta un «supermercado» con productos en distintas cantidades.

Los niños tienen una «lista de la compra» que dice: QUIERO 4 DE CADA.

→ Deben buscar y coger exactamente 4 de cada producto.

Segunda fase — «El cajero»: un niño es el cajero y verifica que cada comprador tiene exactamente 4 de cada cosa.

«1, 2, 3, 4 — ¡correcto! / 1, 2, 3 — ¡te falta uno!»

 *Vocabulario matemático: igual que, más que, menos que, exactamente.*

Poema

*Cuatro sillas, cuatro platos,
cuatro tazas en fila,
los rodeo en mi cuaderno,
¡mi trabajo es maravilla!*

*Uno, dos, tres, cuatro...
¡ese es el que busco yo!
Encontrar el grupo de cuatro
¡es lo mejor, toma ya!*

<...> Parte 2 - Página 40 | El otoño

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Completar la serie.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Hojas secas de otoño de 3 colores (amarillo, naranja, rojo) — reales o imágenes
- Tiras de papel para crear series propias

- Lápices de colores

Desarrollo:

El docente lleva hojas de otoño reales al aula.

«Rocío está bajo un árbol enorme. Las hojas caen de mil colores. ¡Mirad qué serie tan bonita han formado!»

Fase 1 – Manipulación con hojas reales:

Los niños reciben hojas de 3 colores. El docente crea una serie en el suelo y los niños la continúan con sus hojas.

Fase 2 – Niveles de dificultad:


- Nivel 1: patrón AB (amarillo-rojo, amarillo-rojo...)
- Nivel 2: patrón ABC (amarillo-naranja-rojo, amarillo-naranja-rojo...)
- Nivel 3: patrón ABB (amarillo-naranja-naranja, amarillo-naranja-naranja...)

Fase 3 – «La serie rota»:

El docente crea una serie con un error. Los niños deben encontrarlo y corregirlo.

Fase 4 – «El artista otoñal»:

Cada niño crea su propia serie de hojas en una tira de papel.

 *Hablar del otoño: ¿por qué cambian de color las hojas? (explicación sencilla: los árboles se preparan para el invierno)*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío está en el bosque bajo un árbol. Han caído hojas, usa tus colores para completar la serie.

Comentarios:

- Identificar el patrón antes de colorear.
- El docente puede cubrir parte de la serie: «¿Qué viene aquí?»
- Colorear de izquierda a derecha siguiendo el patrón establecido.
- Para los más avanzados: crear una segunda serie en el reverso de la hoja.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Hojas reales + tiras de papel + lápices.

Juego: «La danza de las hojas»

Al ritmo de música, los niños se mueven con hojas de papel.

Cuando la música para: el docente dice un color (amarillo/naranja/rojo).

- Los niños que tienen esa hoja se sientan.
- Los que siguen de pie forman un patrón con sus colores.

Segunda fase – «El collage de la serie»: los niños hacen un collage de hojas (reales o papel) siguiendo un patrón.

 Crear un mural de otoño colectivo con patrones de hojas.

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *Que llueva, que llueva – canción popular tradicional española; 'Que llueva, que llueva*

*Amarillo, naranja, rojo,
las hojas caen sin parar,
la serie sigo con mis colores...
¡el otoño es genial!*

*Una hoja, otra hoja,
¡qué bonita es la serie!
La completo con mis lápices...
¡que el otoño nunca se muere!*

<...> Parte 2 – Página 41 | El otoño

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Dibujar arriba y abajo.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Castañas reales o imágenes grandes
- Objetos del aula para practicar arriba/abajo
- Hoja de papel dividida horizontalmente en «arriba» y «abajo»

Desarrollo:

El docente lleva castañas reales.

«Fíjate: Rocío tiene una castaña ENCIMA y otra DEBAJO de ella. ¿Sabéis la diferencia entre arriba y abajo?»

Fase 1 – Experimentación con el cuerpo:

El docente da instrucciones y los niños las ejecutan:

- «Pon la mano arriba de la cabeza / abajo de la barbilla»
- «Pon el libro arriba de la mesa / debajo de la silla»
- «Salta: las manos arriba / agáchate: las manos abajo»

Fase 2 – Con objetos reales:


El docente coloca una caja en el suelo. Los niños deben colocar una castaña arriba y otra abajo.

→ «¿Dónde está la castaña roja? – Arriba. ¿Y la marrón? – Abajo.»

Fase 3 – Dibujo guiado:

El docente dibuja una línea horizontal en la pizarra. Todo lo que dibuje arriba está «arriba». Todo lo que dibuje abajo está «abajo».

→ Los niños deben decir dónde está cada elemento.

 *Conectar con la vida: «El sol está arriba. La tierra está abajo. Las raíces del árbol están abajo.»*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Fíjate: Rocío tiene una castaña encima y otra debajo de ella. Dibuja una castaña roja encima de Javier y otra marrón debajo de él.

Comentarios:

- Antes de dibujar: señalar con el dedo dónde va cada castaña.
- El docente puede preguntar: «¿Dónde está arriba de Javier? ¿Y abajo?»
- El dibujo de la castaña puede ser sencillo (círculo marrón). Lo importante es la posición.
- Para los más avanzados: añadir más objetos arriba y abajo de Javier.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Castañas reales + objetos del aula + papel con línea.

Juego: «El avión y el submarino»

El docente es el «controlador». Los niños son aviones o submarinos.

→ Cuando dice «AVIÓN»: los niños levantan los brazos y se ponen de puntillas.

→ Cuando dice «SUBMARINO»: los niños se agachan y «bucean».

Segunda fase – «Construye arriba y abajo»: con bloques, los niños crean una construcción y describen qué está arriba y qué está abajo.

Tercera fase – «El cuadro»: dibujar una escena con cosas arriba (nubes, pájaros, sol) y cosas abajo (flores, gusanos, hormigas).

 *Ampliar: ¿qué hay arriba del cielo? ¿Qué hay debajo de la tierra?*

Poema

*Arriba la castaña roja,
abajo la castaña marrón,*

las dibujo en mi cuaderno...
¡con mucha imaginación!

Arriba vuelan los pájaros,
abajo crecen las flores,
¡arriba y abajo ya los sé,
son mis colores favoritos!

<...> Parte 2 – Página 42 | El otoño

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Sumar hasta 4.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Erizos de peluche o imágenes grandes de erizos (mínimo 4)
- Castañas reales o fichas que representen castañas
- Tarjetas numéricas 1-4 + tarjeta del signo +
- Dados del 1 al 4 (con gomets si hace falta)

Desarrollo:

El docente narra la escena con dramatismo:

«Las familias de erizos del bosque se están preparando para el invierno. Necesitan juntar castañas. ¡Vamos a ayudarles!»

Fase 1 – Suma concreta con castañas:

El docente coloca 2 erizos. Uno tiene 1 castaña, el otro tiene 2.

→ «¿Cuántas castañas tienen en total?» Contar junto.

→ «¡3! Juntamos 1 y 2 y tenemos 3.»

Fase 2 – Representación con tarjetas:

« $1 + 2 = ?$ » – mostrar las tarjetas del 1, el signo + y el 2.

→ Los niños responden levantando la tarjeta del resultado.

Fase 3 – Juego «El granero de castañas»:

En parejas, cada niño pone castañas en su «granero» (recipiente).

→ Lanzan el dado, añaden esa cantidad de castañas.

→ Cuentan el total. ¿Llegaron a 4? ¿Se pasaron?



Vocabulario: más, añadir, juntar, en total, sumar.

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío está observando las familias de erizos en el bosque otoñal. Cuenta cuántos erizos hay en cada fila.

Comentarios:

- Contar señalando cada erizo con el dedo.
- Escribir el número debajo de cada fila.
- Para los más avanzados: ¿cuántos erizos hay en total en todas las filas?

20 min | Actividad extra del tema

Material: Erizos + castañas/fichas + tarjetas numéricas + dados.

Juego: «La olimpiada de los erizos»

Se organizan «pruebas olímpicas» donde siempre hay que sumar hasta 4:

- Prueba 1: lanzar 2 dados y sumar (máximo 4, si se pasa: empezar de 0)
- Prueba 2: el docente coloca erizos en 2 grupos. Los niños dicen la suma.
- Prueba 3: el docente dice el resultado (3). Los niños deben mostrar 2 formas de llegar a 3: $1+2$ o $2+1$.

Segunda fase — «La suma con el cuerpo»: el docente muestra dedos de ambas manos. Los niños suman.

 *Insistir: $1+3 = 3+1$ (la suma es conmutativa, aunque no usar ese término).*

🎵 Canción 🎵

♪ **Melodía sugerida:** *El cocherito leré — canción popular tradicional española, 'El cocherito leré*

*Uno más uno son dos erizos,
dos más uno son tres al final,
tres más uno son cuatro gorditos...
¡y ya no caben en el matorral!*

*Sumas de erizos,
sumas de castañas,
¡sumar hasta cuatro
no tiene mañas!*

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Completar la serie.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Castañas reales o fichas marrones
- Papel con series de castañas impresas con huecos
- Lápices de colores marrón y verde

Desarrollo:

El docente crea misterio:

«Javier ha descubierto algo mágico en el bosque. Las castañas se han colocado siguiendo un patrón secreto. ¿Podéis descubrir cuál es?»

Fase 1 – Descubrir el patrón de cantidad:

El docente coloca castañas: 1, 2, 3, 1, 2, 3...

→ «¿Qué número viene después del 3?» – 1

Luego: 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4...

→ «¿Y ahora?»

Fase 2 – El patrón creciente:


El docente coloca: 1 castaña, 2 castañas, 3 castañas...

→ «¿Cuántas van después del 3?» – 4

→ «¿Y después del 4?» – hm... el docente deja abierta la pregunta.

Fase 3 – Manipulación libre:

Los niños crean sus propios patrones de castañas y el compañero los continúa.

 *Un patrón puede ser de cantidad (1-2-3-1-2-3) o de tipo (grande-pequeña-grande-pequeña).*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier está en el bosque y ha visto castañas en el suelo. Completa la serie añadiendo una castaña más cada vez.

Comentarios:

- Identificar que la serie aumenta de uno en uno.
- Contar las castañas de cada grupo antes de dibujar el siguiente.
- El docente puede preguntar: «¿Cuántas había? ¿Y cuántas hay que añadir?»
- Para los más avanzados: extender la serie más allá de lo que pide el cuaderno.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Castañas reales + papel con series.

Juego: «El mensajero de las castañas»

El docente envía «mensajes» en castañas. Coloca grupos en el suelo.

→ Los niños deben descifrar el patrón y añadir el siguiente grupo.

Segunda fase – «El error del erizo»: el docente crea una serie con un error.

→ Los niños lo detectan y lo corrigen.

Tercera fase – «Yo hago la serie, tú la continúas»: cada niño crea una serie. Su compañero la continúa.

 *Reflexión: ¿podría una serie tener errores sin que nos demos cuenta?*

Poema

*Una castaña, dos, tres,
la serie crece otra vez,
añado una más cada vez...
¡la completo, es fácil, ves!*

*Javier en el bosque encuentra
castañas con un patrón,
¡yo lo descifro y lo continúo
con mucha concentración!*

<...> Parte 2 - Página 44 | El cuerpo humano

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Comentar y contar los sentidos.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Caja de los 5 sentidos con objetos: espejo (vista), campanita (oído), frasco de olor (olfato), algo para probar con cuidado (gusto), textura suave y rugosa (tacto)
- Imagen del cuerpo con los 5 sentidos señalados
- Pizarras individuales

Desarrollo:

El docente entra con «la caja de los 5 sentidos»:

«Javier me ha pedido que os traiga algo muy especial. ¡Son sus 5 sentidos! Vamos a descubrirlos.»

Fase 1 – Descubrimiento de cada sentido:

El docente saca un objeto de la caja y los niños descubren qué sentido usan para percibirlo.

- Espejo: «¿Qué usamos para vernos?» – los ojos – LA VISTA
- Campanita: «¿Cómo escuchamos?» – los oídos – EL OÍDO
- Frasco aromático: «¿Cómo olemos?» – la nariz – EL OLFATO
- Alimento: «¿Cómo sabemos si es dulce?» – la boca/lengua – EL GUSTO
- Textura: «¿Cómo notamos si algo es suave?» – las manos/piel – EL TACTO


Fase 2 – Contar los sentidos:

«¿Cuántos sentidos tenemos? Vamos a contarlos.» Señalar en el cuerpo: ojos(1), oídos(2), nariz(3), boca(4), manos(5).

Fase 3 – «Si perdiera un sentido...»:

«Si no pudiéramos ver... ¿qué haríamos? ¿Cómo nos ayudarían los otros sentidos?»

- Debate reflexivo y empático.

 Conectar con personas con discapacidad sensorial: «Hay personas que no pueden ver o escuchar. Tienen otros sentidos muy desarrollados.»

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier tiene cinco sentidos. Repite los que son, cuenta cuántos puedes ver y escribe el número.

Comentarios:

- Nombrar cada sentido señalando el órgano en el dibujo.
- Contar en voz alta: 1-2-3-4-5.
- Escribir el número 5 en el recuadro.
- Para los más avanzados: escribir el nombre de cada sentido al lado del órgano correspondiente.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Caja de los 5 sentidos + imagen del cuerpo.

Juego: «El juego de los sentidos encadenados»

El docente propone situaciones. Los niños deben decir qué sentido o sentidos usan:


«Cuando ves una película: la vista y el oído. Cuando comes una naranja: el gusto, el olfato y el tacto.»

Segunda fase – «El sentido prohibido»: juego de roles donde un sentido está «desactivado».

→ «Hoy no usamos los ojos» (venda) – ¿cómo identificamos objetos?

→ «Hoy no usamos las manos» – ¿cómo abrimos una puerta?

Tercera fase – «El superhéroe de los sentidos»: cada niño elige un sentido superdesarrollado para su superhéroe.

 *Arte y sentidos: ¿qué sentidos usamos cuando pintamos, bailamos, tocamos música?*

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *Mi carita – canción popular escolar española, 'Mi carita*

*Tengo ojos para ver,
oídos para escuchar,
nariz para los aromas,
¡y boca para hablar!*

*Cinco sentidos tengo yo,
los uso todos con atención,
¡veo, escucho, toco, huelo y pruebo,
qué maravillosa creación!*

<...> Parte 2 – Página 45 | El cuerpo humano

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Sumar los dedos.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Las propias manos
- Guantes blancos (1 par para el docente) para visualizar mejor los dedos
- Tarjetas numéricas 1-4
- Fichas para contar

Desarrollo:

El docente pone los guantes blancos: «¡Hoy voy a ser el mago de los dedos!»
«Suma los dedos que ves. ¿Cuántos son en total?»

Fase 1 – Familiarización:

El docente muestra 1 dedo de una mano y 1 del otro: «¿Cuántos dedos veo? $1+1=2$ »

Los niños repiten con sus propias manos.

Fase 2 – Práctica progresiva:

→ $1+1 = ?$ / $1+2 = ?$ / $2+2 = ?$ / $1+3 = ?$ / $2+2 = ?$ / $3+1 = ?$

(Solo hasta 4 en total)

Para cada suma: primero predecir, luego contar los dedos para verificar.

Fase 3 – «El dado de los dedos»:


En parejas, cada niño lanza un dado (máximo 2 puntos por dado).

→ Levantan los dedos correspondientes de una mano.

→ Juntan los resultados: «¿Cuántos dedos en total?»

Fase 4 – Velocidad:

El docente muestra dedos muy rápido. Los niños responden sin contar: visión inmediata.

 *Subitización: reconocer cantidades pequeñas sin contar – base de la fluidez matemática.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Suma los dedos que ve Rocío.

Comentarios:

- Contar los dedos de cada mano por separado antes de sumarlos.
- Para cada imagen: «¿Cuántos dedos hay en esta mano? ¿Y en esta otra? ¿Cuántos en total?»
- Escribir el resultado en el recuadro.
- Para los más avanzados: encontrar otras combinaciones que den el mismo resultado.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Las propias manos + guantes del docente + tarjetas numéricas.

Juego: «El mago de los números»


El docente es el «mago» que hace aparecer números.

Muestra dedos de ambas manos. Los niños deben «adivinar» el total antes de contarlos.

→ El que acierta sin contar es el «mago aprendiz».

Segunda fase – «El dúo de manos»: dos niños ponen sus manos juntas. El grupo cuenta el total de dedos levantados.

Tercera fase – «Sumas con los pies»: levantar dedos de los pies (con zapatos puestos: imaginar) y sumar.

 *Los dedos son la primera calculadora de la historia – ¡úsalos siempre que necesites!*

Poema

*Mis dedos se juntan y suman,
dos más dos son cuatro al fin,
mis manos cuentan conmigo...
¡es la mejor suma que hay aquí!*

*Un dedo, dos dedos, tres,
¡cuatro es el máximo esta vez!
Mis manos son calculadoras,
¡sumamos al revés!*

«...» **Parte 2 – Página 46 | Los 5 sentidos**

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Contar elementos.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Imágenes de pasteles/cupcakes (mínimo 12 imágenes)
- Tarjetas numéricas 1-5
- Dado del 1 al 5
- Recipientes pequeños para «colocar» los pasteles

Desarrollo:

El docente crea el ambiente:

«Javier tiene un problema muy serio. ¡Es tan goloso que le rodean muchísimos pasteles! ¿Podéis ayudarlo a contarlos?»

Fase 1 – Introducción del número 5:

«Hasta ahora llegábamos hasta el 4. ¡Hoy llegamos hasta el 5!»

Mostrar la tarjeta del 5: «Cinco dedos de una mano. Cinco sentidos. ¡El 5 está en todas partes!»

Trazo del 5: «Primero una línea hacia abajo, luego una barriga hacia la derecha, luego un sombrero arriba — ¡como una S con sombrero!»

Fase 2 — Contar los pasteles:

El docente coloca imágenes de pasteles en el suelo en grupos desordenados.

→ «¿Cuántos pasteles de chocolate hay? Contad señalando uno a uno.»

→ Resultado: anotar en la pizarra.


Fase 3 — «La pastelería»:

El docente es el pastelero. Los niños piden: «Quiero 3 pasteles de fresa.»

→ El pastelero cuenta y sirve exactamente esa cantidad.

Fase 4 — Predicción:

«Sin contar, ¿creéis que hay más o menos de 5 pasteles aquí?» — luego verificar contando.

 *Estimación y verificación: habilidades matemáticas fundamentales.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier es muy goloso, mira cuántos pasteles le rodean. Cuenta cuántos son de chocolate y escríbelo.

Comentarios:

- Identificar primero los pasteles de chocolate (por su color o descripción).
- Contar señalando uno a uno, de izquierda a derecha.
- Escribir el número en el recuadro.
- Para los más avanzados: contar también los que no son de chocolate. ¿Cuántos hay en total?

20 min | Actividad extra del tema

Material: Imágenes de pasteles + tarjetas numéricas + dados.

Juego: «MasterPastelero»

Se organizan equipos de 2. Cada equipo es una «pastelería».


El docente hace pedidos: «Pastelería 1: necesito 5 pasteles. Pastelería 2: necesito 3.»

→ Los equipos deben servir exactamente la cantidad pedida.

→ Verificación cruzada: el equipo contrario cuenta.

Segunda fase — «El pedido loco»: el docente pide combinaciones:

«2 de chocolate y 3 de fresa — ¿cuántos en total?»

 *Vocabulario: más que, menos que, igual que, exactamente, en total.*

🎵 Canción 🎵

♪ **Melodía sugerida:** *El uno es un soldado – canción popular escolar española; 'La canción de los números*

*Uno, dos, tres, cuatro, cinco,
pasteles cuenta Javier,
¡de chocolate son los mejores...
los cuento con mucho placer!
El cinco es especial,
tiene cinco puntas él,
¡como los dedos de la mano,
lo cuento siempre con fe!*

◀...▶ Parte 2 – Página 47 | Los 5 sentidos

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Repasar los números · Usar las pegatinas de los sentidos.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Pegatinas de los 5 sentidos (ojos, oreja, nariz, boca, mano)
- Tarjetas numéricas 1-5 con puntos dorsal
- Hojas de repaso de números 1-5
- Pizarras individuales

Desarrollo:

El docente crea la conexión entre los sentidos y los números:

«Rocío ha aprendido los 5 sentidos. ¿Los recordáis? Vamos a repasarlos Y a repasar los números al mismo tiempo.»

Fase 1 – Los 5 sentidos + los números 1-5:

El docente va asociando: «Sentido número 1: la VISTA. ¿Qué órgano es? Los ojos.»

→ Cada niño anota en su pizarrita el número y dibuja el órgano.

Fase 2 – Las pegatinas:

El docente presenta las 5 pegatinas: «Cada pegatina es un sentido. Vamos a colocarlas en orden del 1 al 5.»


→ Los niños organizan las pegatinas antes de pegarlas en el cuaderno.

Fase 3 – Repaso del trazo de los números 1-5:

Narración vívida de cada número:

- 4: «El codo y el poste»
- 5: «La barriga con sombrero»

Los niños trazan en la pizarrita antes de hacerlo en el cuaderno.

 *Conectar. «Tenemos 5 dedos en cada mano, 5 sentidos, 5 vocales... ¡el 5 es especial!»*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío ha aprendido que tenemos 5 sentidos. Pega tus pegatinas sobre los dibujos y después repasa los números.

Comentarios:

- Asociar cada pegatina a su sentido antes de pegarla.
- El docente puede preguntar: «¿Qué sentido es este? ¿Cuál es su número?»
- Repasar los números del 1 al 5 en orden y siguiendo la dirección correcta del trazo.
- Para los más avanzados: escribir el nombre del sentido al lado de la pegatina.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Pegatinas + pizarras individuales + tarjetas numéricas.

Juego: «El examen de los sentidos»

El docente organiza un «examen divertido» de los 5 sentidos:

- Pregunta 1: «¿Con qué sentido oímos la música?» – EL OÍDO (número 2)
- Pregunta 2: «¿Con qué sentido sabemos si algo pica?» – EL TACTO (número 5)


Cada respuesta correcta suma puntos.

Segunda fase – «Adivina el sentido»: el docente describe una experiencia. Los niños dicen qué sentido es.

«Cuando el viento te acaricia la cara sientes el... TACTO»

Tercera fase – «El bingo de los sentidos»: cartones con los 5 sentidos. El docente describe una situación.

- Los niños tapan el sentido correspondiente.

 *¿Podemos usar varios sentidos a la vez? ¡Claro! Cuando comemos: gusto + olfato + tacto.*

Poema

Vista, oído, olfato,
gusto y tacto son cinco,
¡los pego en mi cuaderno hoy

y los número de un brinco!

1-2-3-4-5,
los sentidos ya los sé,
¡los uso todos cada día
y nunca me voy sin ellos, ¿ve?

<...> Parte 2 – Página 48 | Ciudades del mundo

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Pintar los polígonos.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Imagen grande de París (con Torre Eiffel, tejados triangulares, ventanas redondas)
- Bloques de formas geométricas: triángulos, círculos, rectángulos
- Lápices de colores: amarillo, rojo, verde
- Tarjetas con el código: Δ =amarillo, O =rojo, \square =verde

Desarrollo:

El docente presenta la imagen de París con entusiasmo:

«¿Sabéis que hay una ciudad en Francia famosísima? ¡Se llama París! Tiene la Torre Eiffel, que es altísima. Y si miramos bien sus edificios... ¡están llenos de formas!»

Fase 1 – Reconocimiento de formas:

El docente tiene los bloques de formas. Los presenta una a una:

→ TRIÁNGULO: «¿Cuántos lados tiene? 3 lados, 3 vértices. ¿Dónde lo vemos? En los tejados.»

→ CÍRCULO: «Sin ángulos, sin lados. Es redondo. ¿Dónde? En las ventanas redondas.»

→ RECTÁNGULO: «4 lados, 4 ángulos. ¿Dónde? En las puertas y ventanas normales.»

Fase 2 – Búsqueda de formas en la imagen:

Los niños tienen la imagen (o la ven en grande). Deben señalar con el dedo cada tipo de forma.

El docente lleva la cuenta: «¿Cuántos triángulos encontramos?»

Fase 3 – El código de colores:

Se establece el código: Δ =amarillo, O=rojo, \square =verde.

Los niños repiten el código de memoria antes de empezar.

 *Las formas geométricas están en todas partes: en el aula, en la calle, en casa.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: En esta imagen de París se esconden triángulos, círculos y rectángulos sin pintar. Usa el siguiente código: triángulos de amarillo, círculos de rojo y rectángulos de verde.

Comentarios:

- Identificar cada forma antes de colorear: «¿Esto es un triángulo? ¿Cómo lo sabes?»
- Seguir el código rigurosamente: no improvisar colores.
- Para las formas dudosas: contar los lados para decidir.
- Para los más avanzados: buscar formas que el docente no había señalado.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Imagen de París + bloques geométricos + lápices.

Juego: «Arquitecto de formas»

Con bloques de formas, los niños construyen «un edificio de París».


→ El edificio debe tener: al menos 1 triángulo (tejado), 1 rectángulo (cuerpo), 1 círculo (ventana).

Segunda fase – «Venta de formas»: el docente es el «proveedor de materiales».

→ «Necesito 3 triángulos y 2 círculos, por favor.»

→ El niño debe contar y entregar exactamente la cantidad pedida.

Tercera fase – «La ciudad de las formas»: construcción colectiva de una ciudad con los edificios de todos.

 *Arquitectura real: buscar imágenes de edificios famosos y encontrar las formas que los componen.*

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *A las formas a las formas – adaptación de canción escolar, 'Al corro de la patata (ritmo)*

*París tiene triángulos
en sus tejados de colores,*

*círculos en sus ventanas
y rectángulos en sus flores.*

*Los pinto de amarillo,
de rojo y de verde también,
¡las formas de París
me quedan muy bien!*

<...> Parte 2 – Página 49 | Ciudades del mundo

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Marcar lejos.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Imagen grande de la Fuente de Cibeles en Madrid
- Imágenes de coches de distintos tamaños (lejos = pequeño, cerca = grande)
- Hilo para marcar distancias en la imagen

Desarrollo:

El docente presenta Madrid:

«Hoy viajamos a Madrid, la capital de España. ¡En el centro hay una fuente preciosa llamada Cibeles!»

Mostrar la imagen de la fuente.

Fase 1 – Cerca y lejos en la imagen:

«Javier está aquí, cerca de la fuente. ¿Veis los coches? Algunos están cerca y otros están lejos.»

→ Los niños señalan con el dedo los coches que parecen más lejos.

Fase 2 – Pistas visuales para la distancia:

«Cuando algo está lejos, lo vemos más pequeño. Cuando está cerca, lo vemos más grande.»


→ Mostrar dos imágenes del mismo coche: uno grande (cerca), uno pequeño (lejos).

→ «¿Cuál está más lejos?»

Fase 3 – Práctica:

El docente coloca objetos reales a distintas distancias del niño.

→ «¿Cuál está más lejos? ¿Cómo lo sabes?»

 *Fotografía: los fotógrafos usan la distancia para crear perspectiva. ¡Jugar a fotografías!*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Mira la fuente de Cibeles en Madrid. Javier está cerca, marca los coches que estén lejos de él.

Comentarios:

- Establecer primero dónde está Javier en el dibujo.
- Observar los coches: ¿cuáles parecen más pequeños (más lejos)?
- Marcar con una X o rodear los coches que están lejos.
- Para los más avanzados: ordenar los coches de más cerca a más lejos.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Imagen de Cibeles + objetos reales + hilo.


Juego: «El fotógrafo de la ciudad»

Los niños son fotógrafos. El docente crea escenas con objetos a distintas distancias.

→ «¡Foto! ¿Qué está cerca? ¿Qué está lejos?»

Segunda fase – «El zoom»: el docente acerca y aleja objetos. Los niños describen: «*Ahora está cerca – ahora está lejos – ahora muy lejos.*»

Tercera fase – «Diseña tu ciudad»: los niños dibujan una ciudad con elementos cercanos (grandes) y lejanos (pequeños).

 *Perspectiva artística: mirar cuadros famosos y encontrar los elementos cercanos y lejanos.*

Poema

*Javier está cerca de Cibeles,
los coches de lejos los marco yo,
cerca y lejos, ya lo sé...
¡es la distancia, eso es!*

*Lo que está lejos se ve pequeño,
lo que está cerca se ve grande,
¡yo sé ver la perspectiva
y ningún truco me sorprende!*

<...> Parte 2 – Página 50 | Paisajes del mundo

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Marcar el que no está en su lugar.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Imagen grande de la Selva Tropical con elementos intrusos (semáforo, coche, inodoro, ordenador)
- Imágenes de distintos ecosistemas: selva, ciudad, playa, desierto
- Tarjetas de «pertener aquí / no pertener aquí»

Desarrollo:

El docente crea el misterio:

«Los niños están explorando la Selva Tropical, pero algo muy raro ha pasado. ¡Hay cosas que NO deberían estar ahí! ¿Podéis ser los guardianes de la selva y encontrarlas?»

Fase 1 – ¿Qué hay en la selva de verdad?

Brainstorming: los niños dicen todo lo que debería haber en una selva.

→ Árboles altos, ríos, animales, plantas, insectos, lluvia...

Fase 2 – Investigación:

Los niños observan la imagen detenidamente.

→ Señalan los intrusos uno a uno.


Para cada intruso: «¿Por qué no pertenece a la selva?»

«El semáforo no está en la selva porque los semáforos son para los coches y en la selva no hay calles.»

Fase 3 – Debate:

«¿Podría vivir una persona en la selva? ¿Con qué? ¿Sin qué?»

Reflexión sobre el medioambiente y el respeto a la naturaleza.

 *Ecología: los animales y plantas de la selva están adaptados a ese entorno. Los intrusos lo dañan.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Los niños están en la Selva Tropical, pero en esta selva hay cosas que no deben estar. Márcalas con tu lápiz.

Comentarios:

- Nombrar todos los elementos del dibujo antes de marcar.

- Para cada elemento señalado: «¿Por qué no debería estar aquí?» – verbalizar el razonamiento.
- Aceptar distintos argumentos mientras sean razonados.
- Para los más avanzados: describir cómo sería la selva sin esos intrusos.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Imagen de selva + tarjetas de ecosistemas.

Juego: «El guardián de los ecosistemas»

Se crean 4 ecosistemas en el suelo (papel grande): selva, ciudad, playa, desierto.


El docente reparte imágenes de objetos, animales y plantas variados.

→ Cada niño debe colocar su imagen en el ecosistema correcto.

→ Se debate si alguna cosa podría pertenecer a más de un ecosistema.

Segunda fase – «El intruso campeón»: cada niño esconde un intruso en un ecosistema.

→ Los compañeros lo encuentran y explican por qué es un intruso.

 *Reflexión final: ¿somos nosotros intrusos en algún ecosistema? ¿Cómo podemos respetarlos?*

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *La cucaracha – canción popular tradicional española, 'La cucaracha*

En la selva hay un semáforo,

¡eso no debe estar aquí!

lo marco con mi lápiz...

¡el intruso lo encontré, sí!

Cada cosa en su lugar,

eso lo sé yo muy bien,

¡la selva sin semáforos

me parece estupendísima, ven!

<...> Parte 2 – Página 51 | Paisajes del mundo

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Relacionar los iguales.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Imagen de playa del Caribe con sombrillas de colores
- Tarjetas con patrones de colores de 3 colores (parejas idénticas)
- Objetos del aula con patrones repetidos

Desarrollo:

El docente presenta la playa:

«Rocío está en una playa caribeña. ¡Hay sombrillas de todos los colores! Pero tiene que encontrar las que son iguales para sentarse debajo de la misma.»

Fase 1 – ¿Qué significa «igual»?

El docente presenta 3 pares de calcetines. Algunos hacen pareja, otros no.

- «¿Cuáles son iguales? ¿Cómo lo sabéis?»
- «Deben tener los mismos colores EN EL MISMO ORDEN.»


Fase 2 – Práctica con tarjetas de patrones:

El docente reparte 6 tarjetas de patrones (3 pares).

- Los niños deben encontrar las parejas.
- Verificación: comparar color por color, de arriba a abajo.

Fase 3 – Dificultad creciente:

- Nivel 1: patrones de 2 colores (rojo-azul)
- Nivel 2: patrones de 3 colores (rojo-azul-verde)
- Nivel 3: patrones de 4 colores (casi iguales pero con una diferencia)

 *Clave: seguir siempre el mismo orden de lectura (arriba-abajo o izquierda-derecha).*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío está en una playa caribeña. Hay muchas sombrillas. Une con una línea las que tengan los colores en el mismo orden.

Comentarios:

- Identificar el patrón de la primera sombrilla (top-down).
- Comparar con el mismo orden en cada sombrilla candidata.
- El docente puede modelar: «Esta tiene rojo-verde-azul. ¿Esta otra? Rojo-verde-azul. ¡Son iguales!»
- Para los más avanzados: ¿hay alguna sombrilla que no tiene pareja?

20 min | Actividad extra del tema

Material: Tarjetas de patrones + calcetines.

Juego: «La pareja de calcetines»

El docente tiene una caja con 10 calcetines desordenados (5 pares).

Los niños deben encontrar las parejas lo más rápido posible.

→ No vale decir simplemente «son iguales» – hay que justificarlo: «tienen el mismo patrón de colores.»

Segunda fase – «Diseña tu patrón»: cada niño dibuja una sombrilla con un patrón de 3 colores.

→ Intercambian con un compañero que debe crear la pareja idéntica.

Tercera fase – «El error de patrón»: el docente muestra dos sombrillas casi iguales.

→ Los niños deben encontrar la diferencia.

 *Los patrones aparecen en el arte, la música, la naturaleza y las matemáticas.*

Poema

*Las sombrillas de colores,
las uno si son iguales,
rojo-verde-azul juntas...
¡qué playa tan especial!*

*Las relaciono con cuidado,
las comparo bien,
¡las gemelas de colores
me quedan muy bien!*

<...> Parte 2 - Página 52 | Animales del mundo

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Marcar dónde puede vivir un pez.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Imágenes grandes de 3 hábitats: río/lago, pecera, maceta con flor
- Imágenes de peces variados: pez de colores, tiburón, pez payaso, pez espada
- Papel azul y papel marrón para clasificar

Desarrollo:

El docente crea el dilema:

«Los peces están buscando casa. Hay tres opciones: el río, la pecera y la maceta. ¿Cuál elegirían?»

Fase 1 – Lo que necesita un pez:

«¿Qué necesita un pez para vivir?» – AGUA

→ ¿El río tiene agua? Sí. ¿La pecera tiene agua? Sí. ¿La maceta tiene agua? No (tiene tierra).

→ «Entonces la maceta NO puede ser casa de ningún pez.»

Fase 2 – Tipos de agua:

«¿Todos los peces pueden vivir en cualquier tipo de agua?»

→ Algunos peces viven en agua dulce (río, lago). Otros en agua salada (mar).


→ Los peces de pecera viven en agua dulce especialmente preparada.

«¿Un tiburón puede vivir en una pecera? ¡No! Es demasiado grande y necesita agua salada.»

Fase 3 – Clasificación:

Los niños clasifican los distintos peces en sus hábitats correctos.

Debate para los dudosos: «¿Un pez de colores puede vivir en el río?»

 *Medioambiente: los peces del mar mueren si los ponemos en agua dulce, y viceversa.*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Todos los peces necesitan agua para vivir, incluso los tropicales. Ayuda a los niños marcando dónde pueden vivir los peces del dibujo.

Comentarios:

- Identificar los 3 hábitats del dibujo antes de marcar.
- Para cada hábitat: «¿Tiene agua? ¿Puede vivir un pez aquí?»
- Marcar solo los hábitats con agua.
- Para los más avanzados: distinguir agua dulce de agua salada.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Imágenes de hábitats + peces + papel azul/marrón.

Juego: «La agencia inmobiliaria del mar»

Los niños son «agentes inmobiliarios» que buscan casa para los peces.

El docente es el «cliente pez»: «Soy un tiburón. Necesito casa.»


→ El agente debe encontrar el hábitat correcto y explicar por qué.

Segunda fase – «¿Qué pasaría si...?»:

«¿Qué pasaría si un pez de río cayera al mar? ¿Y si un pez del mar cayera en un lago?»

→ Reflexión sobre adaptación al entorno.

Tercera fase – «Diseña el hábitat perfecto»: los niños diseñan el hábitat ideal para su pez favorito.

 *Contaminación: si el agua está sucia, los peces no pueden vivir. ¡Tenemos que cuidar el agua!*

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *El pez de colores – canción popular escolar española, 'El pez de colores*

*El pez vive en el agua,
en el mar, el río o la pecera,
¡no en la maceta de flores...
eso sería una quimera!*

*Agua limpia y fresca
es lo que necesita él,
¡cuidemos el agua juntos
y el pez estará bien!*

<...> Parte 2 – Página 53 | Animales del mundo

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Pegar los peces · Contar los peces que quedan.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- 5 peces recortables del cuaderno
- Imagen del río con castores y pato
- Pegamento en barra

Desarrollo:

El docente narra con dramatismo:

«¡Han llegado 5 peces al río! Hay castores y un pato. Vamos a repartir los peces: 2 nadan cerca de los castores y el resto cerca del pato.»

Fase 1 – La resta intuitiva:

El docente tiene 5 fichas (peces). Separa 2.

→ «Teníamos 5. Apartamos 2 para los castores. ¿Cuántos quedan para el pato?»

Los niños cuentan las fichas restantes: 3.

«5 menos 2 es igual a 3. No decimos el nombre 'resta' todavía — solo 'cuántos quedan'.»

Fase 2 — Con los peces recortables:

Cada niño recorta sus 5 peces.

→ Pegan 2 en los castores. Cuentan cuántos les quedan (3). Los pegan en el pato.

Fase 3 — Variaciones:

«¿Y si pegáramos 3 en los castores? ¿Cuántos irían al pato?»

→ Los niños prueban con los dedos.

 *Pre-álgebra intuitiva: distintas formas de llegar a 5 (1+4, 2+3, 3+2, 4+1).*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Los niños están mirando el río. Coge cinco peces recortables y pega dos sobre los castores. Pega el resto cerca del pato. ¿Cuántos has pegado cerca del pato? Escríbelo.

Comentarios:

- Antes de pegar: verificar que tiene exactamente 5 peces recortados.
- Pegar los 2 peces cerca de los castores. Contar los que quedan.
- Pegar los 3 peces cerca del pato. Verificar que $2+3=5$.
- Escribir el 3 en el recuadro.
- Para los más avanzados: ¿podrías hacer el reparto de otra forma? (1 y 4, 4 y 1)

20 min | Actividad extra del tema

Material: Peces recortables + pegamento.

Juego: «El reparto de peces»

El docente tiene 5 fichas. Las reparte entre 2 grupos de niños.


→ Los niños cuentan cuántos hay en cada grupo y verifican que suman 5.

Segunda fase — «Las particiones de 5»:

Los niños descubren todas las formas de repartir 5: (0+5), (1+4), (2+3), (3+2), (4+1), (5+0).

Tercera fase — «El río mágico»: el docente crea escenas donde cambia el número de peces.

«Llegaron 2 más. ¿Cuántos hay ahora?»

 *Sentido numérico: comprender que 5 se puede descomponer de distintas maneras.*

Poema

Cinco peces tengo yo,
dos al castor, tres al pato,
los cuento y los pego bien...
¡las matemáticas son un rato!

2 más 3 son 5,
¡lo compruebo cada vez!
Repartir es fácil cuando
cuentas con buena fe.

◀...▶ **Parte 2 – Página 54 | Tradiciones del mundo**

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Agrupar por tamaño.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Imagen de Acción de Gracias con personajes de distintos tamaños
- Colección de objetos del aula de 3 tamaños: pequeño, mediano, grande (3 de cada)
- 3 aros o círculos de cartulina: pequeño, mediano, grande

Desarrollo:

El docente retoma la imagen de Acción de Gracias.

«¿Recordáis esta celebración? Hoy nos fijamos en algo diferente: ¡los tamaños de los disfraces!»

Fase 1 – Vocabulario de tamaños:

El docente presenta 3 objetos de distinto tamaño: «¿Cuál es el grande? ¿El mediano? ¿El pequeño?»

Importante: «mediano es más grande que pequeño y más pequeño que grande.»

Fase 2 – Clasificación de objetos en 3 grupos:


Se colocan los 3 aros en el suelo: en el grande, los objetos grandes; en el mediano, los medianos; en el pequeño, los pequeños.

→ Por turnos, los niños cogen un objeto, deciden su categoría y lo colocan.

Fase 3 – Los disfraces de Acción de Gracias:

«En la imagen hay disfraces de distintos tamaños. ¿Cuáles son grandes? ¿Cuáles pequeños?»

→ «Agrupamos: los pequeños con los pequeños, los grandes con los grandes.»

 *Tamaño relativo: «¿Este objeto es grande o pequeño? – Depende de con qué lo comparemos.»*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Rocío observa la celebración de Acción de Gracias. La gente va disfrazada, agrupa los disfraces pequeños con los pequeños y los grandes con los grandes.

Comentarios:

- Comparar los disfraces dos a dos antes de agrupar.
- El docente puede preguntar: «¿Este disfraz es más grande o más pequeño que este otro?»
- Trabajar el vocabulario: grande, pequeño, mediano, más grande que, más pequeño que.
- Para los más avanzados: ordenar los disfraces de menor a mayor.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Objetos del aula en 3 tamaños + aros.

Juego: «La tienda de los tamaños»

Se organiza una «tienda» con objetos de 3 tamaños.


Los clientes (niños) piden: «Quiero un libro pequeño, por favor.»

→ El tendero debe encontrar el libro pequeño entre varios libros de distintos tamaños.

Segunda fase – «El inventario»: los niños cuentan cuántos objetos hay de cada tamaño.

→ ¿Hay más objetos grandes o más pequeños?

Tercera fase – «La escalera de tamaños»: ordenar 5 objetos de menor a mayor.

 *Los tamaños son relativos: un niño es pequeño comparado con un adulto, pero grande comparado con un bebé.*

Canción

♪ **Melodía sugerida:** *La tarara – canción popular tradicional española, 'La tarara*

Grandes con grandes,

pequeños con pequeños,

*los disfraces se agrupan...
¡por tamaño, sin sueños!*

*Comparo y agrupo
con mucho cuidado,
¡el tamaño ya lo tengo
bien aprendido!*

<...> Parte 2 – Página 55 | Tradiciones del mundo

Descubrir el mundo

Objetivo(s): Ordenar de mayor a menor.

15 min | Actividad de introducción

Materiales:

- Pegatinas de regalos de distintos tamaños (al menos 4 tamaños diferentes)
- Tira de papel para ordenar los regalos
- Imagen de fiesta de cumpleaños

Desarrollo:

El docente crea el ambiente:

«¡Es el cumpleaños de Javier! Le han traído muchos regalos, ¡pero están todos desordenados! ¿Le ayudamos a ordenarlos de mayor a menor?»

Fase 1 – ¿Qué significa de mayor a menor?

El docente tiene 3 cajas de distinto tamaño. Las coloca en distinto orden.

- «¿Cuál sería el orden correcto de MAYOR a MENOR?»
- Los niños las ordenan físicamente.

Fase 2 – Verificación comparativa:


«Para saber si está bien ordenado: cada caja debe ser más pequeña que la anterior.»

- Comparar de dos en dos: *«¿Esta es más pequeña que aquella? Sí → correcto.»*

Fase 3 – Con las pegatinas:

Los niños reciben las pegatinas de regalos de distintos tamaños.

- Las colocan sobre la tira de papel en orden de mayor a menor.
- Verificación: ¿cada regalo es más pequeño que el anterior?

 *De mayor a menor = descendente. De menor a mayor = ascendente. ¡Dos formas de ordenar!*

15 min | Actividad del cuaderno

Material: lápiz.

Descripción: Javier va a una fiesta de cumpleaños. Usa tus pegatinas para ordenar los regalos de mayor a menor.

Comentarios:

- Antes de pegar: ordenar las pegatinas físicamente fuera del cuaderno para verificar.
- Pegar en orden de mayor a menor de izquierda a derecha.
- Verificar comparando cada regalo con el siguiente: «¿Este es más pequeño que el anterior?»
- Para los más avanzados: ordenarlos también de menor a mayor en el reverso.

20 min | Actividad extra del tema

Material: Pegatinas de regalos + tira de papel.

Juego: «El desfile de cumpleaños»

Los niños se organizan en fila de mayor a menor (por estatura).

→ Deben organizarse solos comparando su altura.

El docente verifica: «¿Cada uno es más pequeño que el de delante?»


Segunda fase — «La orquesta de vasos»: llenar vasos con distintas cantidades de agua.

→ Ordenarlos de mayor cantidad a menor.

→ Tocarlos con una cuchara: ¿hacen distinto sonido? (física básica)

Tercera fase — «El gran desfile de regalos»: cada niño dibuja su regalo favorito de cumpleaños.

→ Ordenar todos los dibujos de mayor a menor.

 *Los cumpleaños son una tradición universal — ¿cómo los celebran en otros países?*

Poema

*De mayor a menor,
los regalos voy poniendo,
primero el más grande...
¡y el orden voy aprendiendo!*

*Uno, dos, tres, cuatro,
¡ordenados ya están!
De mayor a menor
¡nunca me equivoco, ¡pan!*

