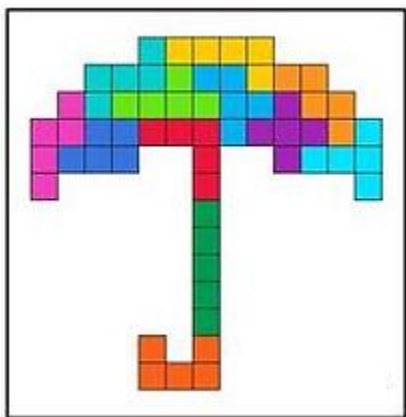


PREPRIMARIA

Programa de apoyo para la Familia K'iyb'al

JUNIO

INSTRUCCIONES:

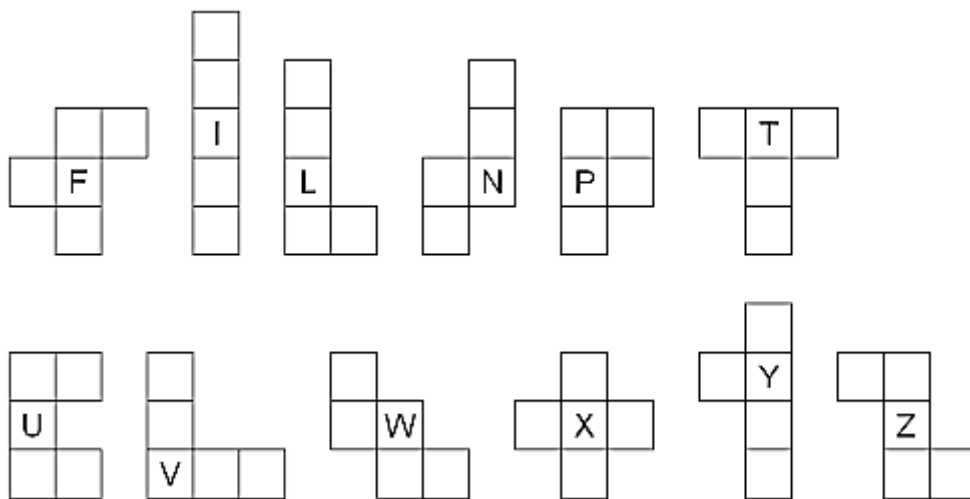


1. **Lea detenidamente** todo el documento para estar informado y en sintonía sobre el tema con las educadoras. Este mes nos enfocaremos en el pensamiento lógico.
2. Propicie un **ambiente favorable** sin distractores para dedicarle tiempo en cantidad y calidad a su hijo(a).
3. Realice una **rutina de 8 minutos** de lunes a domingo, reunidos a solas y de manera casual ya que no son tareas, ni clases de refuerzo.
4. Capte como **evidencia** un **video de 30 segundos** del estudiante realizando cualquiera de las figuras que se proponen.
5. Favor de enviar al correo sucelo@kiybal.edu.gt anotando en el mensaje el **nombre completo de su hijo, grado y sección** y pegar un ENLACE para ver su video en la nube usando Drive. NO debe cargar archivos al correo. **Día de entrega: lunes 3 de julio.**
6. Conectarse a Zoom con **Miss Sonia** en la cita que le asigne.

“JUGANDO CON PENTÓMINOS”

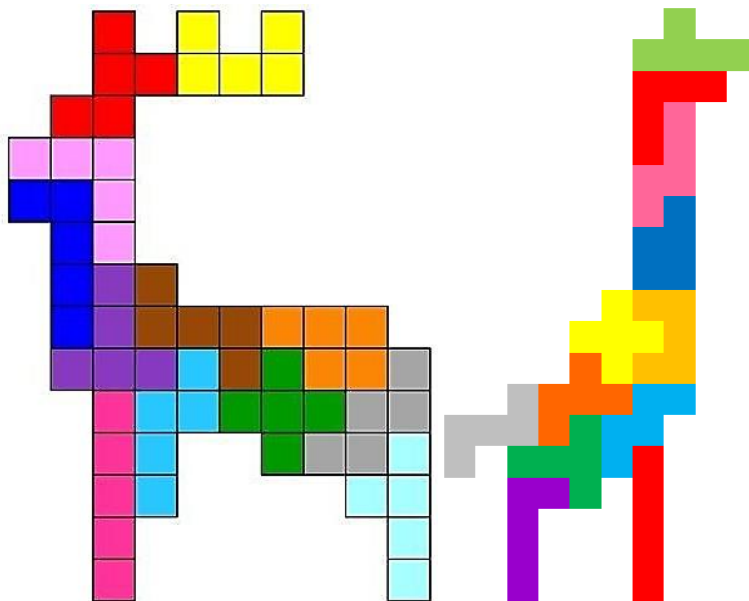
Estará estimulando aprendizajes y las áreas del desarrollo de su hijo(a) si propicia experiencias directas realizando lo siguiente:

1. Imprimir a color la hoja tamaño oficio con el **pentómino** que encontrará en la última hoja. Un adulto debe pegarla en un cartoncillo como caja de cereal para reforzar. Para mayor durabilidad, puede cubrir toda la figura con adhesivo tipo contact o sellador transparente de dos pulgadas de ancho. Un adulto debe recortar cada una de las piezas de colores con tijera o cuchilla para conseguir cortes rectos respetando la forma que debe tener cada una de las 12 figuras que se han colocado de diferente color. Todas las piezas se pueden guardar dentro de una bolsa Ziploc o estuche adecuado. Solicite que su hijo(a) cuente las figuras, mencione los colores de cada una y que cuente la cantidad de cuadros que compone cada figura (todas tienen 5 cuadros).
2. Muestre a su hijo(a) cada pieza y mencione la letra del alfabeto que la caracteriza por su forma (ver imagen). Después, con cada pieza debe ir mencionando palabras con sonido inicial, por ejemplo “F” fantasma, flor, feo, etc., la siguiente “I” iguana, isla, inodoro, etc., con la “L” luna, lápiz, o con el sonido al final como en tamal, final, miel. Repita la dinámica en diferentes ocasiones.

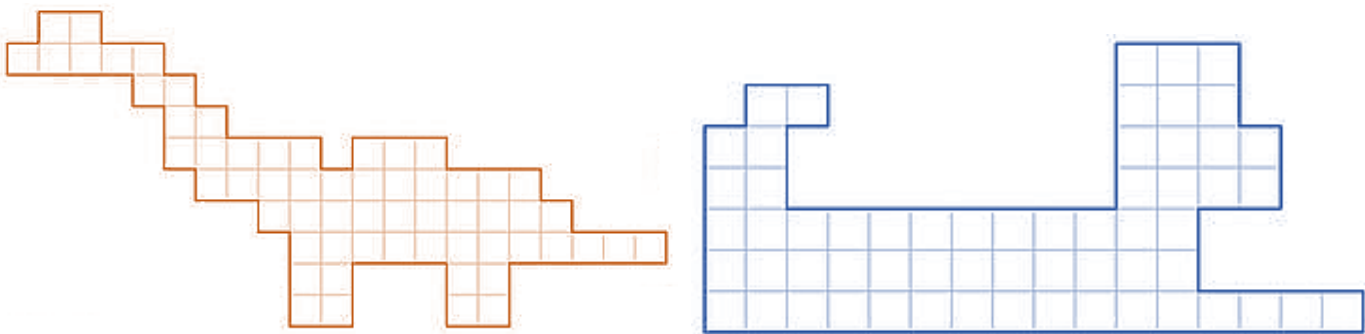


3. Con cada pieza de diferente color pida que encuentre objetos del mismo color en su casa, buscando en los alrededores. Es indispensable que vaya nombrando los objetos y el color que sea semejante. Puede ir anotando en una hoja la cantidad de objetos que encuentra por cada figura. Por ejemplo, con la X color amarillo= IIIII hay 5 objeto amarillos. Para que lleve la cuenta, contando de uno en uno.

4. Proponga que explore las 12 figuras, ensamblando de diferentes maneras y girándolas para que compruebe todas las posibilidades que tiene cada figura para encajar con las demás.
5. Usar una hoja y lápiz para repasar el contorno de cada figura colocándola en diferente posición y sujetando correctamente el lápiz. Va a ejercitar el control del lápiz y que se ayude con la otra mano para que la pieza no se mueva. Con cada figura dibujada, podrá pintarla del color que corresponde, respetando contornos, pintando en una misma dirección y sin dejar espacios vacíos.
6. Las figuras que repase también se pueden convertir en cualquier objeto según su imaginación y creatividad. Le puede dibujar diferentes elementos para darle forma, escribir su nombre, el nombre del objeto y palabras o frases según pueda copiar letras que usted muestre o bien, escribir de manera independiente según pueda. Debe animar los intentos y que pueda leer su letra.
7. Después de explorar bastante con las figuras sueltas o ensambladas, podrá realizar los siguientes modelos utilizando las 12 piezas: **el venado y la jirafa**. Notará que son dos modelos con diferentes colores y contornos para comprobar de qué manera le resulta fácil ubicar y ensamblar las piezas. Deberá motivar para que complete una y valore positivamente el resultado. Podrá repetirlo en diferentes ocasiones hasta que lo haga en menos tiempo. Destaque la expresión oral de lo que está haciendo, nombrando el color o nombre de la pieza, si le da vuelta, de qué lado se encuentra, la posición y todo lo que contribuya a una descripción completa. Una búsqueda en internet le permitirá localizar más figuras con pentóminos.



8. Proponga otras maneras de formar figuras usando estos modelos cuadriculados donde se pondrá en juego la observación, la paciencia, la creatividad para ensamblar, aunque deba voltear alguna figura para conseguir el resultado. Promueva la expresión oral describiendo todo lo que hace. Modelos usando las 12 piezas: **el dinosaurio y el perro**. Una búsqueda en internet le permitirá localizar más figuras con pentóminos.



9. La repetición del juego permitirá alcanzar un nuevo nivel de destreza al observar modelos como el siguiente donde no tiene ayuda de colores, solamente la forma de las piezas. Deberá girarlas hasta lograr ensamblar las 12 piezas para formar **el pingüino**.

