

GUIA PEDAGOGICA Nº 5

Escuela: E.E Martina Chapanay

Docente: Pamela Lliteras

Docentes de Especialidades: Gustavo Alvares, Yamila Riveros, Analía Arce, María Arias

Sección: 3º Alfabetización "A"

Nivel: Primario especial

Turno: Mañana

Área Curricular: Integradas

Título: El Mundo Animal

Contenidos:

- Matemática: El Doble. Tabla de 2
- Lengua: La Poesía. Familia de palabras
- Ciencias Naturales: Animales vertebras e invertebrados
- Artes Visuales: Colores primarios
- Tecnología: Explorar la posibilidad de construir juegos mediante operaciones de distintos elementos
- Educación Física: Juego tradicional
- Teatro: Acción y movimiento

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

DIA 1

Área Lengua

ACTIVIDAD 1: Lee con un adulto la siguiente poesía "Malangón del osos Carolina"

Ahí viene la murga pobre
con el oso Carolina
que va pidiendo propina por hacer una
pirueta
al doblar aquella esquina,
los para la policía,
por no ir en reglamento
la murga debe salir del apuro



y entonces canta:
perdón policía pero somos de otro barrio
sin embargo no hay perdón con el oso
al negarse a declarar
como explicarle al sargento
que el osos no es disfrazado
sino que fue prestado del circo de paternal
pobre oso se lo llevan detenida

ACTIVIDAD 2: Responde según lo leída

- A. ¿Por qué la policía para a los integrantes de la murga?
- B. ¿Por qué el sargento lleva preso únicamente al oso Carolina?
- C. ¿Porque crees que el osos se niega a declarar?

Area Artes visuales

ACTIVIDAD 3: Al estilo Mondrian”

Se considera color primario, al color que no se puede obtener mediante la mezcla de ningún otro color.



En una hoja nº5 dibujamos elementos geométricos como: cuadrados, rectángulos y triángulos, luego con tempera de los colores primarios pintamos cada uno de ellos. Ejemplo:



DIA 2

Área Ciencias Naturales

ACTIVIDAD 1: Lee con atención la siguiente información

✚ VERTEBRADOS: Son los animales que tiene huesos y columna vertebral



✚ INVERTEBRADOS: Son los animales que no tiene huesos ni columna vertebral



ACTIVIDAD 2: Busca en revistas y pega imágenes en tu cuaderno de animales vertebrados e invertebrados

Área Tecnología

ACTIVIDAD 3: Nos animamos a ser un metegol



Materiales: 1 Caja de zapato -4 palitos el que tengas -6 broches de la ropa -cúter pincel - marcador -regla -cinta adhesiva -papel o pintura y una pelotita.

Con ayuda de un adulto corta los dos extremos de la caja en forma rectángulo para hacer los arcos lo puedes pintar o forrar también pinta tres broches de un color y tres de otro y lo dejas secar. Con un cúter hace el agujero tomando la distancia entre los palitos, coloca un broche para medir la altura que no toque la base de la caja pega los palitos y los broches en la misma distancia que el equipo contrario.

DÍA 3

Área Matemática

ACTIVIDAD 1: observa el siguiente cuadro

Flamenco				4	5	6	7	8	9	10
Patas	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

ACTIVIDAD 2: Copia en tu cuaderno y luego completa

Cuántas patas hay en 3 flamencos: ... Cuántas hay en 5: ... Cuántas hay en 9:...

ACTIVIDAD 3: En el cuadro anterior hemos trabajado con la Tabla del 2. Con ayuda de un adulto pídele que te ayude a escribir la tabla.

$2 \times 1 = 2$ $2 \times 2 = 4$ $2 \times 3 = 6$ completa hasta el $2 \times 10 =$

DÍA 4

Área Lengua

ACTIVIDAD 1: investiga con un miembro de tu familia (continuamos con la poesía del día 1)

- ¿Qué es una murga? ¿y un corso?
- ¿En qué época del año se ven los corsos con las murgas? ¿Qué se festeja?
- ¿Qué nombre le pondrían a la murga del oso Carolina?

ACTIVIDAD 2: Dibuja el disfraz que te gustaría usar si formas parte de una murga.

Área Teatro

ACTIVIDAD 3: Memorizar acciones

Materiales: Diferentes objetos que tengas en casa y que puedas utilizar. Por ejemplo: Unos anteojos, un libro, un plumero, una taza. Mientras más objetos tengas mejor.

Pide a alguien de la casa que juegue contigo. Pon en una mesa todos los objetos que recolectaste en casa. Se juega así: uno de los participantes observa mientras el otro en el orden que quiera toma los objetos y realiza acciones con ellos. Por ejemplo: Agarrar el libro y hacer como que se lee, ponerse y sacarse los anteojos, tomar el plumero y hacer como que limpia. Así hasta que hayas realizado cinco acciones. Luego el que estaba observando deberá hacer lo mismo, todo lo que recuerde. Después cambian roles y el que observaba hace otras cinco acciones y el otro participante observa. No es una competencia, la idea es entrenar la memoria.

DIA 5

Área Ciencias Naturales

ACTIVIDAD 1: Descubre los nombres de estos animales

HRMOIGA - CALLOBA - MRAIPSAO - ELENTEFAE - CARCLOA

ACTIVIDAD 2: Copia en tu cuaderno el cuadro y luego clasifica los animales del punto anterior

VERTEBRADOS	
INVERTEBRADOS	

Área Educación Física

ACTIVIDAD 3: "TORNEO FAMILIAR DE TROMPO"

- Se juega uno contra otro o en parejas: Elementos Trompo y Piola

1º Se enrolla la piola en el trompo.

2º La piola sobrante se enrolla en un dedo índice, se lanza el trompo aproximadamente a 1, 50 metros de distancia, sin soltar la piola tratando de hacer girar el trompo.

3º Una vez que ya aprendió a lanzar y girar el trompo, tratar de lanzarlo a un círculo en el suelo.

DIA 6

Área Matemática

ACTIVIDAD 1: Trucos para calcular el doble

El doble de 7 es 14 Porque es $7 + 7$ Porque también es 7×2
--

El doble de 5 es 10 Porque es $5 + 5$ Porque también es 5×2
--

ACTIVIDAD 2: Calculo los dobles

El doble de \$5 es \$.... El doble de \$2 es \$..... El doble de \$2 es \$.....

Área Artes visuales

ACTIVIDAD 3: "Animales y los colores primarios"

Dibujamos nuestra mascota, la pintamos como la actividad día 1, con elementos geométricos con los colores primarios

Luego la recortamos y pegamos en una hoja negra.



DÍA 7

Área lengua

ACTIVIDAD 1: Busca y copia las palabras según pertenecen a la misma familia

Ratoncito – perrito – pajarraco – perrazo – pajarera – ratonera – perrera

PAJARO

RATON

PERRO

ACTIVIDAD 2: Descubre entre todas las palabras del punto anterior cual te da la respuesta a estos acertijos

Tiene orejas grandes y no es un elefante
Tiene patitas cortas pero no es un ciempiés
Le encanta comer queso pero una rata no es

A veces es un pájaro pequeño.
otras veces, es un pájaro enorme
pero siempre es un pájaro tan feo
Que asusta al verlo

Área Tecnología

ACTIVIDAD 3: Florerito hermético

Materiales: -Una cajita de leche o vino -pedritas -tijeras -pegamento o plasticola.

Con ayuda de un adulto busca una caja de leche líquida o vino lo que tenga. Corta por el medio y debajo del envase le hace dos agujeros. Si quieres puedes pintar la cajita con un color oscuro para que no se vea las letras y dejarla secar. Luego comienza a pegar las pedritas cubriendo todo el envase hasta la parte de arriba. Al final, hiciste un florerito hermético que puedes colocar una plantita y regala.



DIA 8

Área Matemática

ACTIVIDAD 1: Leo, pienso y resuelvo

¿Cuántas patas hay en 6 osos?

¿Cuántas patas hay en 8 canguros?

ACTIVIDAD 2: Resuelve las siguientes sumas

$$2 + 2 + 2 =$$

$$2 + 2 + 2 + 2 + 2 =$$

$$2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 =$$

ACTIVIDAD 3: Convierte las sumas del punto anterior en multiplicación.

DIA 9

Área Ciencias Naturales

ACTIVIDAD 1: Dibuja en tu cuaderno un animal Vertebrado y uno Invertebrado

ACTIVIDAD 2: Escribe de cada animal que elegiste para dibujar lo que tú sepas de Él.

Área Teatro

ACTIVIDAD 3: Memorizar movimientos

También es necesario que busques a alguien en tu casa para jugar. A diferencia de la semana pasada en vez de realizar acciones realizaremos movimientos. Un movimiento a diferencia de la acción no busca un objetivo. Por ejemplo: Si tomo un plumero y lo sacudo mi objetivo es limpiar. El movimiento es libre y por lo tanto puedes inventar lo que quieras. Jugaremos de la siguiente manera: Mientras uno de los participantes observa el otro deberá realizar tres movimientos, es importante que estén separados entre ellos. El primer movimiento empieza y termina, el segundo movimiento empieza y termina, el tercer movimiento empieza y termina. Luego el que estaba observando a modo de espejo deberá reproducir todos los movimientos que vio. Después se intercambian roles.

DIA 10

Área Lengua

ACTIVIDAD 1: Amar 6 palabras con estas silabas. Escríbelas en tu cuaderno

QUI	PO	QUE	CA	TAR	TE	NO	SO
CU	PA	TO	BO	CO	MION	NA	MA

ACTIVIDAD 2: Elije 4 de las palabras que armaste en el punto anterior y pregúntale a los miembros de tu familia una palabra que sea de esa familia

Área Educación Física

ACTIVIDAD 3: Decorar el trompo con pinturas, luego hacerlo girar para ver la variedad de tonos que toma.

Directivo: Lic. Mariela Gracia