

## Libro 1: TITO EL GATITO (Cuento interactivo)

*Historia sobre el valor de la honestidad.*

*Tito el gatito tiene miedo de ser castigado por sus padres, dice mentiras hasta que aprende que debe decir la verdad.*



### ACTIVIDAD RECOMENDADA:

Después de leer el cuento de Tito el gatito, los alumnos realizarán un dibujo que represente el valor de la honestidad o uno en donde imagine qué hubiera pasado si Tito hubiese dicho la verdad. Dependiendo de las elecciones que tomen los alumnos.

**Ámbito:** estudio

**Prácticas sociales del lenguaje:** Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.

## Libro 2: MASCOTAS (Aprendizaje)

*Con este pathbook aprenderán sobre las diferentes mascotas que pueden tener en casa.*



¿Preguntar sobre las  
mascotas que tienen en casa?

## Libro 1: EL MONSTRUO DESPERTADOR (Cuento interactivo)

Historia divertida sobre un monstruo que ayuda a los niños a levantarse temprano.  
Aprenden la importancia de asistir felices a la escuela



### ACTIVIDAD RECOMENDADA:

El profesor le pedirá a los alumnos que todos se pongan de pie para cantar una canción. Juntos pueden bailar y actuar la siguiente canción:

Había un monstruo, monstruo monstruo.  
Que cantaba canciones, ciones ciones.  
Que contaba chistes, chistes chistes.  
Y leía muchos libros, libros, libros.

Ese monstruo era zul, azul, azul.  
Y era un despertador, Riiiiinggggg.

**Ámbito:** Coordinación Motora

**Prácticas sociales del lenguaje:** Canción y baile para fomentar la coordinación motora.

## Libro 2: COLORES PRIMARIOS (Aprendizaje)

*Con este pathbook aprenderán sobre los colores primarios*



## Libro 1: LA CENICIENTA

*Historia clásica adaptada e interactiva con 11 finales diferentes.  
Empodera a los lectores enseñándoles que pueden lograr todo lo que se propongan.*



### ACTIVIDAD RECOMENDADA:

El profesor preguntará a los alumnos y creará una lista de profesiones en el pizarron (pizarra virtual). El profesor complementará esa lista con profesiones diferentes como: programación de software, ingeniero ambiental, enfermería, robótica, creación de videojuegos, marketing digital, ingeniero agrónomo, diseño de modas, veterinaria, entre otras.

Cada alumno podrá seleccionar 2 profesiones y el maestro marcará un punto por cada alumno para elegir las 5 profesiones más votadas. Se debe recalcar la importancia de seguir sus sueños.

**Ámbito:** estudio

**Prácticas sociales del lenguaje:** Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.

## Libro 2: LOS 5 SENTIDOS (Aprendizaje)

*Con este pathbook aprenderán sobre los cinco sentidos*



## Libro 1: PELEA DE COMIDA

Historia sobre una pizza y un brocoli que son envidiosos.

Los lectores aprenden a no tener envidia de sus amigos y que deben ser felices cuando a otras personas les pasan cosas buenas



### ACTIVIDAD RECOMENDADA:

El profesor le pedirá a dos alumnos que se pongan de pie. Un alumno deberá inventar alguna situación o suceso muy bueno que le pasó y el otro alumno deberá contestar. Que gran felicidad amigo, me alegro por ti.

#### Ejemplo:

Alumno 1: Hola amigo, te cuento que me acaban de seleccionar para participar en el siguiente mundial de futbol (viajar a la luna en un cohete, tengo un nuevo empleo ,me acabo de ganar una beca en Alemania, acabo de crear mi embresa, me compré muchos juguetes.)

Alumno 2: Que gran felicidad amigo, me alegro por ti.

Despues se elegirá otros alumnos para repetir la misma dinámica.

**Ámbito:** Literatura

**Prácticas sociales del lenguaje:** Escritura y recreación de narraciones.  
Desarrollo de personajes, espacio y ambientes.

## Libro 2: LAS ESTACIONES DEL AÑO (Aprendizaje)

*Con este pathbook aprenderán sobre las cuatro estaciones del año*

