

PREPRIMARIA

Programa de apoyo para la Familia K'iyb'al

MARZO

INSTRUCCIONES:

1. Propicie un **ambiente favorable** sin distractores, a solas, para dedicarle tiempo en cantidad y calidad a su hijo.
2. Realice una **rutina de 8 minutos** de lunes a domingo. Haga algo diferente en cada día de manera casual ya que no son tareas, ni clases de refuerzo. Este mes van a conocer "un lugar de interés histórico".
3. Capte la **evidencia** en un **video de 60 segundos** del estudiante conociendo el lugar. Pegue un ENLACE para ver su video en la nube usando Drive para NO cargar archivos al correo sucelo@kiybal.edu.gt y anote en el mensaje el **nombre completo de su hijo, grado y sección**. **Día de entrega: domingo 2 de abril.**
4. Conectarse a Zoom con **Miss Sonia** en la cita que le asigne por agenda.



Ejemplo: el Cerrito del Carmen, zona 2 Ciudad Capital.

LUGARES DE INTERÉS HISTÓRICO

Antes de la visita

Estará estimulando las áreas del desarrollo de su hijo(a) si realiza rutinas como estas:

- ✓ Provocar interés por la historia revisando fotografías familiares, comentando sobre el parentesco, fechas, lugares, etc.
- ✓ Comentar y contar los lugares históricos que ya conozca y las actividades que realizaron allí.
- ✓ Observar fotografías de revistas o sitios en línea de lugares históricos de Guatemala para describir lo que observa en cada una: si tiene árboles, si hay gradas, si se ve muy antiguo, cómo se vestían sus habitantes, cómo vivían, etc.
- ✓ Elegir un destino que puedan ir a conocer en familia este mes y que escriba un listado (como pueda) de quiénes van a acompañar, en qué transporte, qué pueden comer, qué ropa se necesita llevar, etc.
- ✓ Marcar en un calendario de marzo la fecha para ese viaje y revisar los días que van pasando, los que faltan, el día que cae, etc., para comentar sobre el paso de los días y semanas.
- ✓ Buscar información del lugar elegido para inventar alguna canción con la música que le guste.

Durante la visita

El día que estarán conociendo el lugar se recomienda hacer cosas como estas:

- ✓ Encargarlo(a) de llevar una mochila con su refacción, su suéter y si le dan dinero para alguna compra.
- ✓ Realizar el recorrido a pie, escuchando lo que vaya diciendo el guía o lo que lean juntos en los letreros informativos.
- ✓ Hacer paradas, preguntas, confirmar datos que habían investigado y responder las preguntas del guía o de los letreros interactivos que puedan encontrar.
- ✓ Guardar el folleto informativo que le brinden en el lugar y captar un video con fotografías en el sitio como evidencia.

Después de la visita

Las fotos, folletos y la memoria van a propiciar más aprendizajes si propone lo siguiente:

- ✓ Contar cuántos adultos y cuántos niños le acompañaron al paseo y que mencione los nombres de cada uno junto con el parentesco (mi abuela Marta, mi hermano Pedro, mi tía Sandra, mi primo José, etc.)
- ✓ Conversar sobre lo que más le gustó, lo que le haya sorprendido y lo que haya sido difícil de superar.
- ✓ Hacer un listado de cosas grandes que haya visto, lo puede dibujar y ustedes escriban lo que es a un lado.
- ✓ Dibujar el lugar y escribir las letras del nombre. Decorar todo el borde con pedazos pequeños de papel recortado con sus dedos o con tijera.
- ✓ Crear un cuento o un chiste sobre algo que haya sucedido cuando estaban en el lugar.
- ✓ Revisar un reloj de manecillas para saber a qué hora salieron de su casa y a qué hora regresaron para contar las horas que estuvieron afuera.
- ✓ Inventar una adivinanza del lugar con las características que son más notorias, para decírsela a otros.
- ✓ Decir cuánto dinero pagó por algo que compró en el lugar y mostrar las monedas o billetes que forman esa cantidad.
- ✓ Observar fotos del lugar para hacer descripción de formas, colores, tamaños, texturas que haya experimentado y más.
- ✓ Aprender a jugar TOTITO y que los dos jugadores sean parte de los personajes históricos que conocieron.
- ✓ Crear un mapa del lugar visitado y marcar con una gran **X** el lugar por donde se entra o alguna parte importante.
- ✓ Buscar una imagen del lugar para pegarla en cartoncillo y crear un rompecabezas de 6 a 8 piezas.