



GUÍA DE MAESTRA
¡VIVA MÉXICO!

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:

Emociones: Alegría - Tristeza

Animales del rancho

Adelita

Páginas:

Página 4-6

Página 7-9

Página 10-11



30
min

¿CÓMO ME SIENTO HOY?

Sesión de Clase



TEMA: Emociones (Alegria y tristeza)

INDICADOR: El estudiante identifica sus emociones y las que observa en los demás.

COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna. **CAPACIDAD:** Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

DESEMPEÑO: Utiliza palabras de uso frecuente, gestos y movimientos corporales con la intención de lograr su propósito: informar

MOTIVACIÓN

Escuchar y cantar la canción
“[Cielito lindo](#)”



Luego preguntar:

¿Qué pasaba con Cielito lindo?

¿Por qué crees que lloraba?

¿Algunas veces te sientes triste? ¿Qué haces para alegrarte?

DESARROLLO INTERACTIVO

Presentar el [flashcard virtual](#) (pág.5) de **Alegria - tristeza** y usando la función de DIBUJAR de ZOOM indicar la respuesta correcta.

Acompañar la actividad con preguntas:

- ¿Qué observas en las imágenes?
- ¿Qué están haciendo?
- ¿Cómo se sienten?

Luego, pedirles que tengan a la mano su ficha impresa de **Emociones** (pág.6) y que dibujen la cara según la emoción que se indique. Recuerden cómo debe ser la expresión de los ojos y la boca.

REFLEXIÓN

Finalmente, se jugará “Simón dice / El rey manda” con el objetivo de que los estudiantes mencionen situaciones que los hacen felices, luego mencionarán situaciones que los hacen sentir tristes.

Ejemplo:

Situaciones felices:

-Jugar con mi familia, comer helado.

Situaciones tristes:

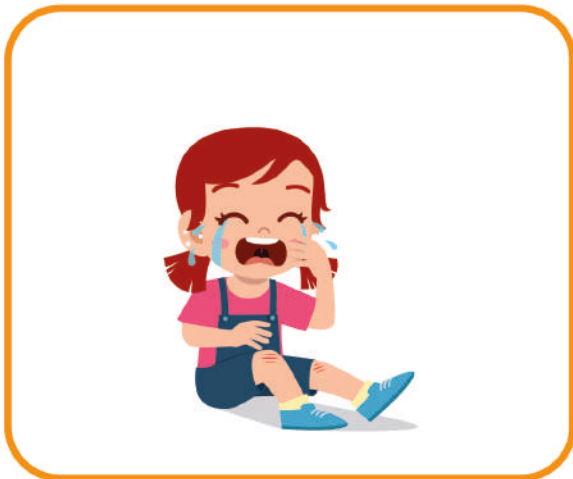
-Cuando peleo con mi hermano

MATERIALES: Ficha, plumones y colores.

Pág. 4

ALEGRÍA - TRISTEZA

Identifica los casos donde se evidencie la emoción de la tristeza.

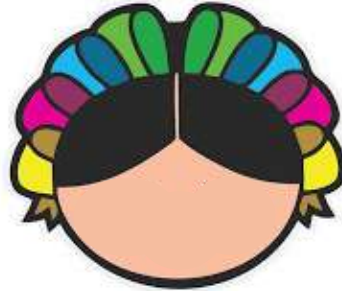


EMOCIONES

Dibuja las caras que corresponde al sentimiento



ESTOY FELIZ



ESTOY MOLESTA



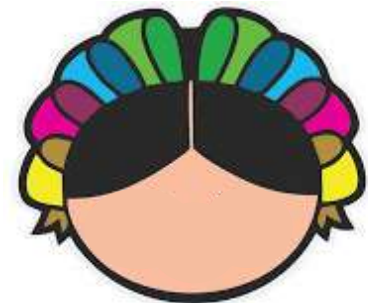
ESTOY ASUSTADO



ESTOY TRISTE



ESTOY ALEGRE



ESTOY SORPRENDIDA

30
min

ANIMALES del RANCHO

Sesión de Clase



TEMA: Asociación por hábitat

INDICADOR: El estudiante identifica la relación que existe entre los animales y su hábitat.

COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna. **CAPACIDAD:** Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.

DESEMPEÑO: Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales

MOTIVACIÓN

Escuchar y cantar la canción
“[Allá en el rancho grande](#)”.



Preguntar;
¿Qué pasaba en el rancho?
¿Qué decía la rancherita?
¿Qué animales viste en el video?

DESARROLLO INTERACTIVO

Luego del video, realizar las siguientes preguntas:

- ¿Puedes describir a cada uno de los animales del rancho?
- ¿Qué características tenían?
- ¿Qué animales observamos?
- ¿Cómo son las casas de los ranchos?

Para apoyar a la descripción, presentar la diapositiva 8 “[El Rancho](#)”

Después, resolver el juego “[Animales de la granja](#)”. Describir a cada animal para relacionarlo con su silueta.

* ¿Qué animal es? ¿Cómo es?

Finalmente, desarrollar la ficha “[En el rancho](#)” (pág. 9.

- * ¿Qué animales observamos?
- * ¿Quiénes viven en los nidos de paja?
- * ¿Quiénes disfrutaban de estar en el lodo?

REFLEXIÓN

Para terminar la clase sus estudiantes comentarán qué fue lo que más les agradó de la sesión.

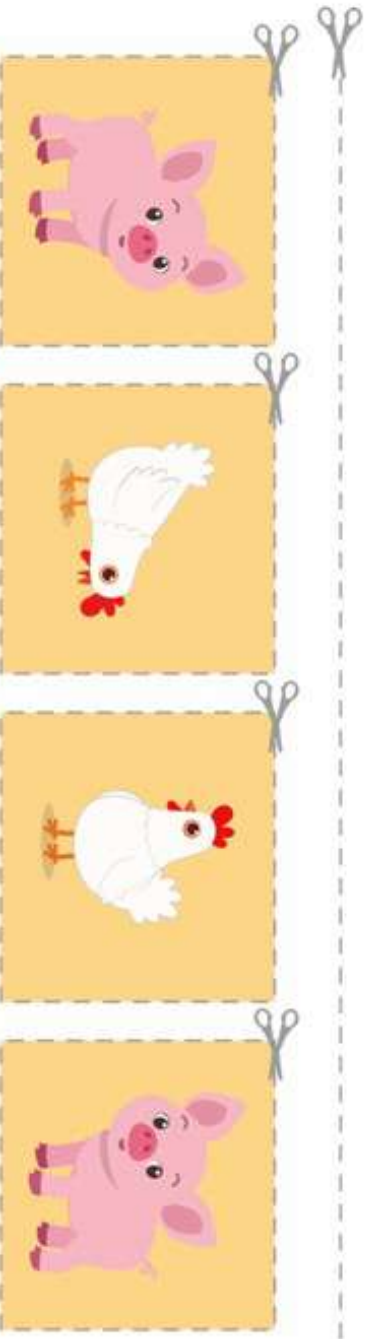
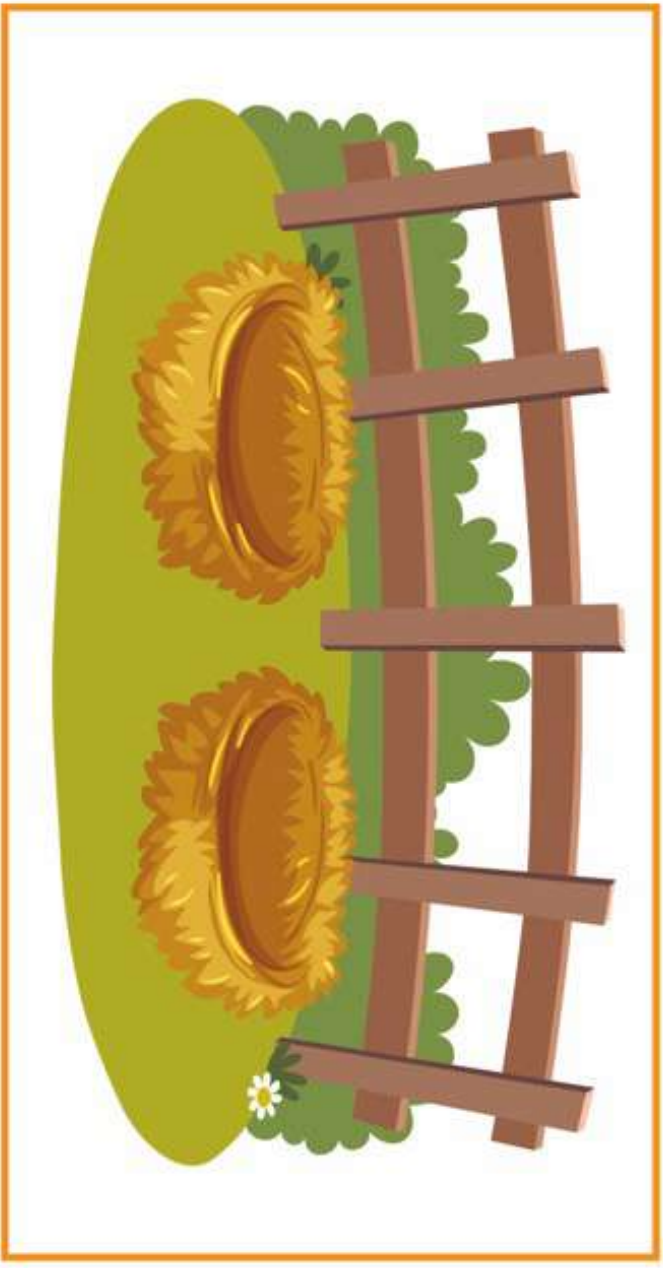
Volver a escuchar la canción y bailar al ritmo de la música.

MATERIALES: Ficha, colores y plumones.

Pág. 7



Reortar las figuras y pegarlas donde corresponde.



30
min

ADELITA

Sesión de Clase



TEMA: CANCIÓN ADELITA

INDICADOR: El estudiante lee el texto a través de imágenes.

COMPETENCIA: Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.

CAPACIDAD: Obtiene información del texto escrito.

DESEMPEÑO: Identifica características de personas, animales o cosas a partir de lo que observa en las situaciones, así como de algunas palabras conocidas.

MOTIVACIÓN

Observar el video de la canción "[Adelita](#)"



DESARROLLO INTERACTIVO

Luego, puede realizar las siguientes preguntas para recapitular la historia:

- ¿Quién era Adelita?
- ¿Dónde estaba y quiénes la acompañaban?
- ¿Quién se enamoró de ella y por qué?
- ¿Qué le cantaba?

Después volver a ver el video y posteriormente realizar la lectura de pictogramas en la ficha de la página 11. Describir cada escena y leer las oraciones. Luego, completar las imágenes que faltan.

REFLEXIÓN

Para cerrar la actividad dibuja lo que más te gustó de la canción en tres escenas elaborando tu propio pictograma.

MATERIALES: Ficha impresa, tijeras y goma.

Pág.
10

ADELITA

Recorta las imágenes para completar las oraciones.



ADELITA



VIVE

Pegue aquí

EN EL CAMPAMENTO



EL CORONEL



AMA

Pegue aquí

A ADELITA

