

GUÍA DE MAESTRA

Números del 0 al 5



ehomeKids.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 0

Número 1

Número 2

Número 3

Número 4

Número 5

Flascards Virtuales

Páginas:

Página 4-5

Página 6-7

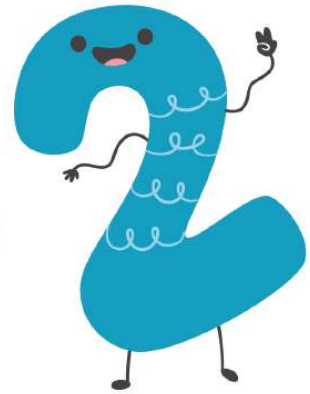
Página 8-9

Página 10-11

Página 12-13

Página 14-15

Página 16-29



30
min

ÚTILES ESCOLARES

Sesión de Clase

TEMA: Número 0 INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 0 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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 CONDE CONTAR CUENTA HASTA CERO", para verlo hacer click [AQUÍ](#)



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego puede realizar las siguientes preguntas:

- * ¿El conde pudo contar el 0?
- * ¿Cómo lo hizo?

Realizar la pregunta ¿Qué representa el número 0? ¿Cuántos cuernos tienes en tu cabeza? ¿Cuántas colas tienes en tu cuerpo? Entonces se afirma que el número cero representa a ningún elemento, es nada, vacío, no existe.

Ahora jugarán Kahoot! con el tema de útiles escolares para repasar lo aprendido. ¿Qué son los útiles escolares? . Compartir el siguiente juego en su pantalla , para jugar haga click [AQUÍ](#).

CIERRE

Para cerrar la actividad; pedir a los estudiantes mostrar algunos de los útiles escolares que utiliza.

Luego preguntar:

- * ¿Cuántas manchas tiene el lápiz? (ninguna = 0)
- * ¿Cuántas hojas de colores tiene tu cuaderno?
- * ¿Cuántas orejas tiene tu plumón?

MATERIALES: Un dispositivo (celular o tablet) para poder jugar Kahoot! con sus amigos y maestra.

30
min

ÚTILES ESCOLARES

Sesión de Clase

TEMA: Número 0

INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 0 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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 [flashcard virtual](#) (página 16) y siguientes preguntas:

- * ¿Hay algún dedo de la mano levantado?
- ¿Cuántos dedos están levantados?
- * ¿Qué número representa ninguno?

DESARROLLO INTERACTIVO

Luego, mostrarle a tus estudiantes los [flashcards virtuales](#) (páginas 17-19) y pedirles que usando la función ESTAMPAR y DIBUJAR de Zoom indiquen la respuesta correcta.

Realizar las siguientes preguntas:

- * ¿Cuál es la caja que no tiene colores? ¿Cuántos colores tiene? (ninguno = 0). Mostrar "0" dedos como el flashcard
- * ¿Cuál es el lápiz que no tiene rayas? (verde) ¿Cuántas rayas tiene el lápiz verde? (ninguna = 0). Mostrar cero dedos
- * ¿Cuál es la cartuchera que no tiene regla? .. entonces ¿Cuántas reglas tiene? (ninguna = 0)

CIERRE

Para cerrar la clase y recordar lo que han trabajado, dar click [AQUÍ](#) para ver el video.

Así como el Conde Contar pisa CERO veces, ahora vamos:

- * A saltar CERO veces
- * A gritar CERO veces
- * A reír CERO veces

MATERIALES: (ninguno)

Pág. 5

30
min

INSTRUMENTOS MUSICALES

Sesión de Clase

TEMA: Número 1

INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 1 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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 "INSTRUMENTOS MUSICALES PERUANOS" (009-V34-MAT-PER) desde el minuto 4:37 al 8:45.



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego puede realizar las siguientes preguntas:

- * ¿Qué instrumentos musicales viste?
- * ¿Todos los instrumentos tenían muchos agujeros?

Después, mostrarle a tus estudiantes los [flashcards virtuales](#) (paginas 20-23) y pedirles que usando la función ESTAMPAR y DIBUJAR de Zoom indiquen la respuesta correcta. Realizar las siguientes preguntas:

- * ¿Cuántas TINYAS hay en la tienda de música?
- * ¿Cuántas QUENAS hay?
- * ¿Cuántos CHARANGOS hay?
- * ¿Cuántos CAJONES hay?

Cada vez que el estudiante responde, debe levantar un dedo de su mano en señal del número 1.

CIERRE

Para cerrar la actividad, presentar en la pantalla la siguiente ficha . Dar click [AQUÍ](#)

Pedir a los estudiantes que utilicen la función ESTAMPAR de Zoom que indique la respuesta correcta y luego realizarlo en su ficha.

MATERIALES: La ficha impresa (pág.3) y crayolas.

Pág. 6

30
min

INSTRUMENTOS MUSICALES

Sesión de Clase

TEMA: Número 1

INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 1 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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 "INSTRUMENTOS MUSICALES PERUANOS" (009-V34-MAT-PER) desde el minuto 8:46 al 12:29.



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego de haber visto el video, realizar las siguientes preguntas:

- * ¿Cuántos instrumentos han contado?
- * ¿Como diferencias uno-ninguno?

Observar el [flashcard virtual](#) (página 24). Preguntar:

- * ¿Cuántos dedos están levantados?
- * Compartir en la pantalla el [flashcard virtual](#) (página 25) y trazar tantos palotes (trazo vertical) como instrumentos se observen en la tienda (UNO).

Luego, contarle a tus estudiantes que jugarán KAHOOT para repasar lo aprendido. Dar click [AQUÍ](#)

CIERRE

Para cerrar la actividad; pedir a los estudiantes mostrar algún instrumento musical que tengan en casa para tocarla juntos.

- * Panderas
- * Tambor
- * Xilófono

O pueden hacer los sonidos con palmas, pisadas o algún otro sonido que deseen con su cuerpo.

MATERIALES: Un dispositivo (celular o tablet) para poder jugar Kahoot! Y la ficha impresa.

Pág. 7

30
min

LAS MASCOTAS

Sesión de Clase

TEMA: Número 2

INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 2 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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 "TENGO UNA MASCOTA" . Dar click [AQUÍ](#).



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego puede realizar las siguientes preguntas:

- * ¿Qué mascotas aparecieron en el video?
- * ¿Cuál fue tu favorita? ¿Por qué?

Observar el [flashcard virtual](#) (página 26) y preguntar ¿cuántos dedos están levantados?

Realizar la pregunta ¿Cuántas mascotas tienes en casa? ¿Qué cuidados necesita? ¿Por qué no podemos tener muchas mascotas? , para que los estudiantes comenten diferentes experiencias.

Luego, contarle a tus estudiantes que jugarán KAHOOT para contar a las mascotas. Compartir el siguiente [LINK](#) del juego en la pantalla

CIERRE

Para cerrar la actividad, pedirle a sus estudiantes que mencionen 2 mascotas que les gustara tener en casa.

Luego, al terminar la clase puede dibujarlas en una hoja y trazar debajo de cada mascota un palote.

MATERIALES: Un dispositivo (celular o tablet) para poder jugar Kahoot! con sus amigos y maestra.

Pág. 8

30
min

LAS MASCOTAS

Sesión de Clase

TEMA: Número 2

INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 2 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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

Ver el video " LA VIDA SECRETA DE LAS MASCOTAS", dar click [AQUÍ](#)



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego de haber visto el video, preguntar ¿cómo jugaba el pequeño Liam con sus mascotas Max y Duke?

Realizar las preguntas: ¿Cuántas narices tiene el niño?, ¿Cuántas orejas le jalaban?, ¿Cuántos ojos tiene el perro MAX? ¿Qué parte de tu cuerpo tienes 2? (brazos, piernas, mejillas, etc). para que los estudiantes cuenten y comenten las características de su mascota.

Luego, contarle a tus estudiantes que jugarán en EHOMEKIDS el siguiente juego. Dar click [AQUÍ](#). para repasar lo aprendido. Compartir el siguiente juego en su pantalla

CIERRE

Para cerrar la actividad, presentar en la pantalla la siguiente fichal, dar click [AQUÍ](#). Y realizar la página 4.

Pedir a los estudiantes que utilicen la función ESTAMPAR de Zoom que indique la respuesta correcta y luego realizarlo en su ficha.

MATERIALES: La ficha impresa (pág. 4) y crayolas.

Pág. 9

30
min

LAS PROFESIONES

Sesión de Clase

TEMA: Número 3

INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 3 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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 "ADIVINANZAS- LAS PROFESIONES" desde el inicio hasta 1:40 min (tres adivinanzas) . Da click [AQUÍ](#).



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego preguntar:

- * ¿Qué profesiones aparecieron en el video?
- * ¿Cuántas opciones tenían las adivinanzas?

Realizar las siguientes preguntas: ¿Qué profesión quisieras realizar? ¿Por qué? Presentar el [flashcard virtual](#) y pedirles a los estudiantes que describan espontáneamente; luego preguntar: ¿Cuántos gorros tiene la cocinera?, ¿Cuántas tortas?, ¿Cuántas piernas? Y ¿Cuántas velas?. A cada pregunta responder indicando el número y luego trazar tantos palotes como cantidad sea.

Ahora, contarle a tus estudiantes que jugarán en EHOMEKIDS para repasar lo aprendido. Dar click [AQUÍ](#) . Usando la función ESTAMPAR y DIBUJAR de Zoom indicar la respuesta correcta, para luego hacerle clic.

CIERRE

Para cerrar la actividad, presentar en la pantalla la ficha de la página 5 dando click [AQUÍ](#)

Pedir a los estudiantes que utilicen la función ESTAMPAR de Zoom que indique la respuesta correcta y luego realizarlo en su ficha.

MATERIALES: La ficha impresa (pág. 5), colores y lápiz.

Pág. 10

30
min

LAS PROFESIONES

Sesión de Clase

TEMA: Número 3

INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 3 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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
"ADIVINANZAS-
LAS PROFESIONES"
desde 1:40 hasta 3:00 min
(adivanzas 4,5 y 6) .
Da click [AQUÍ](#).



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego preguntar:

- * ¿Qué profesiones aparecieron en el video?
- * ¿Cuántas opciones tenían las adivanzas?

Presentar las fichas de números del 1 al 3 para repasar el conteo con deditos y luego presentar el [flashcard virtual](#) para describir espontáneamente; luego preguntar: ¿Cuántos pilotos ves? (1) , ¿Cuántas insignias? (2), ¿Cuántos aviones? (3) Y ¿Cuántas torres de control? (1) .

A cada pregunta responder indicando el número, los deditos y luego trazar tantos palotes como cantidad sea.

Ahora, contarle a tus estudiantes que jugarán con Kahoot! para repasar lo aprendido. Dar click [AQUÍ](#)

CIERRE

Para cerrar la actividad, pedir a los padres/madres de familia que despejen el espacio para que el estudiante pueda imitar la profesión que más le gusta.

Realizar las siguientes indicaciones:
* Pueden utilizar algunos materiales que sean importantes.
* Dramatizar una pequeña situación de la profesión elegida.

MATERIALES: Un dispositivo (celular o tablet) para poder jugar Kahoot! con sus amigos y maestra.

Pág. 11

30
min

RECICLAJE

Sesión de Clase

TEMA: Número 4

INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 4 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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
"RECYCLAIRE APRENDE A
RECICLAR" Dar click [AQUÍ](#)



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego preguntar:

- * ¿Por que es importante reciclar?
- * ¿Qué objetos se pueden reciclar?

Luego mostrar el siguiente [flashcard virtual](#) y realizar las siguientes preguntas:

- * ¿Cuántos osos de peluche ves? (1)
- * ¿Cuántas botellas? (2)
- * ¿Cuántos tachos para reciclar? (3)
- * ¿Cuántas pilas?.

A cada respuesta se anotará el número, los palotes y los niños mostrarán sus dedos. Luego, jugar KAHOOT para repasar lo aprendido. Dar click [AQUÍ](#)

CIERRE

Para cerrar la actividad, pedir a los estudiantes a reciclar en casa.

Con ayuda de papá y mamá buscar botes de basura o cajas para utilizarlas y reciclar:

- * Papeles y cartón
- * Plástico
- * Vidrio

MATERIALES: Un dispositivo (celular o tablet) para poder jugar Kahoot! con sus amigos y maestra.

Pág. 10

30
min

RECICLAJE

Sesión de Clase

TEMA: Número 4

INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 4 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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 "BETO Y ENRIQUE Y EL BAILE DEL NÚMERO 4". Dar click [AQUÍ](#)



Luego preguntar:

* ¿Sobre qué número saltaron Beto y Enrique?

DESARROLLO INTERACTIVO

Luego de haber visto el video, realizar la siguiente pregunta ¿sobre qué número saltaron Beto y Enrique?

Pedir que los estudiantes se paren y vamos a dar tantos saltos, aplausos o vueltas como la tarjeta se muestre: 1, 2 ,3 ó 4.

Luego, jugar KAHOOT para repasar lo aprendido. Dar click [AQUÍ](#)

CIERRE

Para cerrar la actividad, presentar en la pantalla la página 6 del cuadernillo de matemáticas . Dal click [AQUÍ](#)

Puede compartir la ficha de manera virtual y usando la función de ANOTAR puede ir realizandola con sus estudiantes.

MATERIALES: La ficha impresa (pág. 6), plumones y crayolas.

Pág. 10

30
min

SÍMBOLOS PATRIOS

Sesión de Clase

TEMA: Número 5

INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 5 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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 "SÍMBOLOS PATRIOS"(010-V34-MAT-PER) del minuto 0:50 al 6:57



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego puede realizar las siguientes preguntas:

- * ¿Qué canción escuchaste en el video? ¿Lo habías cantado antes?
- * ¿Cuales son los símbolos patrios de tu país?

Luego, contarle a los estudiantes que jugaran KAHOOT para repasar lo aprendido. Dar click [AQUÍ](#), compartir el siguiente juego en su pantalla.

CIERRE

Para cerrar la actividad, presentar en la pantalla la página 6 del cuadernillo de matemáticas . Dal click [AQUÍ](#)

Puede compartir la ficha de manera virtual y usando la función de ANOTAR puede ir realizandola con sus estudiantes.

MATERIALES: Un dispositivo (celular o tablet) para poder jugar Kahoot! con sus amigos y maestra. Ficha impresa pág. 7.

Pág. 10

30
min

SÍMBOLOS PATRIOS

Sesión de Clase

TEMA: Número 5

INDICADOR: El estudiante identifica el numeral 5 y reconoce la relación número-cantidad que corresponde.

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 "LOS CONEJOS" (019-V45-MAT-PER) del minuto 6:58 al 10:38



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego puede realizar las siguientes preguntas:

* ¿Cuáles fueron los números que observaron en el video?

Utilizando el [flashcards virtual](#) (pág. 32) y realizar las siguientes preguntas:

* ¿Cuántos dedos están levantados?

* Trazar en una hoja tantos palotes como dedos levantados.

* ¿Qué número es?

Usando los [flashcards virtuales](#) (pág. 33), pedirles a sus estudiantes que usando la función ESTAMPAR de Zoom indiquen la respuesta correcta.

* Encuentren el número 0

* Luego el 1, y así sucesivamente hasta llegar al 5

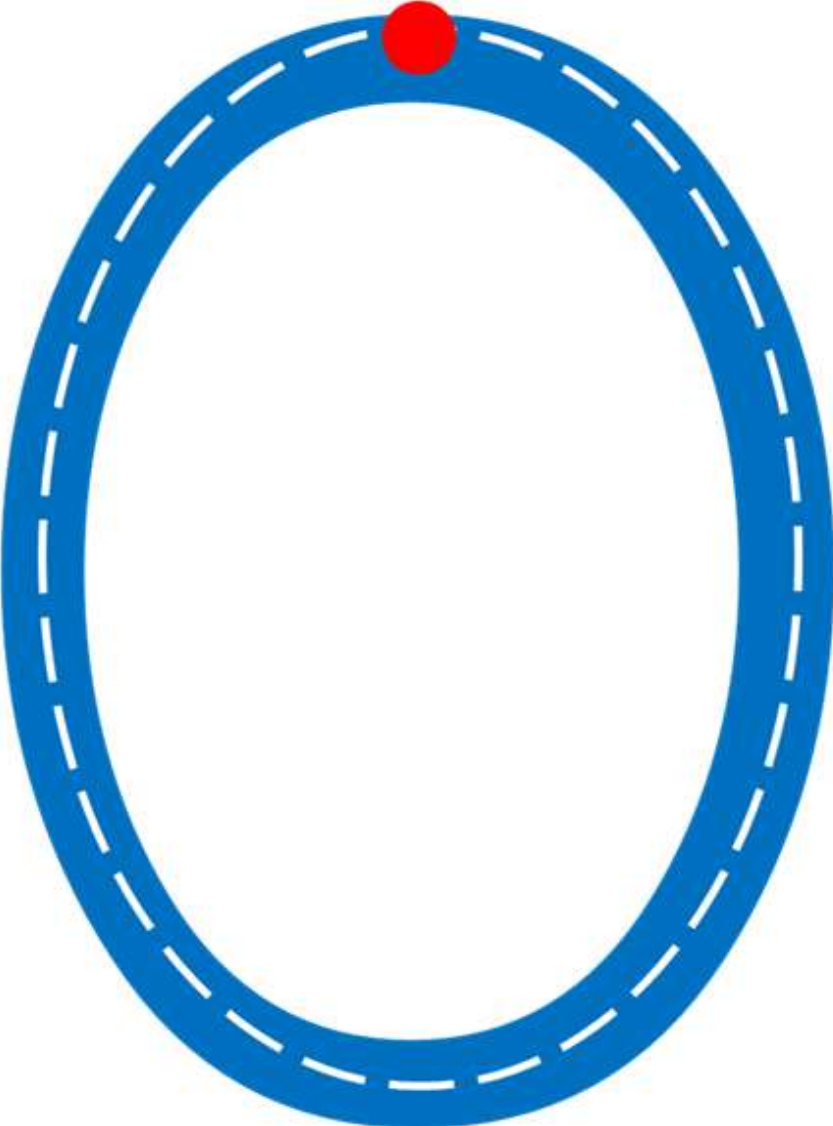
CIERRE

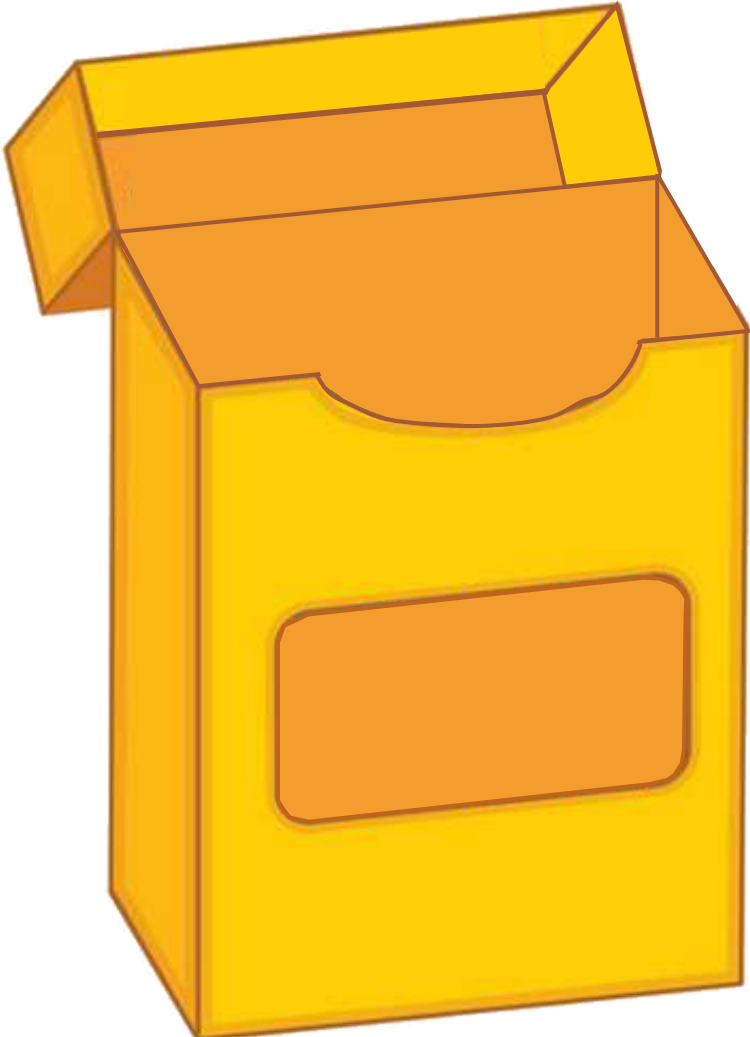
Para cerrar la actividad, presentar el [flashcard virtual](#) (pág. 34).

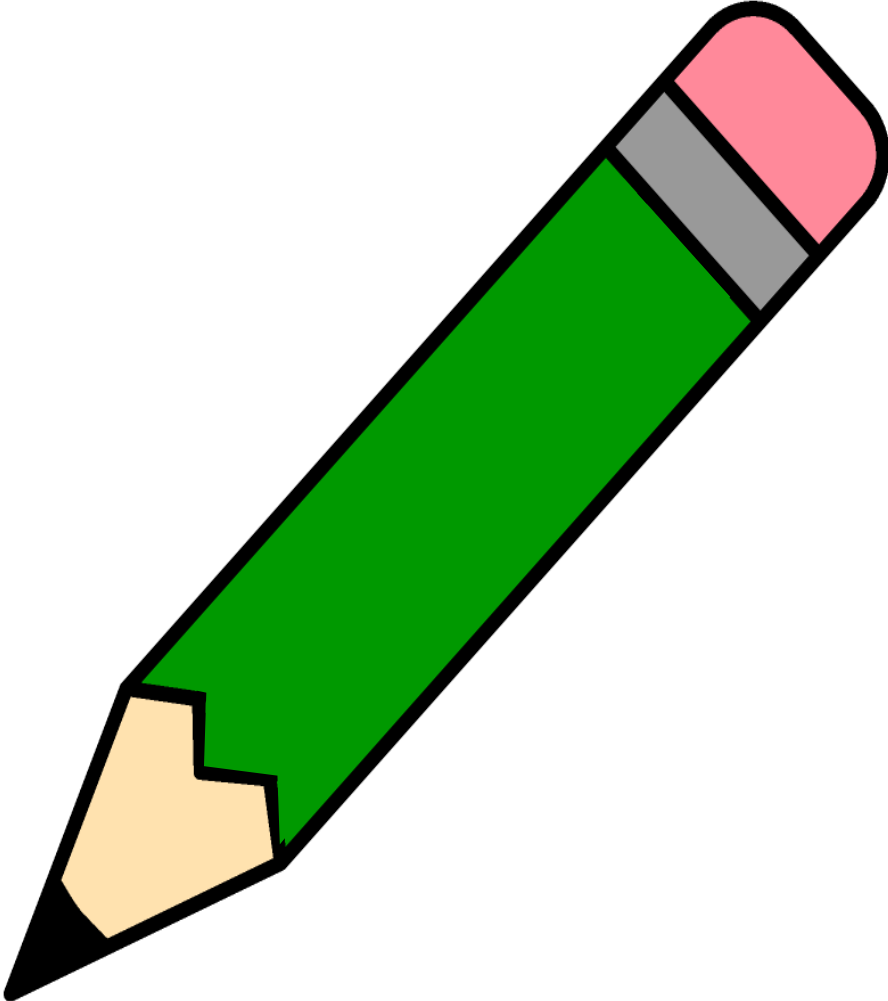
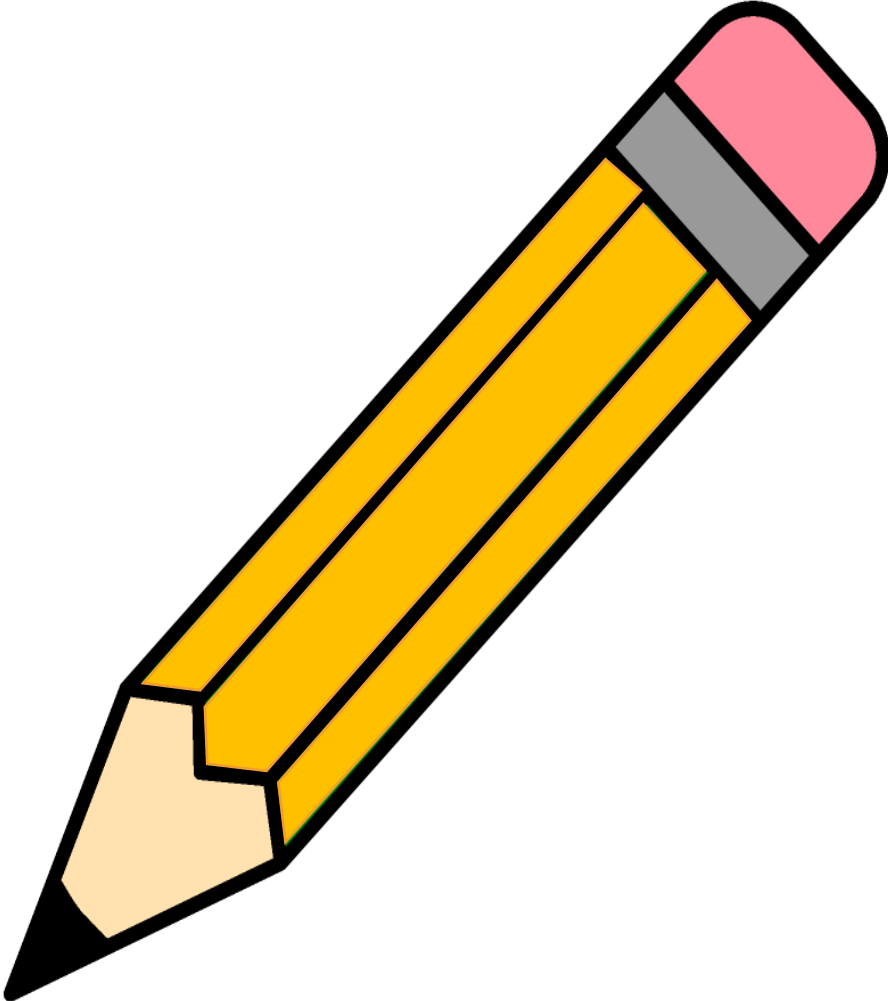
Pedir a los estudiantes que utilicen la función DIBUJAR de Zoom para unir los numerales con la cantidad que corresponden.

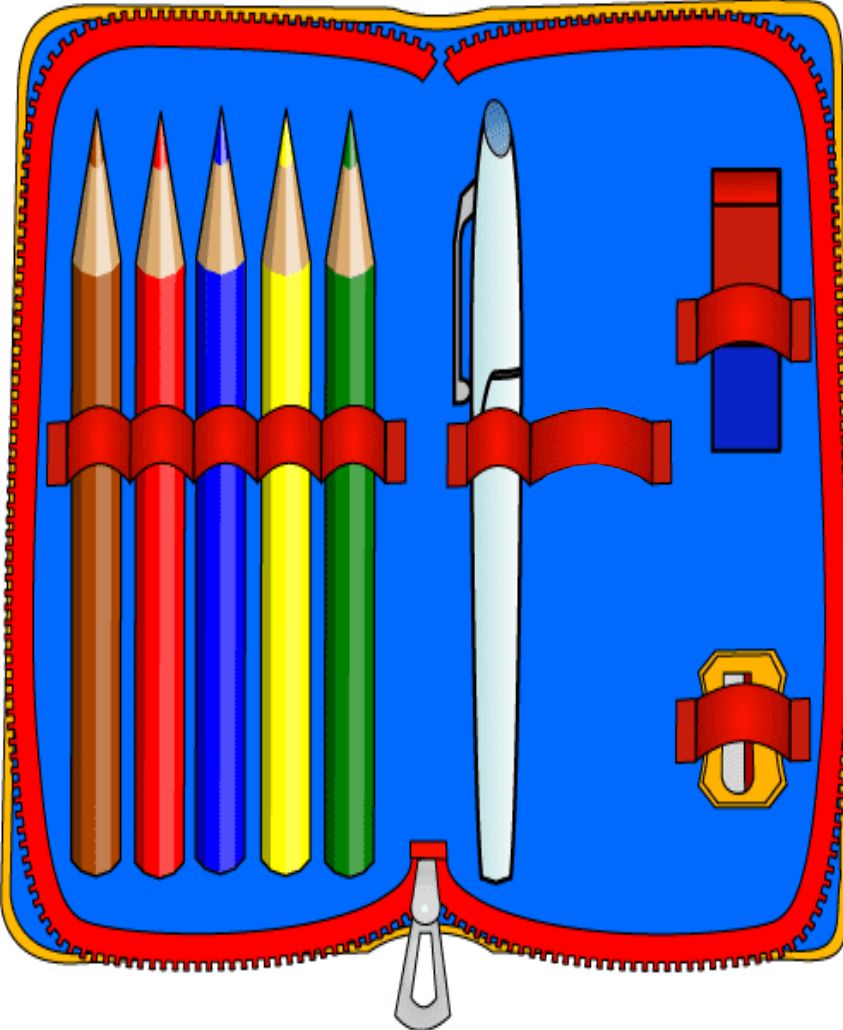
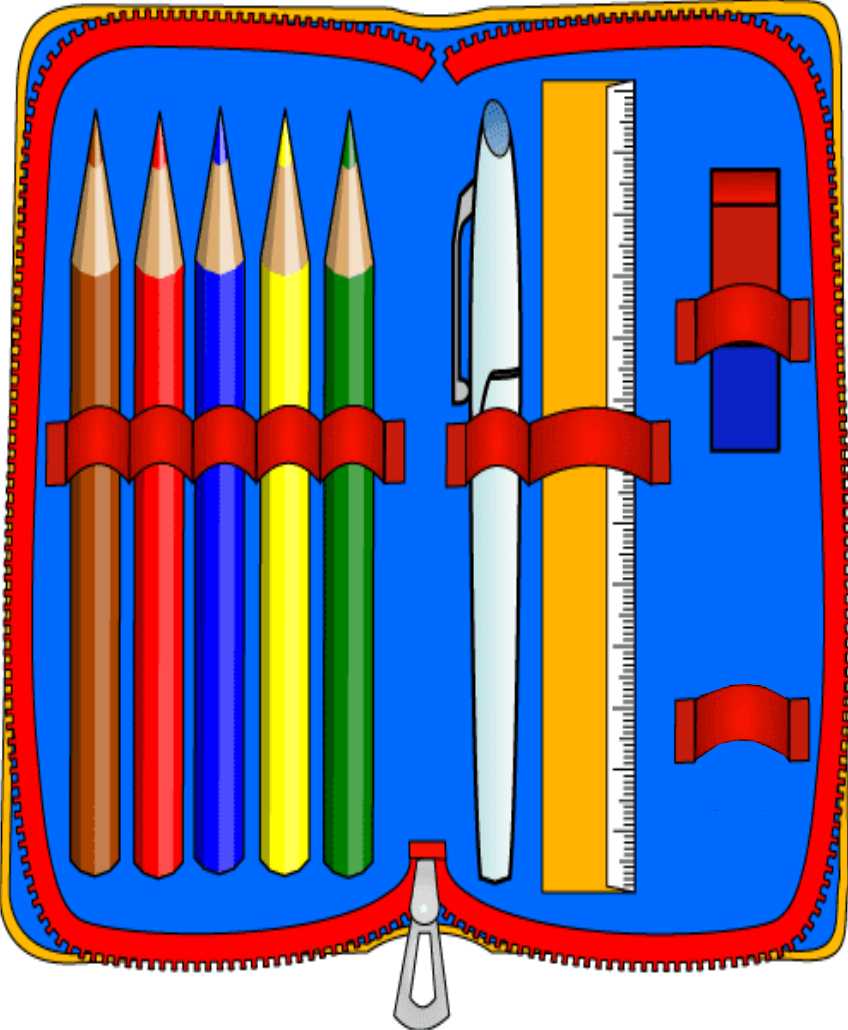
MATERIALES: La ficha impresa (pág. 6), plumones y crayolas.

Pág. 11

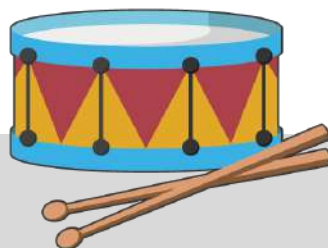
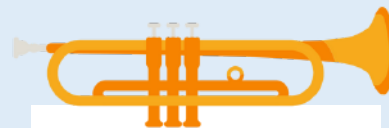
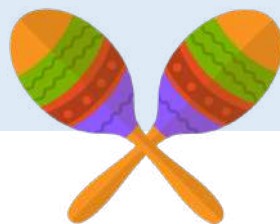




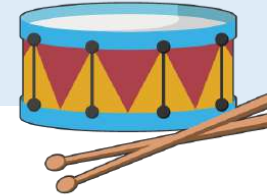




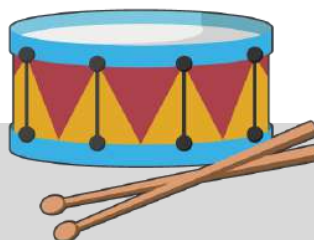
TIENDA DE MÚSICA



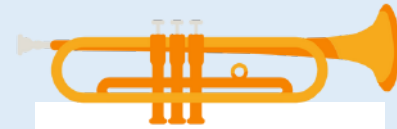
TIENDA DE MÚSICA

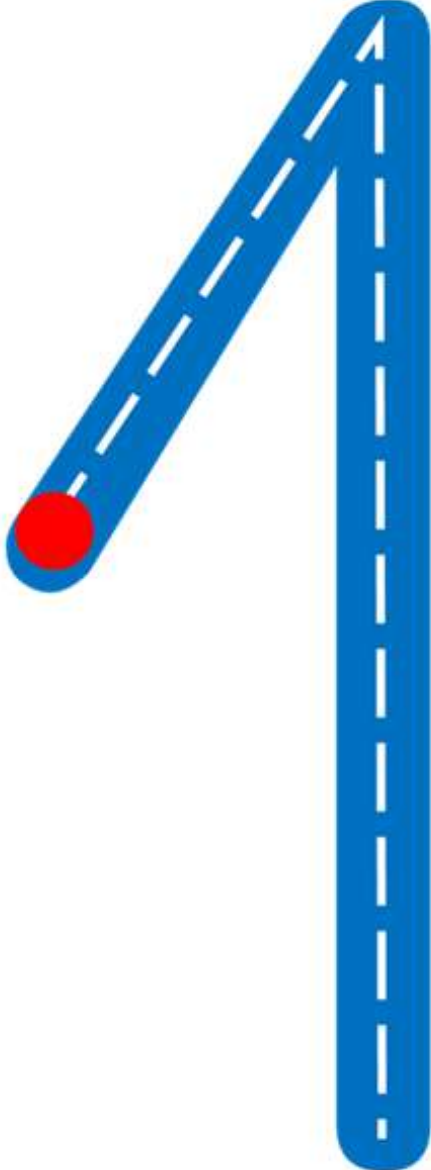


TIENDA DE MÚSICA

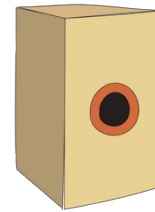
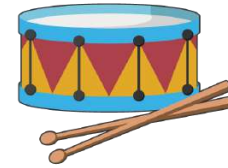
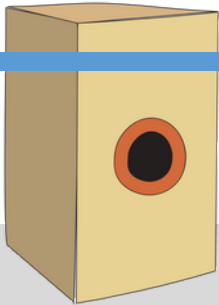
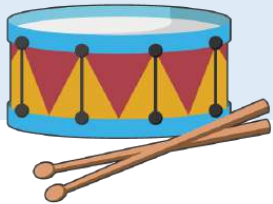


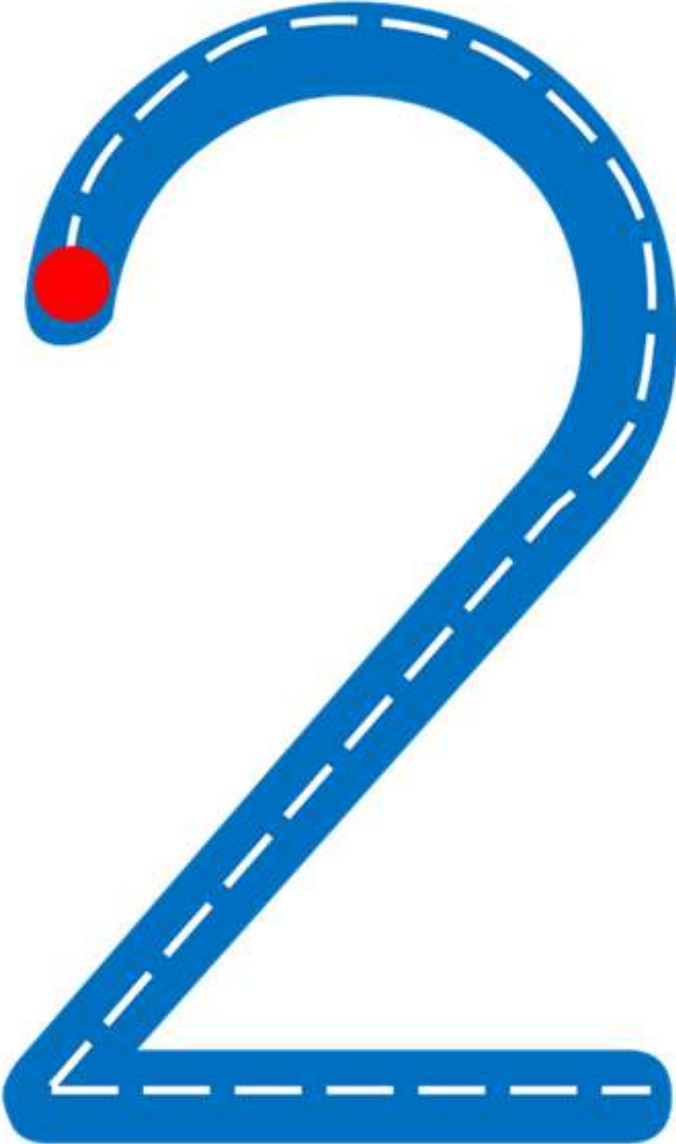
TIENDA DE MÚSICA

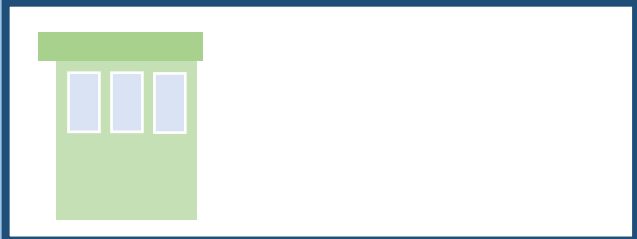
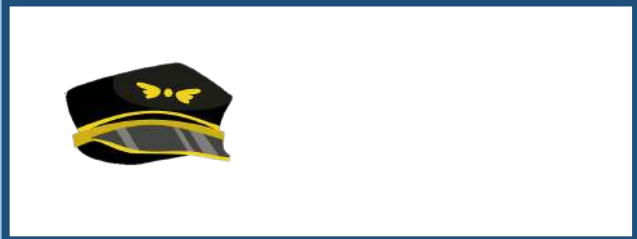
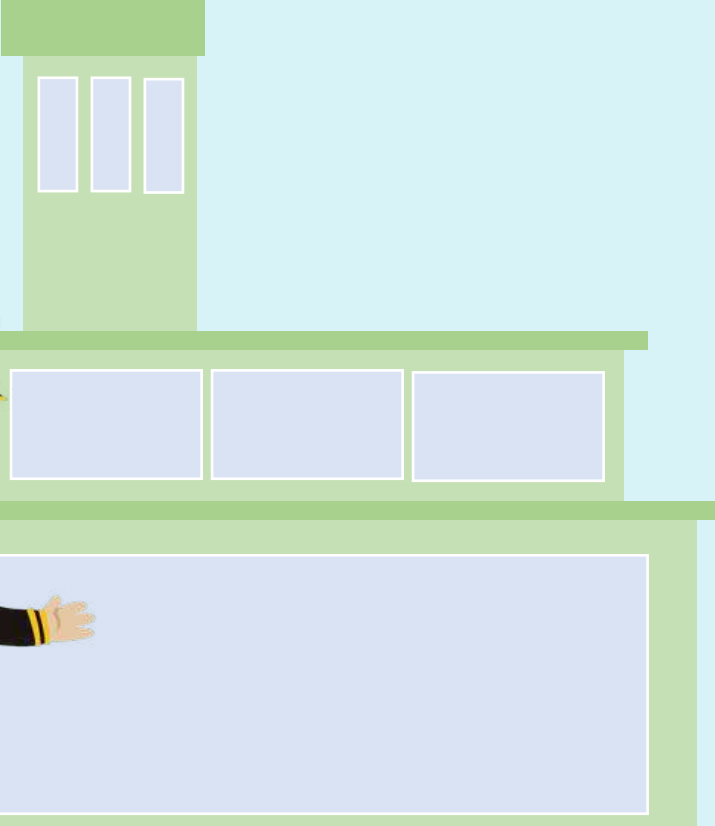




TIENDA DE MÚSICA



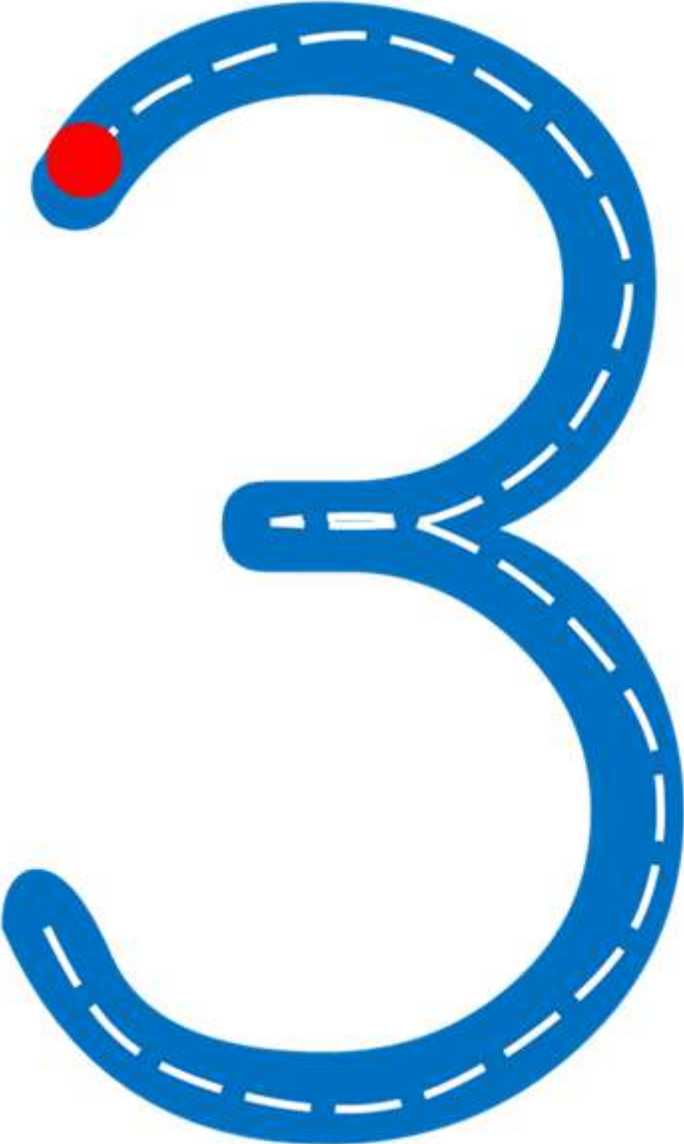


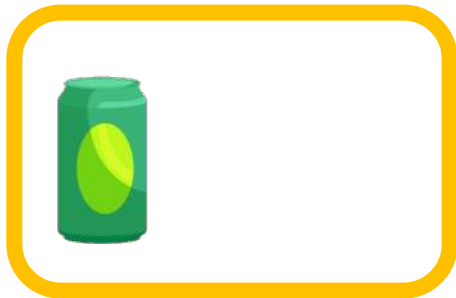


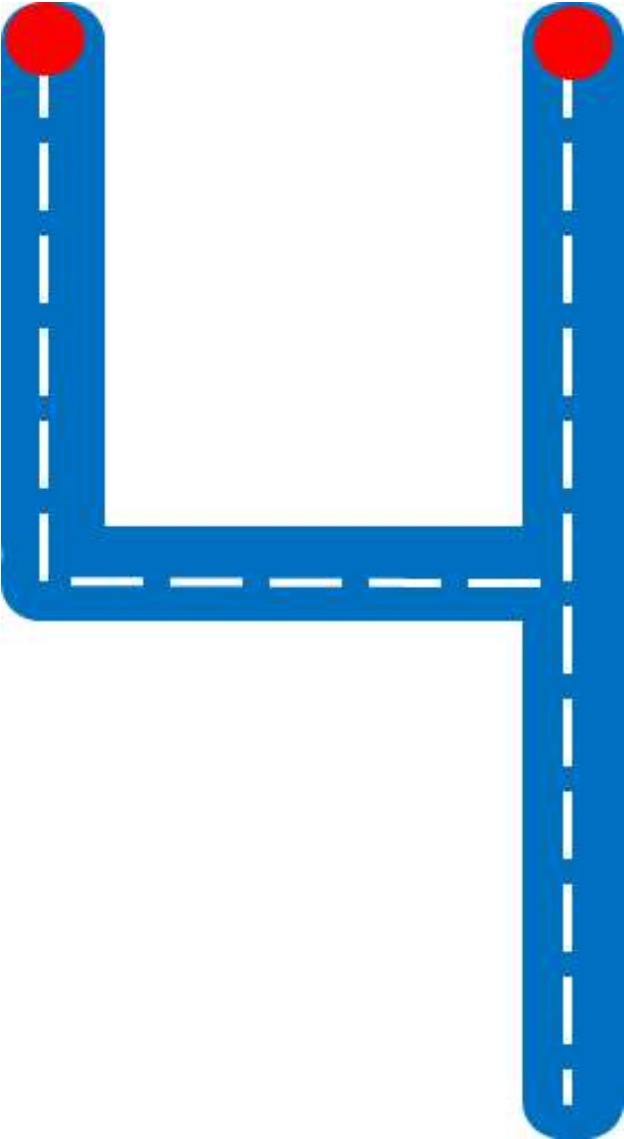


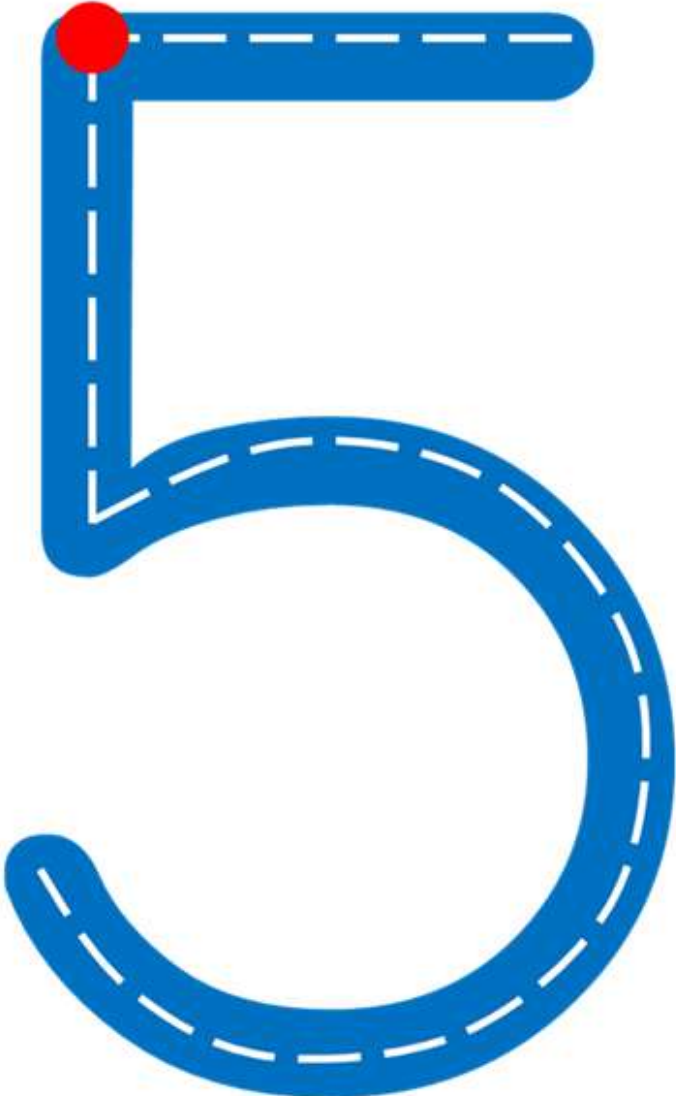
A vertical yellow panel containing four rectangular boxes, each with a brown border. The boxes contain the following items from top to bottom:

- Box 1: A pink icing dispenser with a grey nozzle.
- Box 2: A white chef's hat with a grey shadow.
- Box 3: A two-tiered yellow cake with pink frosting on a silver tray.
- Box 4: A single lit candle with a grey base and an orange flame.









1

5

2

0

4

2

4

1

3

5

5

3

0

5

4

1

2

3

4

5

