



¡Así como la **vida** educa
la **educación** da **vida**!

Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Primer grado

**¡Cuéntame
otro cuento!**

¡Para Iniciar!



Recomendaciones:

- **Revisar las actividades y atender las indicaciones para resolverlas.**
- **Definir en la agenda familiar el tiempo diario que dedicarán a las actividades escolares.**
- **Elegir un espacio agradable de la casa para realizar las actividades.**
- **Eliminar las distracciones como música, televisión, videojuegos, etcétera.**
- **Acercar todos los materiales que se necesitan antes de iniciar.**
- **Pedir ayuda a familiares solamente cuando sea necesario.**
- **Al finalizar, comentar la tarea con algún miembro de la familia, revisar y corregir si es necesario.**
- **Registrar el cumplimiento de tu tarea en la agenda familiar.**

¿Qué queremos lograr?

ESPAÑOL:

- Reflexione acerca de la diversidad de formas en que se representan las letras.
- Reflexione sobre la segmentación de palabras.
- Elijan un cuento y escriban los nombres de los personajes.
- Reescriban cuentos a través del dictado.
- Identifiquen las características de un personaje.

MATEMÁTICAS:

- Clasifiquen los cuerpos geométricos en los que ruedan y los que no.
- Relacionen figuras con las caras de cuerpos geométricos.
- Identifiquen las caras planas de cuerpos geométricos.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO:

- Reconozca que los objetos se mueven y deforman al empujarlos y jalarlos.

EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL:

- Reconoce la importancia de ayudarse los unos a los otros.

¿Qué temas conoceremos?

ESPAÑOL:

- Escritura de palabras.
- Reescribir cuentos.
- Segmentación de palabras.

Matemáticas:

- Figuras y cuerpos geométricos.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO:

- Exploración de la naturaleza.

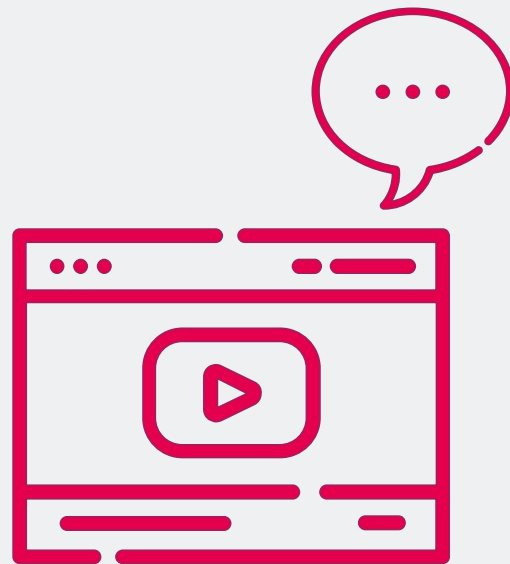
EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL:

- Colaboración e interdependencia.

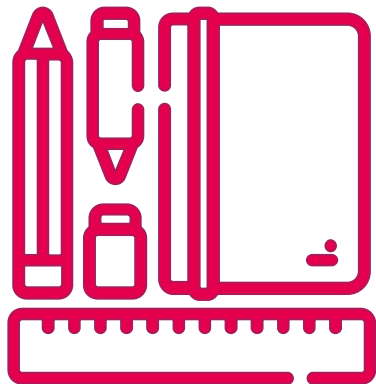
¿Qué necesitamos?

Para el desarrollo de actividades de esta semana necesitaras los siguientes materiales:

- Libros de texto SEP Primer grado: Lengua materna. Español, Matemáticas y Conocimiento del Medio.
- Cuaderno.
- Lápiz.
- Lápices de colores.
- Sacapuntas, goma para borrar, tijeras, pegamento, etcétera.
- Objetos como lata, carrito, cajas, etc.



¡A Trabajar!



ESPAÑOL

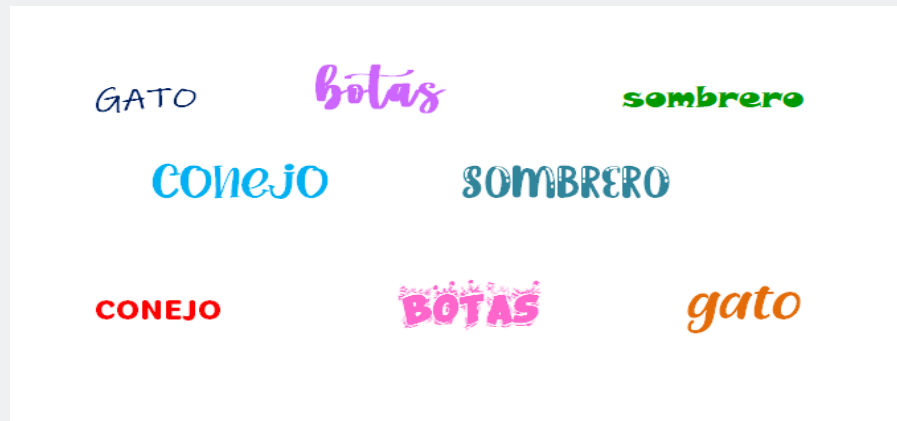
- **Actividad 1. ¿Qué dice aquí?**
- **Actividad 2. ¿Te cuento un cuento?**
- **Actividad 3. "Todo sobre el cuento que me gusta".**
- **Actividad 4. Representemos nuestro personaje.**
- **Actividad 5. Contemos palabras.**

ESPAÑOL

Actividad 1. ¿Qué dice aquí?

Indicaciones:

- Con colores diferentes, encierra en un círculo los pares de palabras que dicen lo mismo.
- Busca palabras con distintos tipos de letras en revistas o periódico y pega en tu cuaderno.



Actividad 2. ¿Te cuento un cuento?

Indicaciones:

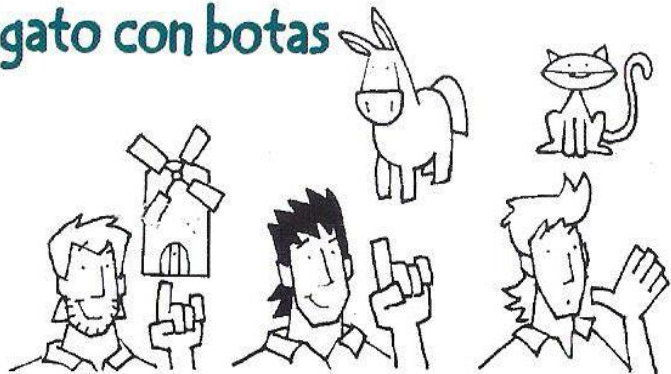
¿Te gustaría escuchar un cuento?

- Pide a tus papás o algún familiar te lea el cuento que tú elijas, aquí puedes encontrar una opción, “El gato con botas” pero, si no es de tu agrado, puedes buscar otro en casa.
- Al finalizar la lectura continúa con las actividades sugeridas.

Actividad 2. ¿Te cuento un cuento?

Pide a algún familiar te lea el siguiente cuento, si lo deseas puedes colorear a tu gusto.

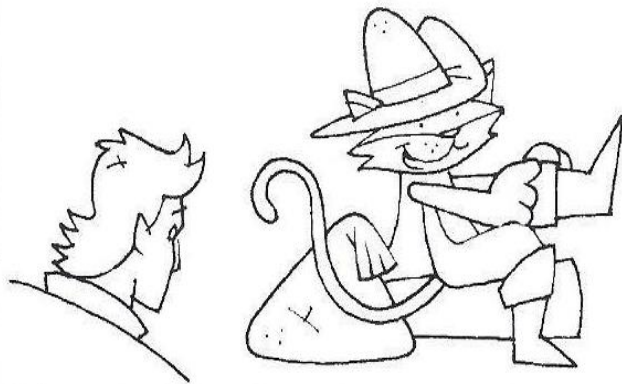
El gato con botas



En un pueblo muy lejano vivía un anciano molinero con sus tres hijos. El día de su muerte, el hombre decidió repartir todo lo que tenía entre los tres hermanos.

Al hijo mayor le obsequió un molino de viento; al del medio, un burro de carga y, al más pequeño, un gato flaco que había tenido como mascota durante muchos años.

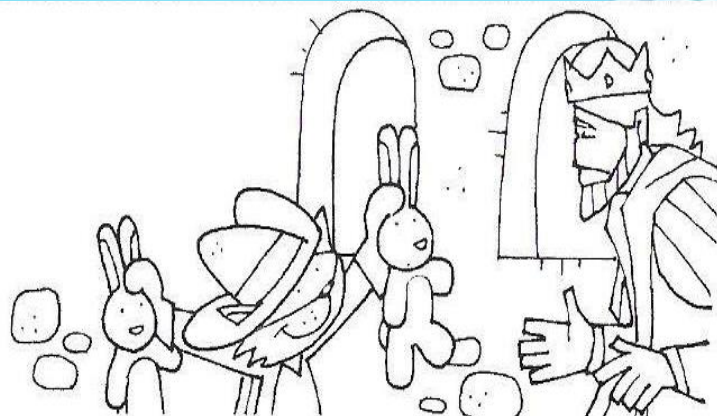
El joven se sintió muy afligido, mientras que sus hermanos podrían trabajar juntos con el molino y el burro, él debería buscar otra manera para poder ganarse la vida y, con lágrimas en los ojos por su terrible desdicha, preparó su equipaje y salió a recorrer el mundo acompañado por el gatito.



El joven y el animal caminaron durante largos días y muchas noches, los dos estaban cansados, habían pasado frío, calor, hambre y sed. El viaje era muy aburrido y ni siquiera sabían dónde querían ir. Una tarde, cuando detuvieron su marcha para descansar, el gato comenzó a hablar.

-¡Es un buen amo y quiero recompensarle por ello! Consígame un par de botas y una bolsa, verá que con muy poco puedo ayudarle a tener mucho y así cambiaré su destino.

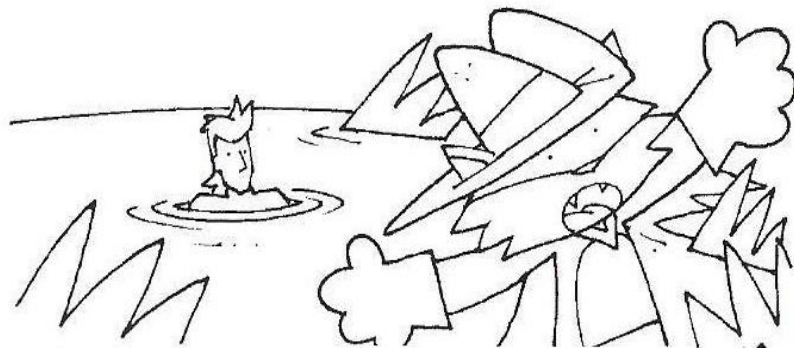
El muchacho, que no podía salir de su asombro, buscó entre sus cosas lo que el gato le pedía y se lo dio rápidamente.



El gato con las botas puestas caminó por el campo, tomó un gran puñado de hierbas, lo guardó en la bolsa, que colocó junto a una roca, y después se escondió a esperar detrás de un árbol. Pasaron apenas unos pocos minutos cuando unos conejos cayeron en la trampa: buscando comida para alimentarse entraron en la bolsa y el gato los atrapó. Con este trofeo, fue hasta el castillo y se presentó ante el rey diciendo:

-Su majestad, he venido hasta aquí para traerle estos dos conejos de regalo de parte de mi amo, el marqués de Carabás.

El rey lo aceptó gustoso y le pidió al gato que se lo agradeciera al marqués de su parte.



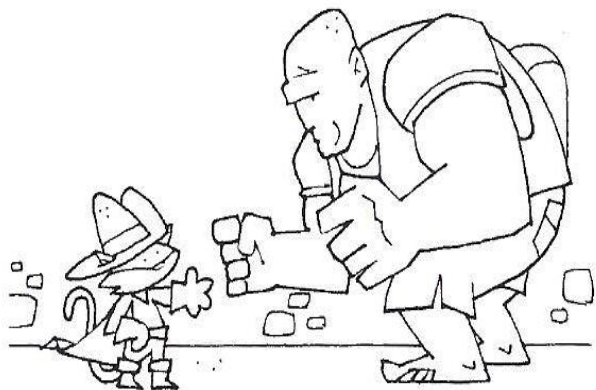
Al día siguiente el gato escuchó que el rey y su bella hija irían a pasear por la orilla del río, entonces corrió hasta donde se encontraba su amo y le dijo:

-¡Quítese la ropa, tírese al agua y recuerde que usted se llama marqués de Carabás!

El joven obedeció y, cuando su majestad y la princesa pasaban por el lugar, escuchó que el gato gritaba:

-¡Socorro!, ¡le robaron la ropa al marqués de Carabás y lo arrojaron al río!

El rey, al oír ese nombre, envió a sus soldados para que lo rescataran, le regalaran un nuevo traje y lo subieran a la carroza.



El joven no podía creer lo que ocurría: ¡estaba paseando con el rey y su hermosa hija! El gato con botas, mientras tanto, ya tenía un nuevo plan en su cabeza. Corrió hasta un majestuoso castillo que estaba habitado por un ogro, tocó a la puerta y cuando se encontraron frente a frente le dijo:

-Me contaron que usted es un ogro poderoso y que puede convertirse en todo lo que desee. Pero ahora que lo veo..., no creo que sea capaz de transformarse, por ejemplo, en un ratoncito pequeño.

El ogro se sintió desafiado y, en menos de un segundo, se convirtió en un ratón que el gato rápidamente devoró.



El gato, con la panza llena, esperó a su amo en la puerta del castillo y, cuando vio que el carruaje se acercaba, lo saludó diciendo: -¡Bienvenido a sus tierras y bienvenidos al castillo del marqués de Carabás!

El joven, que se había enamorado a primera vista de la princesa, antes de despedirse le pidió que se casara con él.

La muchacha aceptó la propuesta y el rey se sintió feliz porque su bella hija se casaría con un hombre muy noble.

Desde entonces, los dos jóvenes viven felices y el gato con botas caza perdices.

Actividad 3. “Todo sobre el cuento que me gusta”

- **Dibuja los personajes del cuento en tu cuaderno o en tu libro Español página 183.**
- **En la siguiente tabla escribe el título del cuento que hayas leído y los nombres de los personajes.**



Escribe el título del cuento:

Anota los nombres de los personajes del cuento:

- **Ya has escuchado y leído varios cuentos; ahora te toca escribir el que más te gusta, trata de no olvidar sucesos importantes de esa historia que con tus palabras nos vas a contar.**
- **Pide a mamá o papá que revisen lo que escribiste y corrijan si es necesario.**



Actividad 4. Representemos nuestro personaje

- **Juega con tu familia a representar el cuento.**
- **Revisa la historia que escribiste, pueden elegir el personaje que van a representar.**
- **Ensayen las partes del cuento que les tocaron.**
- **Trata de hablar como tu personaje. Inventa voces.**
- **Da entonación a los signos de interrogación y exclamación.**
- **Comenten sus ideas para mejorar su forma de leer y actuar.**

Actividad 5. Contemos palabras.

Indicaciones:

Escribe cuantas palabras hay en cada frase.

El gato con botas

El joven

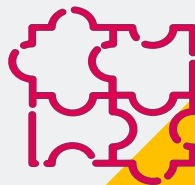
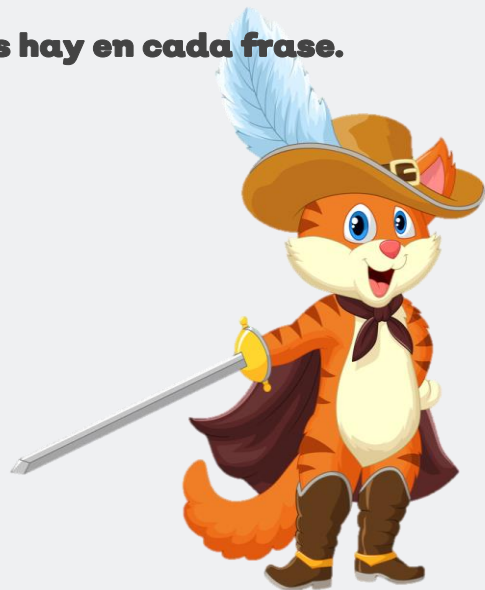
Botas y bolsa

El rey

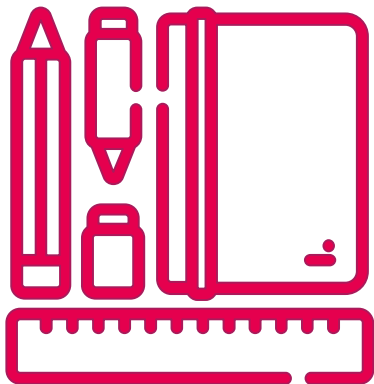
El ogro poderoso

Marqués de Carabás

La princesa y el rey



¡A Trabajar!



MATEMÁTICAS

Actividad 1. ¿Cuáles ruedan?

Actividad 2. ¿A cuál se parece?

Actividad 3. Las huellas misteriosas.

MATEMÁTICAS

Actividad 1. ¿Cuáles ruedan?

Indicaciones:

1. Pide a mamá tres objetos que haya en casa con formas diferentes, por ejemplo; una caja vacía, lata de refresco, botella de plástico, un libro, vaso de plástico, pelota, etcétera.
2. Elige una línea del piso de tu casa o traza una línea recta.
3. Empuja los objetos sobre la línea y registra lo que ocurre con cada objeto, en la página 181 de tu libro matemáticas.
4. Dibuja los tres objetos que utilizaste y responde si rueda o no rueda.

5. Observa con atención las imágenes y encierra los objetos que pueden rodar.



MATEMÁTICAS

Actividad 2. ¿A cuál se parece?

Indicaciones:

- ¿En qué se parecen los objetos que ruedan?, comenta tu respuesta con tus familiares.
- Lee y contesta la página 182 libro matemáticas.
- A continuación une con una línea los objetos con el cuerpo geométrico al que se parece.

Cuerpos geométricos son todos aquellos elementos que ocupan un lugar en el espacio, y por tanto tienen volumen



Esfera



Cubo



Cono



Cilindro



Prisma



Pirámide



Objetos que ruedan

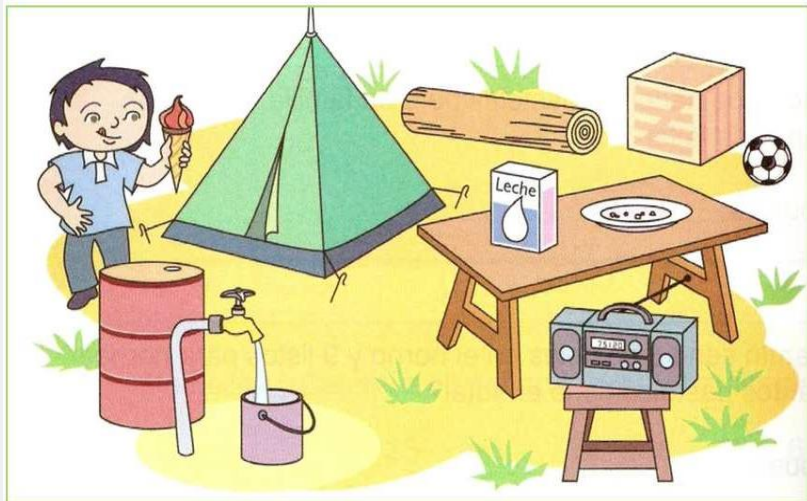
Objetos que no ruedan

Observa las imágenes, escribe o dibuja en los recuadros lo que se indica.



MATEMÁTICAS

- **Encierra los cuerpos geométricos que reconozcas en la imagen.**



- **Contesta la página 183 libro de Matemáticas.**

- **Observa y une con una línea cada objeto con la forma que tiene; enseguida ilumina del mismo color.**



Esfera



Cubo



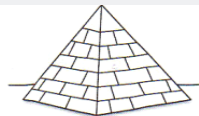
Pirámide



Cilindro



Cono



MATEMÁTICAS

Actividad 3. Las huellas misteriosas.

Indicaciones:

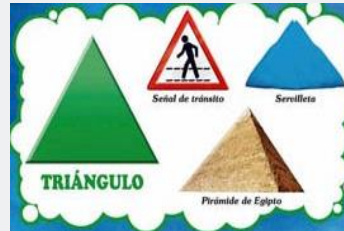
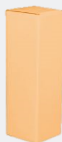
1. Haz equipo con los integrantes de tu familia, busquen objetos cuya huella tenga alguna de las formas que a continuación se muestran.



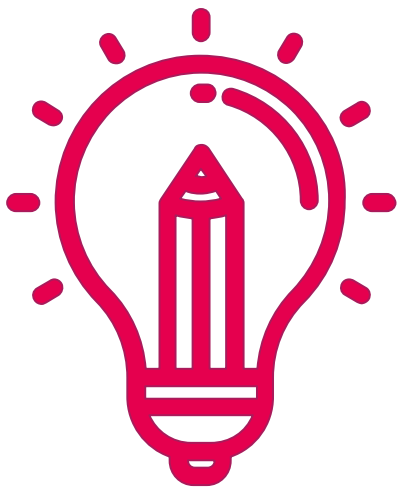
2. Dibuja un objeto por cada huella, puedes hacerlo en tu cuaderno o en tu libro de texto matemáticas página 184. toma como ejemplo las imágenes:

**La parte del objeto
que deja huella se
llama cara.**

3. Escribe sobre la línea qué forma tienen las caras de estas cajas, ¿Tendrán la misma forma todas sus caras?.



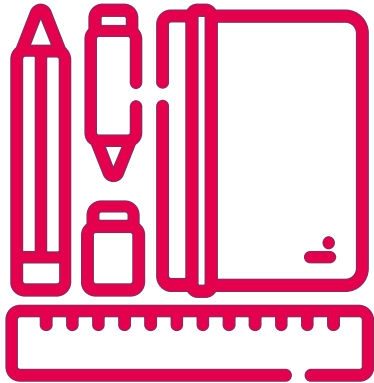
**¿Qué nos gustó de lo
que aprendí hoy?**



**Comenta con tus papás todo lo que
hayas aprendido acerca de los
cuerpos geométricos, pídeles
apoyo para contestar la página
185 de tu libro de matemáticas,
puedes dibujar el parque en tu
cuaderno o hacer la maqueta, ¡Tú
decides!.**

¡Te felicito por tu esfuerzo!

¡A Trabajar!



CONOCIMIENTO DEL MEDIO

- Actividad 1. Cambio y movimiento
- Actividad 2. ¿Qué más sucede al empujar y jalar?

CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Actividad 1. Cambio y movimiento.

Indicaciones:

- Colorea las imágenes que se muestran a continuación y encierra con **azul** donde jalen objetos y con **rojo** donde empujan.



Te cuento que...

El movimiento en los seres vivos es la fuerza que los impulsa a hacer actividades. Cuando hacemos fuerza contra una cosa para moverla, decimos que la empujamos, y cuando hacemos fuerza para traer algo hacia nosotros estamos jalando. Estas acciones nos permiten realizar actividades múltiples, que ayudan a que nuestra vida sea más sencilla.

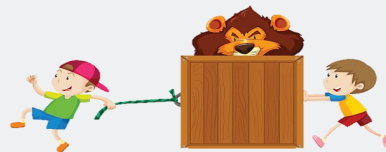


CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Actividad 2. ¿Qué más sucede al empujar y jalar?

Indicaciones:

1. Busca los siguientes objetos: plastilina, un lápiz, una esponja, una lata de aluminio, una tapa rosca.
2. Observa y manipula los objetos.
3. ¿Qué pasará si empujas los objetos contra la mesa?
4. Ahora con la supervisión de un adulto empújalos sobre la mesa, pide a quien te acompaña lo haga y emplee más fuerza que tu.
5. ¿Qué pasa con los objetos al empujar o jalar?
6. ¿Todos los objetos se deforman al aplicarles fuerza?
7. Registra tus observaciones en las páginas 146 y 147 del libro Conocimiento del Medio.
8. Ahora con todo lo que has aprendido contesta las páginas 148 y 149 de tu libro.



¿Qué más sucede al empujar y jalar?

Experimentación

1. Observen los objetos que preparó su maestro y dibújenlos en el lado izquierdo de la tabla.

2. ¿Qué creen que le pasa a cada objeto si lo empujan contra la mesa?

3. Háganlo y dibujen en el lado derecho de la tabla cómo quedó cada objeto después de empujarlo.

¿Cómo se ven al empujar?	¿Cómo quedó al empujarlo?
1	
2	
3	
4	
5	

4. Comenten qué les sucedió a los objetos al empujarlos.

5. Ahora, jalen los objetos y registren lo que pasó.

¿Cómo se ven antes de jalar?	¿Cómo quedó al jalarlo?
1	
2	
3	
4	
5	

• En grupo, comenten:
¿Qué le pasó a los objetos al jalarlos o empujarlos?
¿Creen que todos los objetos se pueden deformar al aplicarles una fuerza?

Integro mis aprendizajes

Observa la imagen y responde las preguntas.



¿Qué objetos se pueden empujar?

¿Cuáles se pueden jalar?

¿Qué objetos se deforman al jalarlos o empujarlos?

¿Qué objetos no se deforman?

Lo que aprendí

Explica qué están haciendo las personas. Utiliza los palabras empujar, jalar o deformar.



EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

Actividad 1. Mis emociones cuando ayudo y me ayudan.

A veces se nos presentan situaciones con las cuales no podemos solos y es necesario pedir ayuda, o en otros casos auxiliar a otras personas cuando algo se complica. Ayudar nos hace sentir bien a todos, por eso es indispensable agradecer cuando alguien nos brinda apoyo.

Contribuir al bienestar de las personas es importante porque en ambos casos nos podemos sentir felices, queridos, respetados y muy satisfechos.



Indicaciones:

1. **Dibuja en tu cuaderno una situación en la que ayudaste a alguien y otra donde te ayudaron.**
2. **Dibuja con emojis cómo te sentiste en las dos situaciones.**

Situación en la que ayude	Situación en la que me ayudaron



EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

Recrea
Educación para refundar 2040

Actividad 2.¿ A quién le pido ayuda?

Lee las siguientes situaciones y escribe a qué persona le pedirías ayuda.

- Para hacer las actividades que me mandan de la escuela, le pido ayuda a: _____
- Cuando no puedo realizar una actividad matemática le pido ayuda a: _____
- Para aprender a patinar puedo pedir ayuda a: _____

3. Comenta con mamá y papá como te sientes cuando necesitas ayuda y no la recibes, expresar lo que sientes te hará sentir bien y tus padres sabrán como ayudarte, recuerda que lo más importante es tu bienestar.

4. Encierra las emociones que puedes sentir al recibir ayuda.



Feliz



Agradecido



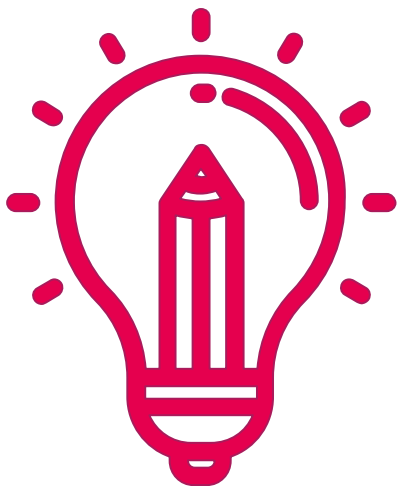
Querido



Emocionado



¿Qué nos gustó de lo que aprendí hoy?



- **Al finalizar cada actividad comenta con tu familia lo que aprendiste y qué fue lo que más te gustó.**
- **Registren en una hoja los temas que hasta el momento presentan dificultad para el alumno e intente apoyarlo con otros recursos didácticos (revisar anexos).**

Ideas para la familia

Recomendaciones:

- **Apoyar con paciencia a su hijo durante el tiempo que realiza la clase en casa.**
- **Motivar a su niño o niña a realizar cada tarea con entusiasmo.**
- **Dedicar el tiempo necesario para cada actividad y evitar distracciones.**
- **Si el niño o niña se cansa o lo nota irritado, tomen un descanso.**
- **Hagamos que este tiempo de aprendizaje a distancia sea agradable y no represente estrés.**
- **Si su niño o niña aun no logran consolidar la lectoescritura, apoyarse en los anexos.**
- **Utilizar un cronograma de actividades y respetar los tiempos asignados para cada actividad.**



Anexos

1. **Anexo 1. Para seguir aprendiendo a leer y escribir**
2. **Anexo 2. Comprendo lo que leo.**
3. **Anexo 3. Enlaces para más ideas.**
4. **Tips de ocio y/o manejo de las emociones.**
5. **Anexo 5. Para motivar a los niños a hacer sus tareas.**

Anexo 1. Para seguir aprendiendo a leer y escribir

Separación de palabras

- Separa correctamente las palabras y escribe sobre la línea.

1. Elgatoconbotas.

2. Megustanloscuentos.

3. Elgatoatrapóconejos.

4. Elcastillodelogro.

5. Elgatosecomióalratón.



Anexo 2. Comprendo lo que leo.

Lee las siguientes lecturas y después elabora un dibujo que se relacione al texto leído.



Pepe

Pepe pide la pelota.

La pelota es de su papá,

Pepe patea la pelota

y la pelota salta alto.



El dado

Adela tiene dos dados.

Dale un dado a Dani.

No, me duele el dedo.

Ese es Dani y pide todo.



Anexo 2. Comprendo lo que leo.

Retomando la lectura “El gato con botas”.
Observa la ilustración. ¿Qué crees que quiere hacer el gato con la bolsa?



Recoger las
hojas caídas
de los
árboles.

Cazar un
conejo.

Hacerse una
tienda de
campaña.

Construir una
cometa.



¿Qué es lo primero que el gato le ofrece al rey como regalo? Marca la respuesta correcta.





Anexo 3. Enlaces para más ideas.

Español

<https://maguare.gov.co/nina-bonita-cuento/>
<https://www.mundoprimeria.com/cuentos-infantiles-cortos/audiocuentos-infantiles>

Matemáticas

<https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/juego-poliedro-entorno>
<https://la.ixl.com/math/1-grado/identificar-figuras-tridimensionales>
<https://la.ixl.com/math/1-grado/formas-de-objetos-de-la-vida-diaria>

Conocimiento del medio

<https://youtu.be/bv89Bs187aU>
<https://youtu.be/g8IXo17tadY>



Anexo 4. Tips de ocio y/o manejo de las emociones

<http://www.clubpequeslectores.com/2015/06/trabajando-las-emociones-recursos-educativos.html?m=1>

https://youtu.be/rro_n9j8Z6k



Anexo 5. Para motivar a los niños a hacer sus tareas.

<https://www.pequeocio.com/hacer-tareas-ninos/>

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escuela-colegio/cuando-el-nino-no-quiere-hacer-los-deberes-escolares/>

<https://www.colorincolorado.org/es/articulo/c%C3%B3mo-ayudar-su-hijo-con-la-tarea-escolar>



