ESCUELA DR. AMABLE JONES. PRIMER GRADO. ÁREAS INTEGRADAS

GUÍA PEDAGÓGICA N°2

NIVEL: PRIMARIO **CICLO:** PRIMERO **TURNO:** MAÑANA Y TARDE

Título: LOS HUARPES, NUESTRA HISTORIA

Desafío: CONSTRUCCIÓN DE UNA MAQUETA QUE REFLEJE LAS COSTUMBRES Y ACTIVIDADES DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS. LOS HUARPES.

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

DÍA 1

RECORDAMOS LO QUE VIMOS EN LA GUÍA ANTERIOR:

¿QUIÉNES FUERON LOS PRIMEROS HABITANTES DE SAN JUAN?

¿QUÉ COMÍAN? ¿CÓMO VESTÍAN? ¿DÓNDE VIVÍAN?

OBSERVA LAS IMÁGENES Y SEÑALA CON UNA X EL TEMA ESTUDIADO EN LA GUÍA ANTERIOR.

LOS ESPAÑOLES…… LOS HUARPES……..

UN ADULTO TE LEE LAS AFIRMACIONES Y RODEA LA OPCIÓN CORRECTA.

- LOS HUARPES VIVÍAN EN: SAN JUAN CÓRDOBA

- LAS MUJERES Y LOS NIÑOS: PESCABAN RECOLECTABAN FRUTAS, VERDURAS Y TEJÍAN.

ESCUELA DR. AMABLE JONES. PRIMER GRADO. ÁREAS INTEGRADAS

- LOS HOMBRES: CULTIVABAN CAZABAN Y PESCABAN TEJÍAN

- LAS VIVIENDAS ERAN DE : LADRILLOS BARRO , PAJA, PIEDRA

DIBUJA LOS ALIMENTOS QUE COMÍAN

BUSCA MÁS INFORMACIÓN DE LOS HUARPES Y PÉGALA EN TU CUADERNO.

DÍA 2 NÚMEROS Y MÁS NÚMEROS

INDI FUE AL HUERTO A BUSCAR VERDURAS PARA PREPARAR LA COMIDA.

DIBUJA LA CANTIDAD DE VERDURAS QUE CORTÓ:

6 CHOCLOS

5 TOMATES

3 ZAPALLOS

4 PAPAS

¿CUÁNTAS VERDURAS CORTÓ EN TOTAL? ……

INDI LE REGALÓ 2 CHOCLOS A SU AMIGA MAILÉN ¿CUÁNTOS CHOCLOS LE QUEDARON?.....

AYUDALO A INDI A ORDENAR DE MENOR A MAYOR ESTOS NÚMEROS.

6 5 3 4

MOSTRALE A INDI CÓMO SE ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS QUE ORDENASTE.

6:

5:

3:

4:

DÍA 3

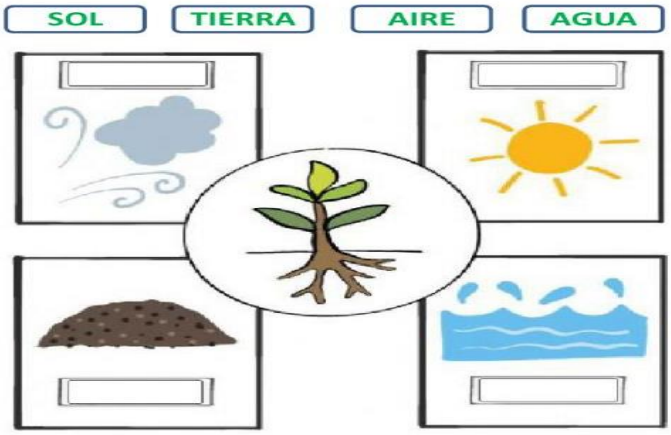
LOS CAMBIOS EN LAS PLANTAS

INDI SABE QUE LAS PLANTAS SON SERES VIVOS Y QUE DEBEMOS RESPETARLAS.

OBSERVA LAS IMÁGENES Y ESCRIBE EN ORDEN EL CICLO DE VIDA DE LAS PLANTAS.

…… …… …….. ……

¿QUÉ NECESITAN LAS PLANTAS PARA VIVIR? COLOCA CADA PALABRA EN SU LUGAR.



DÍA 4

ESCUCHA EL CUENTO DEL INDIECITO INDI QUE LA SEÑO TE ENVÍA POR WHATSAPP.

- ORDENA DEL 1 AL 4 LAS ORACIONES SEGÚN EL CUENTO.

----------INDI PESCABA EN EL RÍO.

----------SE SUBIÓ ASUSTADO A UN ÁRBOL.

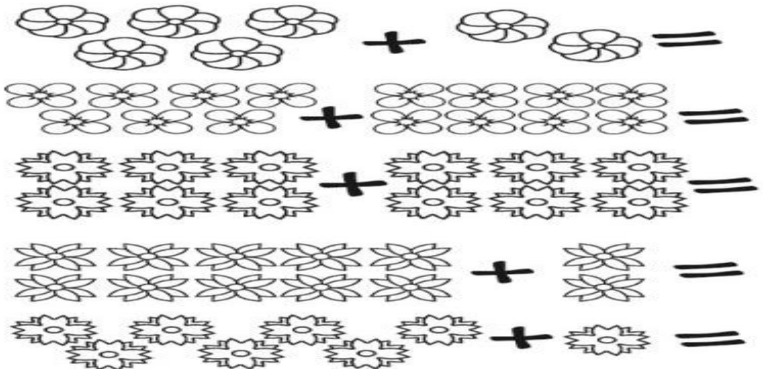
----------VIÓ QUE SE LE ACERCABA UN PUMA.

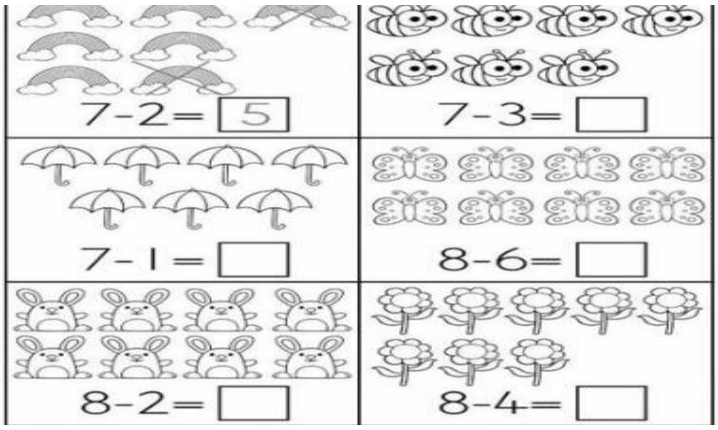
----------VOLVIÓ A LA ALDEA Y CONTÓ SU AVENTURA.

- DIBUJA LA PARTE QUE MÁS TE GUSTÓ DEL CUENTO.

DÍA 5 TRABAJA CON NÚMEROS.

CUENTA Y ANOTA EL RESULTADO.





CONSTRUYE EN FAMILIA UNA MAQUETA QUE REFLEJE LAS COSTUMBRES Y ACTIVIDADES DE LOS HUARPES CON LOS MATERIALES QUE TENGAS EN CASA.ELIGE LO QUE VAS A REPRESENTAR. POR EJEMPLO, SI VAS A REPRESENTAR LAS VIVIENDAS BUSCA UNA HOJA DÓBLALA EN FORMA DE CONO Y PÉGALE PALITOS. PUEDES CUBRIRLA CON PLASTILINA, ETC.

A DISFRUTAR DE ESTE HERMOSO DESAFÍO! NO TE OLVIDES DE ENVIAR FOTOS DE TU MAQUETA.

GUÍAS DE ESPECIALIDADES 1 GRADO.

AREAS CURRICULARES: Artes Visuales, Ed. Tecnología, Ed. Física.

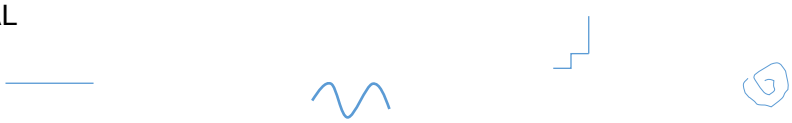
ÁREA: ARTES VISUALES.

TÍTULO: “CONOCIENDO LAS LÍNEAS”

DESAFÍO: CREACIÓN DE UNA OBRA DE ARTE PARA UNA EXPOSICION VIRTUAL.

ACTIVIDADES.

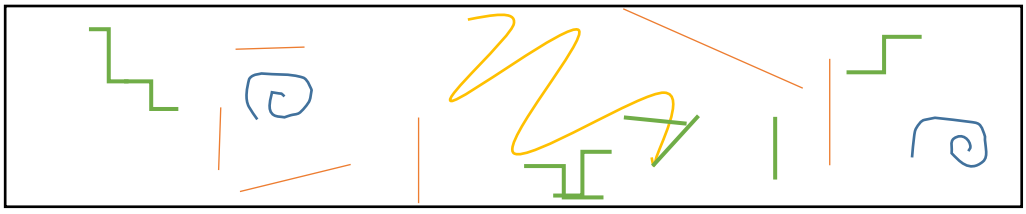
INTRODUCCION: UNA LINEA ES UNA SUCESIÓN DE PUNTOS EN ARTES VISUALES HAY MUCHOS TIPOS DE LINEAS, HOY TRABAJARAS CON 4: RECTA ONDULADA QUEBRADA ESPIRAL



EN UNA HOJA BLANCA DIBUJARAS LAS LINEAS PRINCIPALES (RECTA, ONDULADA, QUEBRADA, ESPIRAL) A CADA UNA LE ASIGNARAS UN COLOR. PODES UTILIZAR LÁPICES DE COLORES, MARCADORES, CRAYONES..

UNA VEZ TERMINEMOS EL TRABAJO, EN LA PARTE DE ATRÁS HARAS UN CIRCULITO DE CADA COLOR Y ESCRIBIRAS EL NOMBRE DE LA LINEA QUE ESTA DIBUJADA CON ESE COLOR.

EJEMPLO:



ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.

TÍTULO: ¡A JUGAR! “TIRO AL CÍRCULO”.

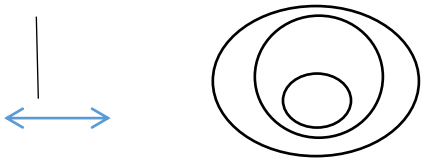
DESAFÍO: EJECUTAR LANZAMIENTOS CON CIERTO GRADO DE PRECISIÓN SOBRE OBJETOS FIJOS.

ACTIVIDADES.

ORIENTACIONES PARA EL JUEGO:

SE JUEGA POR TURNOS. EL JUEGO CONSISTE EN LANZAR LA TAPITA O PIEDRITA DESDE LA LÍNEA DE PARTIDA Y “EMBOSCADA” EN ALGUNO DE LOS CIRCUITOS.

- LA LÍNEA DE PARTIDA DEBE ESTAR A 3 METROS DE LOS CIRCULOS.
- EJECUTAR EL LANZAMIENTO CON LA MANO QUE TE ES MÁS FÁCIL.
- LANZAR LA TAPITA VARIAS VECES CON UNA MANO, LUEGO CON LA OTRA.
- LANZAR LA TAPITA VARIAS VECES CON UNA MANO, LUEGO CON LA OTRA.
- LANZAR CON LOS OJOS CERRADOS, TAPADOS O VENDADOS Y QUE LA TAPIDA CAIGA EN CUALQUIERA DE LOS 3 CÍRCUITOS.



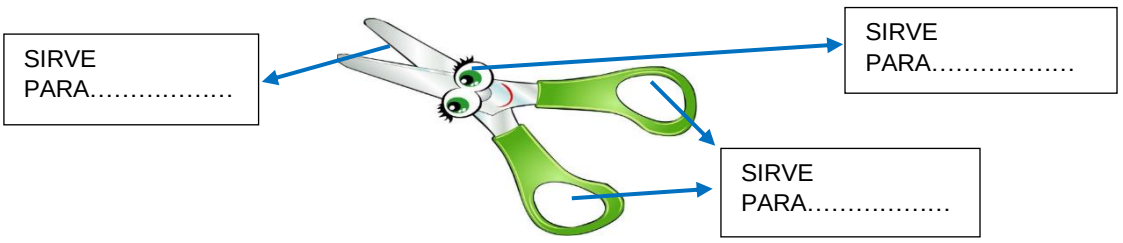
ÁREA: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

TÍTULO: MI PRIMERA HERRAMIENTA (LA TIJERA)

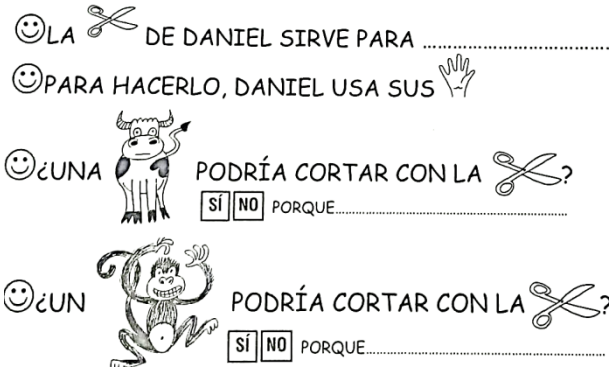
DESAFÍO: CONFECCIÓN DE ADORNO.

ACTIVIDADES.

1) ESCRIBE LAS PARTES DE LA TIJERA Y CUAL ES SU FUNCIÓN



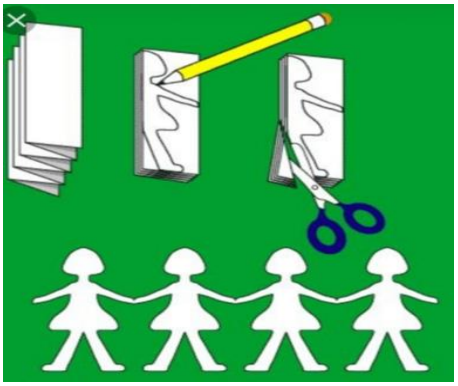
2) PIENSO Y CONTESTO.



3) REALIZA CON AYUDA DE UN ADULTO, UN ADORNO (GALLARDETE).

A) PONE VARIOS PAPELES JUNTOS Y PLEGADOS, PUEDEN SER DE COLORES.
B) MARCA UNA FIGURA SOBRE LOS PAPELES,
C) RECORTA LA SILUETA CON MUCHO CUIDADO.
D) POR ÚLTIMO ABRE LA SILUETA QUE RECORTASTE.

¡LISTO EL GALLARDETE!



Directora: Sandra Barrionuevo Vicedirectora: Isela Valenzuela