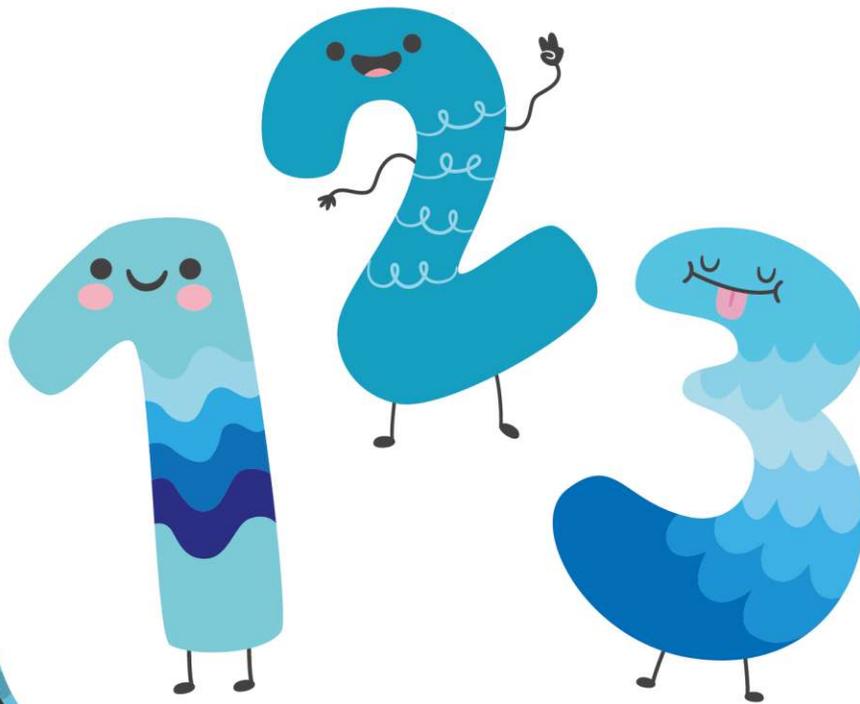


GUÍA DE MAESTRA
Números 4 y 5



ehome**Kids**.com

Hola Maestra(o),

Esta guía **EXCLUSIVA** para miembros **GOLD** o **PLATINUM** de www.ehomekids.com, contiene **sesiones** de clases preparadas de una forma dinámica y divertida para los pequeños. Cada sesión cuenta con la siguiente estructura:

MOTIVACIÓN

- Despierta el interés del alumno
- Recupera sus saberes previos
- **Utiliza videos didácticos**

DESARROLLO INTERACTIVO

- Desarrolla el proceso cognitivo y genera el aprendizaje
- **Utiliza juegos interactivos, fichas digitales y otros en línea**

CIERRE

- Aplica lo aprendido en nuevas situaciones
- Recomienda actividades para realizar en casa o en clase.

RECUERDA que los recursos digitales serán videos didácticos, juegos interactivos plus, fichas digitales, cuentos y canciones entre otros.



ÍNDICE:

Temas/Material:

Número 4

Número 5

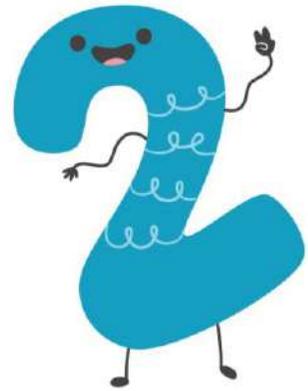
Del 0 al 5

Páginas:

Página 4-10

Página 11-16

Página 17-22



30
min

¿CUÁNTAS PATAS TIENEN LOS ANIMALES? Sesión de Clase



TEMA: NÚMERO 4

INDICADOR: El estudiante identifica la cantidad con el numeral.

COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDAD: Traduce cantidades a expresiones numéricas.

DESEMPEÑO: Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MOTIVACIÓN

Observar el video [“ANIMALES DE LA SELVA”](#) (002-V45-MAT-PER PE) desde el minuto 1:30 hasta 6:41.



Preguntar: ¿Qué vieron en el video? ¿Todos tenían la misma cantidad de patas? ¿Quiénes tenían 4 patas?

DESARROLLO INTERACTIVO

Presentar el video y bailar al ritmo de [“SÉSAMO: CONTANDO EL NÚMERO 4”](#) recordar el número 4 y trazarlo en el aire con su dedo índice.

Pedir sus materiales para el conteo y presentar los [flashcards virtuales](#) [“¿Cuál es el animal de 4 patas?”](#) (pág. 5-6) y preguntar por cada animal:

- ¿Qué animal observamos en el círculo?
- En casa, colocar tantos palitos como patas tenga el animal. ¿Cuántos palitos hay? ¿Cuántas patas tiene el armadillo?
- Señalar con su función ESTAMPAR del Zoom el número que corresponde.

Finalmente desarrollar la [ficha](#) [“Contemos los animales”](#) (pág. 7): contar los animales, trazar un palote por cada animal y pegar el numeral que corresponde.

CIERRE

Para terminar la clase sus estudiantes jugarán en EHOMEKIDS y repasar lo aprendido; para empezar el juego, haz click [AQUÍ](#).

Usando la función ESTAMPAR de Zoom indicar la respuesta correcta.

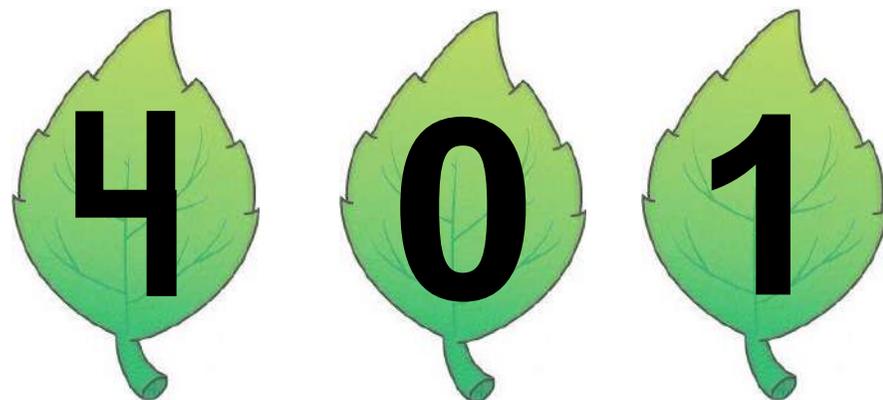
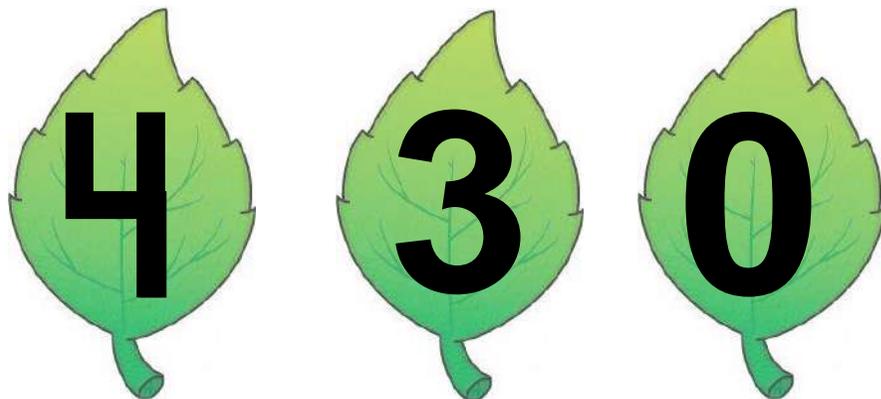
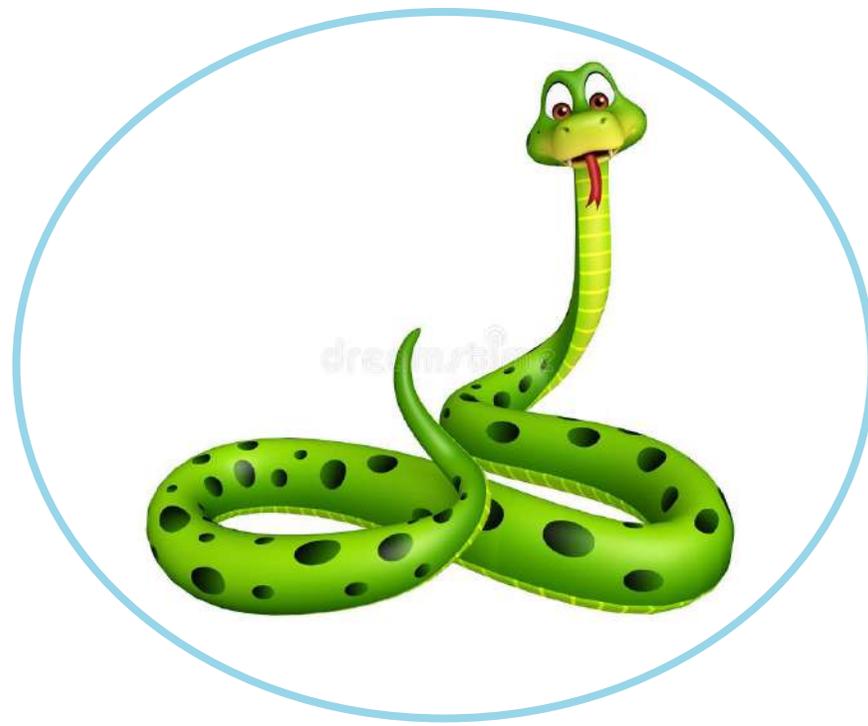
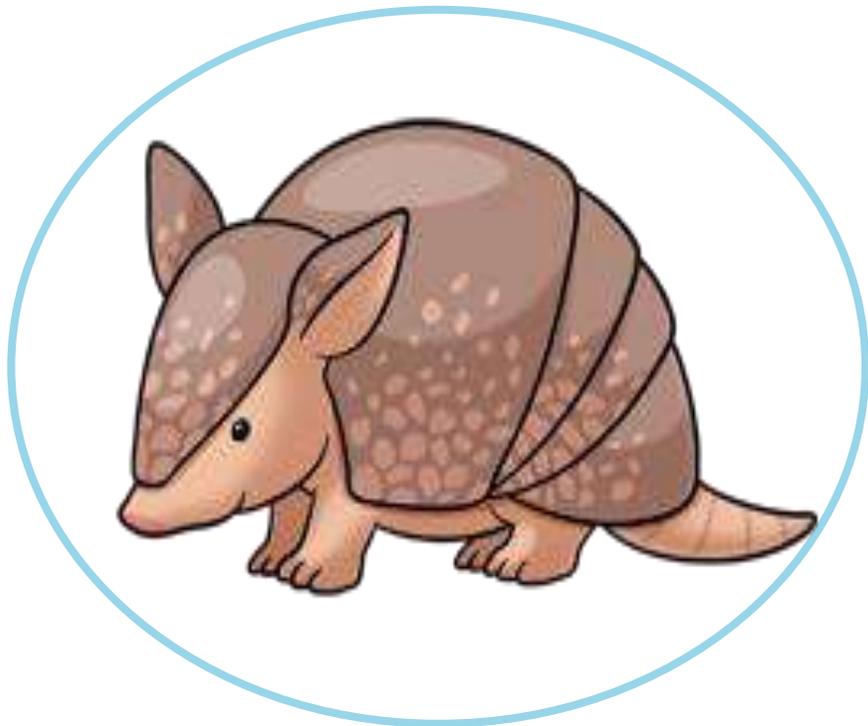
Actividad de extensión: realizar la siguiente [ficha del cuadernillo](#) de [“Número 4”](#) (pág. 11) para reforzar lo aprendido.

MATERIALES: palitos de chupete, ficha, colores, tijera y goma.

Pág. 4

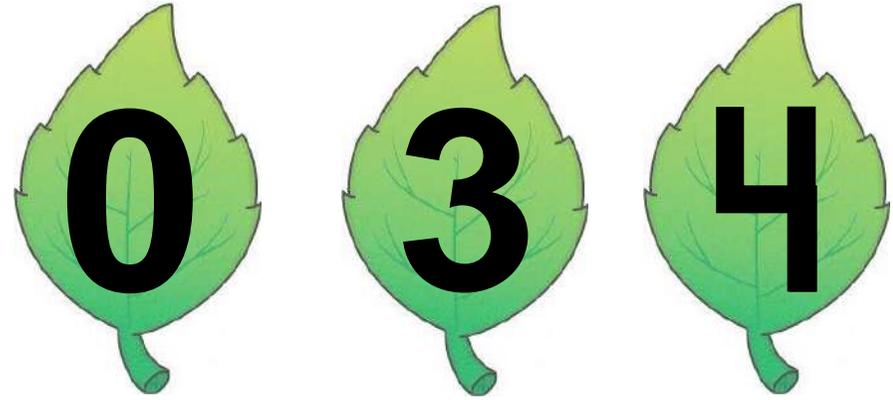
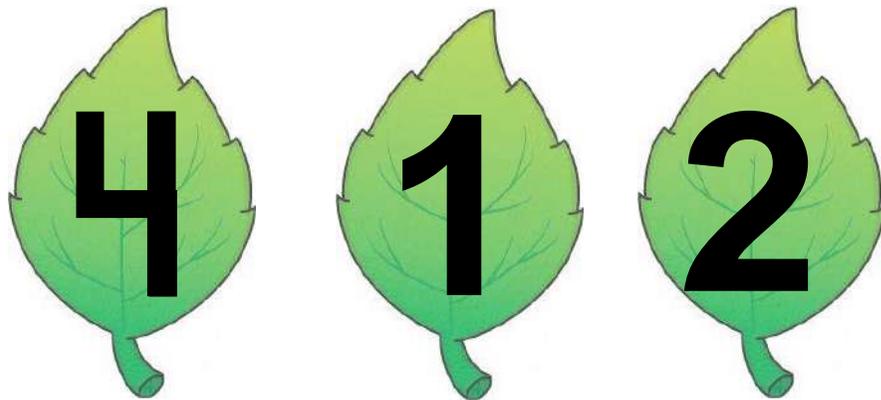
¿CUÁL ES EL ANIMAL DE 4 PATAS?

ehomeKids.com



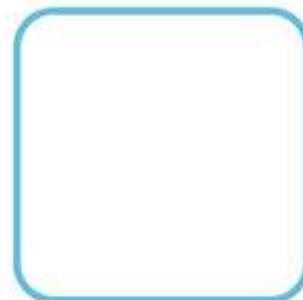
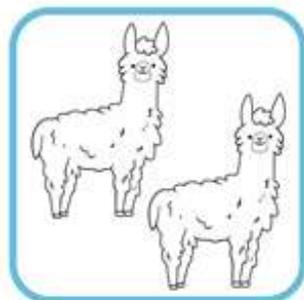
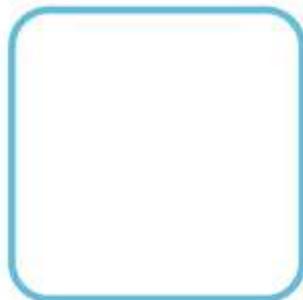
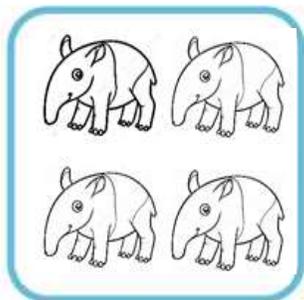
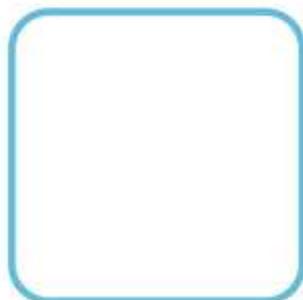
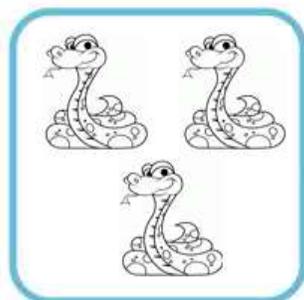
¿CUÁL ES EL ANIMAL DE 4 PATAS?

ehomeKids.com



CONTEMOS LOS ANIMALES

Cuenta y colorea los animales de la selva; traza un palote por cada animal y pega el número que corresponde a la cantidad.



2



3

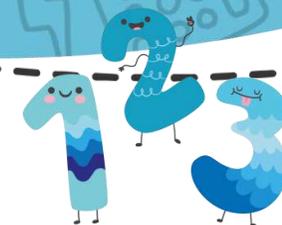


4

30
min

ANTERIOR Y POSTERIOR

Sesión de Clase



TEMA: NÚMERO 4

INDICADOR: El estudiante identifica al número 4 en la recta numérica.

COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDAD: Traduce cantidades a expresiones numéricas.

DESEMPEÑO: Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MOTIVACIÓN

Presentar el video y contar los elementos [“EL NÚMERO 4 PARA NIÑOS EN ESPAÑOL”](#) hasta el minuto 1:52.



Preguntar: ¿Qué imágenes vieron en el video? ¿Hasta que número contaron?

DESARROLLO INTERACTIVO

Indicar que utilizando las chapitas van a representar la cantidad de loros que se vio en el video ¿Cuántos loros habían? ¿Cuántas tapitas representan el número 4?

Poner énfasis en que se aumenta de 1 en 1; es decir, tenemos cero tapitas, ¿si aumentamos 1? ¿qué número es? y así sucesivamente. Luego hacer el proceso inverso, colocar 4 tapitas y preguntar ¿qué número es? y si se retira una tapita, ¿qué número es? y así hasta llegar a cero

Presentar el [flashcard virtual “Número 4”](#) (pág. 9), conforme explica el flashcard los estudiantes realizan el mismo proceso (quitar / aumentar) con sus materiales.

preguntar:

- ¿Qué número es? Contemos los peces de abajo.
- ¿Qué número sigue después del 4?
- ¿Qué número está antes del 4?

CIERRE

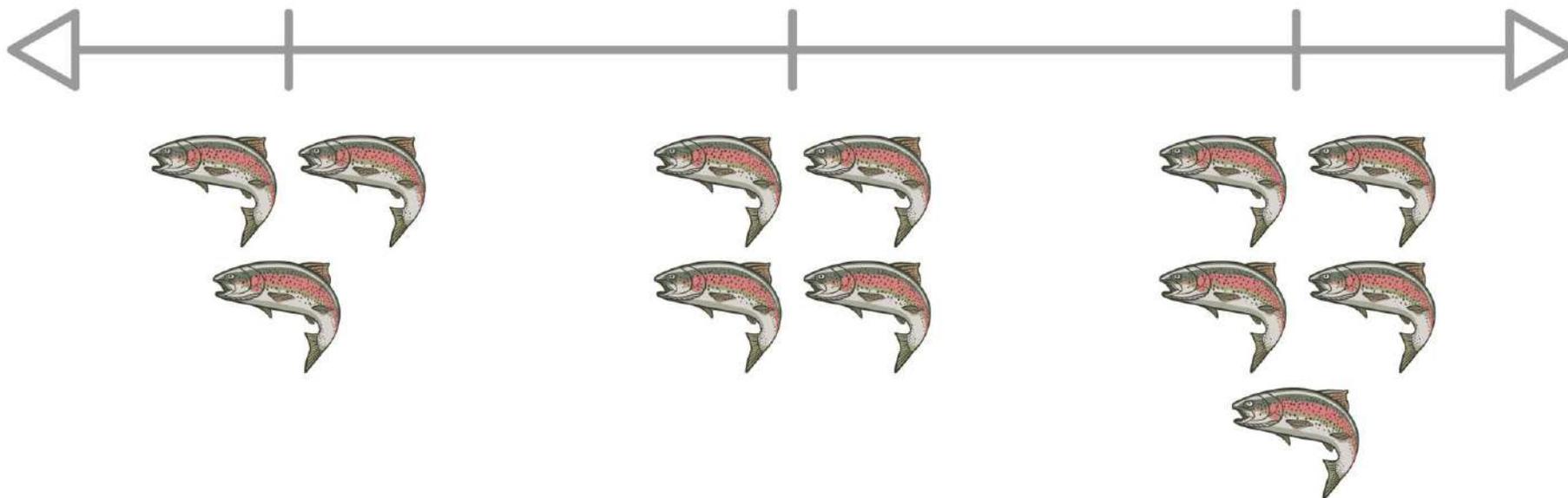
Para cerrar la actividad, desarrollar la [ficha “Anterior y posterior”](#) (pág. 10) para reforzar lo aprendido en clase.

Luego presentarles el video [“APRENDE A ESCRIBIR EL NÚMERO 4 CON MON EL DRAGÓN”](#) y practicar el trazo utilizando su [caja de harina](#).

MATERIALES: chapitas de plástico, ficha, plumones, lápiz y caja de harina.

Pág. 8

NÚMERO 4



INDICACIÓN: Encerrar tantos árboles como corresponda al número. Luego en el recuadro, traza un palote por cada árbol que se encerró.

3



4



5



30
min

LISTOS PARA CONTAR

Sesión de Clase



TEMA: NÚMERO 5

INDICADOR: El estudiante identifica la cantidad con el numeral.

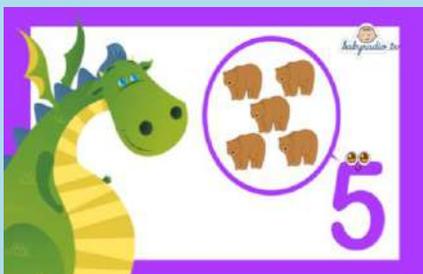
COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDAD: Traduce cantidades a expresiones numéricas.

DESEMPEÑO: Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MOTIVACIÓN

Observar el cuento [“LOS NÚMEROS DEL 1 AL 5, APRENDE JUGANDO CON BABYRADIO”](#) hasta el minuto 2:50



Preguntar: ¿Hasta que número contamos? ¿Qué imágenes aparecieron?

DESARROLLO INTERACTIVO

Pedirles que utilicen su plastilina para moldear gusanitos y hacer tantos gusanitos como corresponde al número 5. Conforme se va elaborando los gusanitos recordar que deben de contar para llegar a la cantidad solicitada.

Presentar el [flashcard virtual “¿Dónde hay 5 elementos?”](#) (pág. 12) pedir que identifiquen las imágenes que se encuentran en los círculos y cuenten cada uno de ellos (puede acompañar el conteo levantando un dedo por cada imagen). Preguntar ¿Qué círculo tiene 5 elementos?

Luego, para reforzar el conteo con el numeral, presentar en su pantalla el juego en EHOMEKIDS; para empezar el juego haz click [AQUÍ](#). Usando la función ESTAMPAR de Zoom indicar la respuesta correcta.

CIERRE

Para terminar la clase, realizar la [ficha](#) (pág. 13) **“Contemos las figuras”**, a comprar con las siguientes preguntas:

¿Qué número es?, ¿Cuántas figuras corresponden pintar?, ¿Cuántos palotes trazaron?

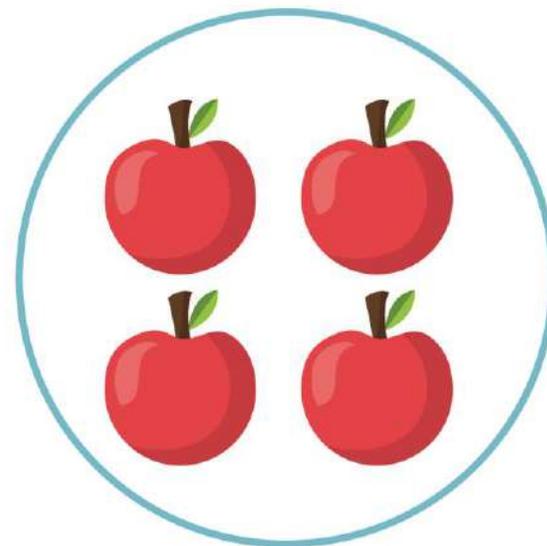
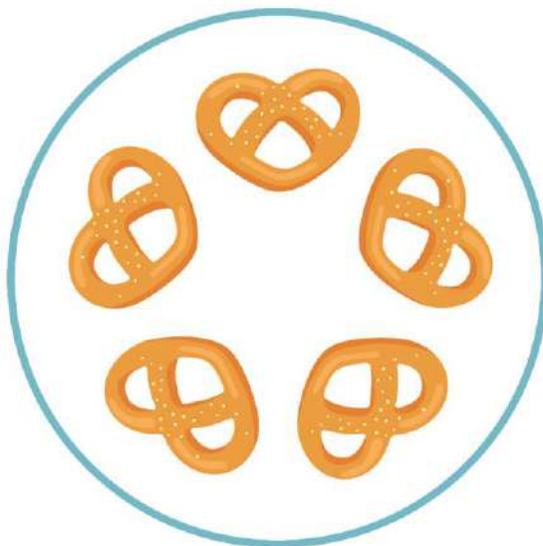
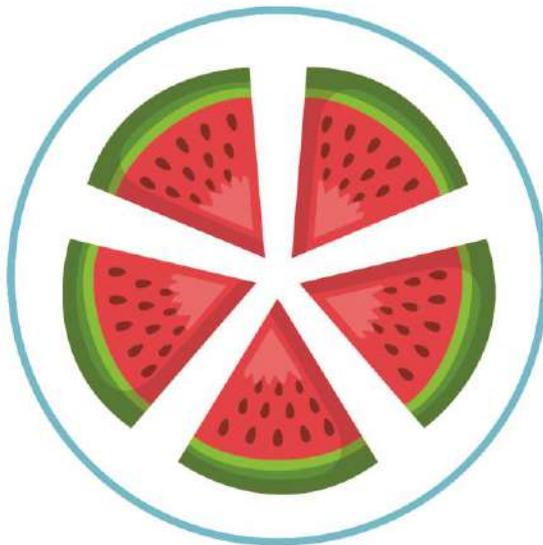
Reconocer el numeral para identificar la cantidad que corresponde así como la cantidad de palotes trazados.

MATERIALES: plastilina, ficha, colores, lápiz.

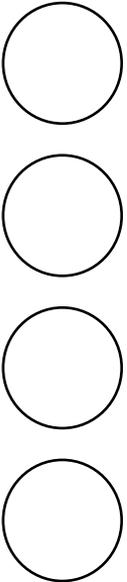
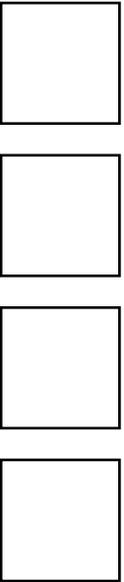
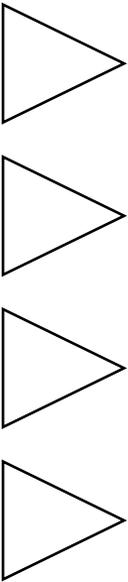
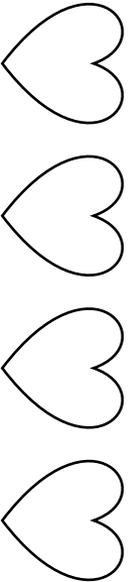
Pág. 11

¿DÓNDE HAY 5 ELEMENTOS?

eHomeKids.com



INDICACIÓN: colorea las figuras según la cantidad se indique en cada fila y traza un palote por figura coloreada.

2		
0		
3		
4		
1		

30
min

ANTERIOR Y POSTERIOR

Sesión de Clase



TEMA: NÚMERO 5

INDICADOR: El estudiante identifica al número tres en la recta numérica.

COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDAD: Traduce cantidades a expresiones numéricas.

DESEMPEÑO: Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MOTIVACIÓN

Presentar el video y cantar [“CINCO MONITOS | SUPER SIMPLE ESPAÑOL”](#)



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego preguntar: ¿A quiénes vimos en el video? ¿Qué estaban haciendo? ¿Cuántos quedaron en la cama?

Luego, presentar el [flashcard virtual “Número 5”](#) (pág. 15) e indicar que van a entregarle plátanos a los monitos:

- *Si al inicio saltaban 5 monitos*, entonces ¿Cuántos plátanos les damos?
- *Al caer un monito* ¿Cuántos monitos quedaron? ¿Cuántos plátanos les damos?
- *Nuevamente subieron los 5 y luego uno más* ¿Cuántos monitos hay ahora? ¿Cuántos plátanos les damos?

Nota: *cada vez que suban o caigan los monitos, contar en la pantalla los plátanos que se comerán y colocar la misma cantidad de ganchos en una bajalengua.*

CIERRE

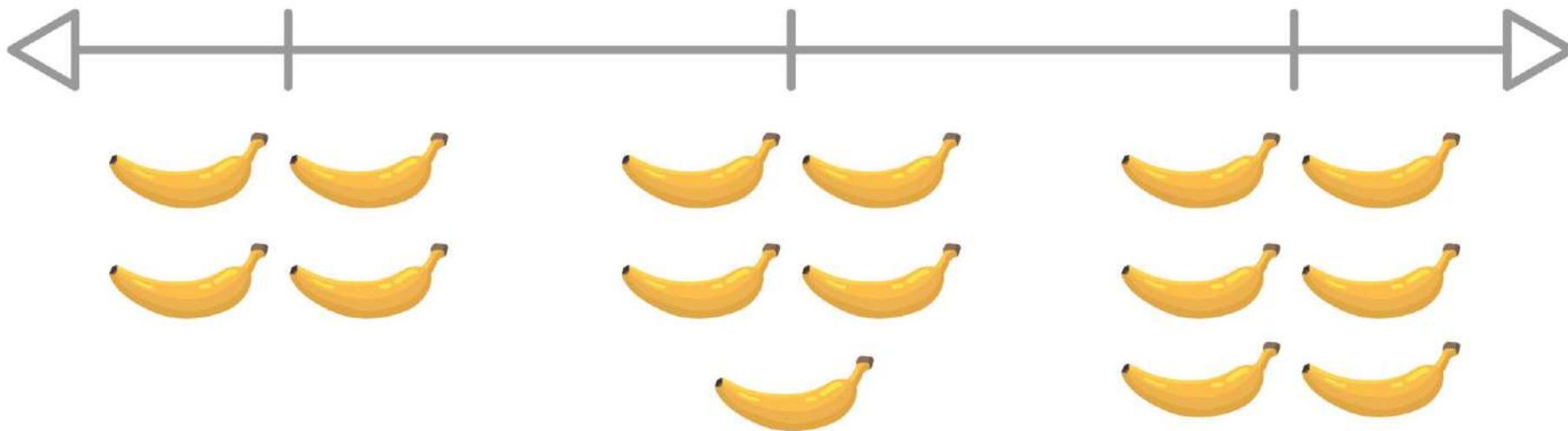
Para terminar la clase, realizar la [ficha](#) (pág. 16) **“Monitos subiendo al árbol”**,

- Cuenta los monitos que lograron subir al árbol
- Si uno se cae del árbol ¿Cuántos quedan?
- Regresamos a los 5 monitos y si sube uno más ¿Cuántos son ahora?

Pegar los monitos que corresponde a cada árbol y traza tantos palotes como monitos en los árboles.

MATERIALES: ganchitos de ropa, 3 bajalenguas, ficha, tijera, goma y lápiz.

Pág. 14



Cuenta los monitos que lograron subir al árbol, pega los monitos que corresponde a los a los árboles y traza un palote por cada monito que suba al árbol.



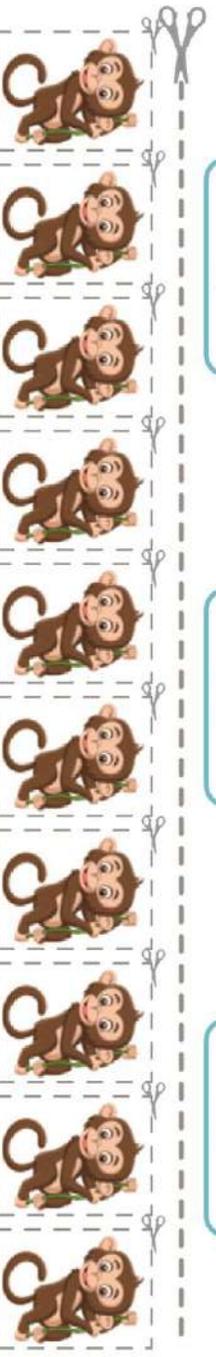
4



5



6



30
min

FLORES

Sesión de Clase



TEMA: DEL 0 AL 5

INDICADOR: El estudiante relaciona los números del 0 al 5 con las cantidades.

COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDAD: Traduce cantidades a expresiones numéricas.

DESEMPEÑO: Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MOTIVACIÓN

Observar el video [“EL JARDINERO”](#) (027-V45-MAT) desde el minuto 4:00 hasta 7:58.



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego, puede realizar las siguientes preguntas:
¿Qué vieron en el video? ¿Qué tipo de flores presentó la miss?
¿Cuántas plantas tienen en casa? Pedir que cuenten las plantas que tienen en casa y luego comunicarlo.

Recordar como hizo la miss en el video el trazo de los números y practicarlos sobre una fuente con espuma de afeitar, utilizando su dedo índice.

Ver nuevamente el video [“EL JARDINERO”](#) desde el minuto 9:55 al 13:57, pausar el video para que sus estudiantes puedan identificar la respuesta correcta, hallar el número que corresponde a la cantidad de flores.

Nota: pueden apoyar el conteo utilizando chapitas de plástico o palitos de chupete.

CIERRE

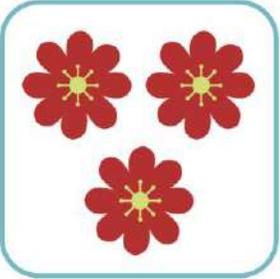
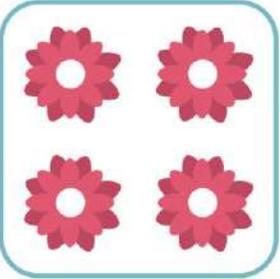
Para cerrar la actividad, desarrollar la [ficha “Conteo del 1 al 5”](#) (pág. 18) para reforzar lo aprendido con el conteo y relación con el número.

Actividad de extensión: realizar la siguiente [ficha del cuadernillo](#) de [“Número 5”](#) (pág. 12) para reforzar lo aprendido.

MATERIALES: una fuente, espuma de afeitar o crema, pañitos húmedos, ficha, colores, lápiz.

Pág. 17

Traza tantos palotes como elementos en cada grupo y únelo con una línea al número que corresponde.



30
min

TRANSPORTE TERRESTRE

Sesión de Clase



TEMA: DEL 0 AL 5

INDICADOR: El estudiante realiza los trazos de los números del 0 al 5.

COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDAD: Traduce cantidades a expresiones numéricas.

DESEMPEÑO: Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MOTIVACIÓN

Observar el video [“MIX LOS PEQUEÑINES - ACTIVIDADES | NÚMEROS | 1 AL 5”](#) hasta el minuto 4:05.



DESARROLLO INTERACTIVO

Preguntar: ¿Qué números aparecieron en el video? ¿Cómo lo contaban con los dedos? ¿Es fácil hacer los trazos? Intentarlo hacer en el aire.

Presentar los [flashcards virtuales “Número y cantidad”](#) (pág. 20-21), realizar los siguientes pasos por cada grupo:

- Reconocer el medio de transporte y contarlos.
- Luego identificar el número que corresponde a la cantidad y señalarlo con su función ANOTAR del Zoom.
- Por último realizar el trazo del número en su [bolsa sensorial](#).

Luego, contarle a tus estudiantes que jugarán KAHOOT para repasar lo aprendido, haz click [AQUÍ](#). Cada pregunta tiene 20 segundos de tiempo, para que puedan responder.

CIERRE

Para cerrar la actividad, desarrollar la [ficha “Número anterior y posterior”](#) (pág. 22).

Pedir a sus estudiantes representar la cantidad de cada número del camión con sus chapitas, recordando que podemos quitar y agregar para conocer el número anterior y posterior.

MATERIALES: Bolsa sensorial, ficha, chapitas, lápiz. Un dispositivo para jugar Kahoot!.

Pág. 19

NÚMERO Y CANTIDAD



2

5



3

1

0

4

NÚMERO Y CANTIDAD



4

5



1

3



5

2

NÚMERO ANTERIOR Y POSTERIOR

Reconoce el número de los camiones, representa la cantidad con tus dedos para hallar el número anterior y posterior, escribe los números que corresponden.

0 1 2 3 4 5 6

