

GUÍA N° 1

TÍTULO: “JUEGO DE LA MEMORIA”.

PRÓPOSITOS: FAVORECER E INCENTIVAR LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN, Y LA DESCRIPCIÓN EN FORMA ORAL Y ESCRITA DE DISTINTAS SITUACIONES Y OBJETOS EN LAS ÁREAS DE CONOCIMIENTO. PROMOVER LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE DESTREZAS Y HABILIDADES, COMO ASÍ TAMBIÉN FAVORECER DISTINTAS ALTERNATIVAS DE RESOLUCIONES EN LAS TODAS LAS ÁREAS. PROMOCIONAR LOS BENEFICIOS DEL “ERROR” EN LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.

CRITERIOS: RESOLVER SITUACIONES DE CONTEO CON MATERIAL CONCRETO Y EXPLORAR LAS REGULARIDADES EN LA SERIE NUMÉRICA ORAL Y ESCRITA. RECONOCER LOS ANTERIORES Y LOS SIGUIENTES DE UN NÚMERO. ESCUCHAR Y COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE TEXTOS. ESCRIBIR POR SÍ MISMOS O EN COLABORACIÓN CON OTROS, PALABRAS ESTABLECIENDO LA RELACIÓN FONEMA – GRAFEMA. COMPRENDER LAS ETAPAS DE UN CIRCUITO PRODUCTIVO. RECONOCER LAS CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS DE LAS PLANTAS. CONOCER LAS NORMAS DE LA ESCUELA, EL AULA Y LA FAMILIA.

INDICADORES: REALIZA CONTEO CON MATERIAL CONCRETO (PALITOS, TAPITAS), EXPLORA REGULARIDADES DE LA SERIE NUMÉRICA ORAL Y ESCRITA. RECONOCE EL ANTERIOR Y POSTERIOR DE UN NÚMERO DADO. OFRECE RESPUESTAS Y COMENTARIOS ORALES REFERIDOS AL CONTENIDO DE TEXTOS ORALES LITERARIOS Y NO LITERARIOS. ESTABLECE RELACIONES DE SONIDO CON LAS LETRAS PARA LA ESCRITURA DE PALABRAS. IDENTIFICA ETAPAS QUE INTERVIENEN EN UN CIRCUITO PRODUCTIVO. RECONOCE Y DESCRIBE PARTES DE LA PLANTA. ENTIENDE LAS NUEVAS NORMAS DE LA SOCIEDAD.

ACTIVIDADES.

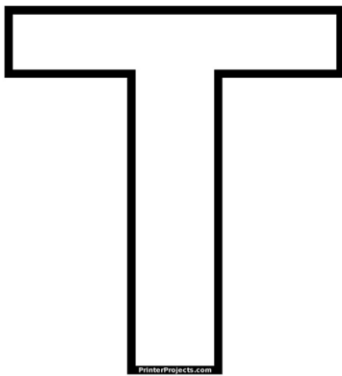
EN ESTA GUÍA TRABAJAREMOS CON NÚMEROS, LETRAS, PALABRAS Y SERES VIVOS (PLANTAS). PARA REALIZAR POSTERIORMENTE UNA ACTIVIDAD ENTRETENIDA (TARJETAS) CON LA QUE PODREMOS JUGAR, APRENDER Y MEMORIZAR.

ACTIVIDADES:

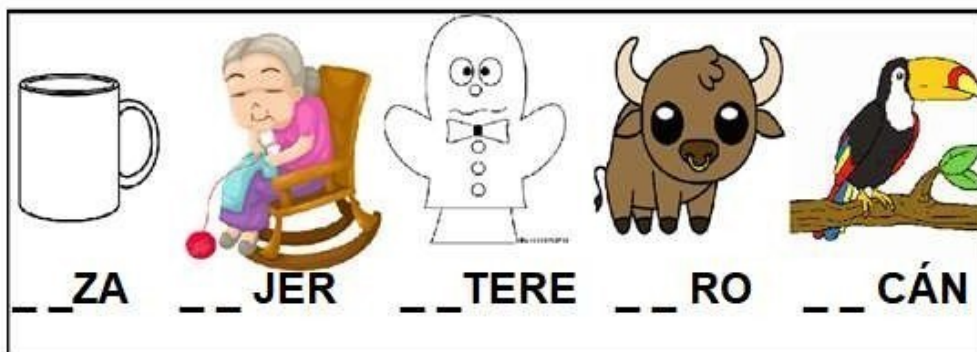
DÍA 1.

LENGUA.

- 1) **ME LEEN PÁGINA 186 ÁREAS INTEGRADAS.**
- 2) **ORALIDAD. PUEDES OBSERVAR EL DIBUJO PARA RESPONDER.**
 - ♣ ¿TE GUSTÓ EL TRABA LENGUAS?
 - ♣ ¿CÓMO SE LLAMA LA SEÑORA?
 - ♣ ¿QUÉ HACE SIN PARAR? ¿CÓMO TE DISTE CUENTA?
 - ♣ ¿DE QUÉ OTRA MANERA CONOCEAN A LA PALABRA TRICOTAR?
 - ♣ ¿CON QUÉ LETRA COMIENZA EL NOMBRE Y APELLIDO DE LA SEÑORA?
 - ♣ CONOCEMOS LA LETRA T
 - ♣ UN FAMILIAR ME DIBUJA LA LETRA GRANDE PARA DECORAR.



- ♣ DIBUJA Y COMPLETA CON LAS SÍLABAS TA – TE – TI – TO - TU



- ♣ COMPLETO UN RENGLÓN CON CADA SÍLABA.

TA - TE - TI - TO - TU

DÍA 2.

CIENCIAS NATURALES Y LENGUA.

- 1) **ME LEE UN FAMILIAR, PÁG. 176 ÁREAS INTEGRADAS.**
- 2) **RESPONDO EN FORMA ORAL.**

- ✿ ¿QUÉ HACÍA GERARDO CON SUS TIJERAS?
- ✿ ¿QUÉ ESCULTURAS REALIZÓ?
- ✿ ¿QUÉ INVENTO GENIAL TENÍA GERARDO?
- ✿ REALIZA PUNTO 2 DEL LIBRO ÁREAS INTEGRADAS, PÁG. 179.

3) **RECORDAMOS:**

- ✿ LAS PLANTAS SON SERES VIVOS: ¿QUÉ NECESITAN PARA VIVIR?
- ✿ **LAS PLANTAS NECESITAN:** (FORMAR LAS SIGUIENTES PALABRAS
↓
CON LAS LETRAS MÓVILES) COPIO EN EL CUADERNO.
- ✿ AGUA
- ✿ LUZ SOLAR
- ✿ NUTRIENTES DEL SUELO
- ✿ AIRE

DÍA 3.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA Y LENGUA.

1) OBSERVA LAS NUEVAS NORMAS DE CONVIVENCIA.



RESPONDE EN FORMA ORAL.

- ✿ ¿QUÉ HACEN LOS NIÑOS EN CADA UNO DE LOS CUADROS?
- ✿ **UN ADULTO ME LEE.** ANOTO EL NÚMERO DEL CUADRO SEGÚN CORRESPONDA.
- ✿ MANTENGO DISTANCIA
- ✿ ME LAVO LAS MANOS CON JABÓN.....
- ✿ USO EL BARBIJO
- ✿ COMPLETO CON LAS SÍLABAS FALTANTES Y ARMO LAS PALABRAS CON LAS LETRAS MÓVILES.

✿ JA _ N



_ _ R _ _ JO



ED. TECNOLÓGICA Y ARTES VISUALES.

DÍA 4.

MATEMÁTICA.

¡SE AGRANDA LA FAMILIA! RECITAMOS LOS NÚMEROS DEL 0 AL 10. **USO EL CUADRO DE NÚMERO DE LA MOCHILOSA.**

ORALIDAD.

- ♣ ¿QUÉ NÚMERO ESTÁ DESPUÉS DEL 10? SEÑALAMOS EN EL CUADRO.
- ♣ ¿CÓMO SE LLAMA? (PUEDE AYUDAR UN FAMILIAR)
- ♣ ¿TE ANIMAS A NOMBRAR LOS NÚMEROS DE ESA FILA?
- ♣ CONOCEMOS LA FAMILIA DEL 10. RECITAMOS EN FAMILIA DESDE EL 10 AL 19.

- 1) TRABAJAMOS EN LA PÁG. 58. ÁREAS INTEGRADAS.
- 2) HAGO PÁG. 59. ÁREAS INTEGRADAS.

ED. MUSICAL

DÍA 5.

CIENCIAS SOCIALES, MATEMÁTICA Y LENGUA.

- 1) **UN FAMILIAR ME LEE.**

¡CIRCUITO PRODUCTIVO DE LA LECHE!

1. EL GANADERO ORDEÑA LA VACA EN LA GRANJA, Y SACA LA LECHE.
2. ECHA LA LECHE EN UN CONTENEDOR MUY LIMPIO Y QUE LA MANTIENE FRESCA.
3. EN EL LABORATORIO LA ANALIZAN PARA COMPROBAR QUE REÚNE TODAS LAS CONDICIONES PARA SER CONSUMIDA.
4. EN LA FÁBRICA LA ENVASAN EN TETRABRIK, PARA QUE SE CONSERVE DURANTE MÁS TIEMPO.
5. LA LECHE LLEGA HASTA LAS TIENDAS Y SUPERMERCADOS, DONDE PODEMOS COMPRARLA.
6. Y EN CASA YA PODEMOS CONSUMIRLA EN TAZA.

- 1) **ELIGE TRES PALABRAS CORTAS Y UNA LARGA DEL TEXTO. ARMO CON LETRAS MÓVILES (PRONUNCIO SONIDOS DE LAS LETRAS USADAS)**
- 2) **COPIO EN EL CUADERNO (LAS PALABRAS FORMADAS) CUENTO LA CANTIDAD DE LETRAS Y ANOTO. (USAR EL CUADRO DE NÚMERO DE LA MOCHILOSA PARA CONTAR Y VER CÓMO SE ESCRIBE EL NÚMERO)**
- 3) **ORDENO LAS VIÑETAS. CUADROS. (SI TENGO DUDAS PUEDEN VOLVER A LEER EL TEXTO).**



- 4) **DOKI NOS ENSEÑA SOBRE EL CIRCUITO PRODUCTIVO DE LA LECHE:**
<https://www.youtube.com/watch?v=pN9l2-DtGUM>

ED. FÍSICA

MATERIAS ESPECIALES

PROPÓSITOS: Tecnología: Favorecer los espacios propicios para la construcción de preguntas, anticipaciones, producción y procesos resolviendo problemas sencillos de modo creativo y participativo, diseñar y construir, con una disposición favorable para contrastar sus producciones. Artes Visuales: Representar con espontaneidad paisajes típicos de la época colonial. Educación Musical: Estimular el desarrollo de la capacidad perceptiva relacionada a los sonidos del entorno. Educación Física: Propiciar el reconocimiento de las diferentes posturas corporales, en relación a su cuerpo, el espacio y tiempo.

CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN: Tecnología: Criterio: Conocer a través de distintos soportes, los útiles escolares, principalmente la tijera como herramientas fundamentales para el área de educación tecnológica. Indicadores:

Reconoce los útiles escolares como herramientas, para trabajar. Analiza los materiales con que están conformados los mismos. Identifica las partes de la tijera. Artes visuales: Criterio: Conocer paisajes de la época colonial. Indicador: Colorea con espontaneidad. Educación Musical: Criterio: Discriminar auditivamente las cualidades trabajadas. Indicador: Reconoce sonidos fuertes y débiles. Educación Física: Criterio: Reconocer las partes del cuerpo y utilizar la lateralidad dominante, manteniendo el control postural. Indicador: Identifica las partes del cuerpo.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

TECNOLOGÍA

1. COMENZAMOS NUESTRA CLASE APRENDIENDO: PRODUCTOS TECNOLÓGICOS – ÚTILES ESCOLARES.

a. ¡ADIVINA ADIVINADOR!

- ABRE Y CIERRA SIN PARA, EN ELLA MUCHAS COSAS PODRÁS GUARDAR... ¿QUIÉN SERÁ?
.....
- TENGO OJOS Y NO VEO, TENGO BOCA Y NO COMO, TENGO PIES Y NO CAMINO.
.....
- POR DENTRO CARBÓN, POR FUERA MADERA, EN TU CARTUCHERA VOY A LA ESCUELA.
.....
- CORTA BIEN Y NO ES CUCHILLO, AFILA Y NO ES AFILADOR, TE PRESTA SU SERVICIOS PARA QUE ESCRIBAS MEJOR.
.....
- ME MANCHA LA TIZA, ME LIMPIA EL BORRADOR, ME ESCRIBEN EN BLANCO Y ME PINTAN DE COLOR.
.....



ARTES VISUALES

1) PREGUNTA EN CASA QUE PASÓ EL 25 DE MAYO DE 1810 Y CONVERSA EN FAMILIA. LUEGO COLOREA LA SIGUIENTE IMAGEN Y ESCRIBE TU NOMBRE BIEN BONITO.



IMPORTANTE: DETRÁS DE LA HOJA O EL DIBUJO, COPIA EL ENUNCIADO DE LA CLASE.

EDUCACIÓN MUSICAL

- 1) ¡JUGAMOS CON INTENSIDADES! ¿RECUERDAS LA CANCIÓN DE LA CLASE PASADA? SU NOMBRE ERA “JUAN PACO PEDRO DE LA MAR”, PARA CANTARLA SUBÍAMOS Y BAJÁBAMOS EL VOLUMEN, DE LA MISMA FORMA QUE HACÍAMOS CON ESA CANCIÓN, HOY VAMOS A REALIZAR UN JUEGO: BUSCA UNA HOJA, UN LÁPIZ Y PRESTA ATENCIÓN AL SIGUIENTE VIDEO.



“JUEGOS CON INTENSIDAD | CUALIDADES DEL SONIDO”

(<https://youtu.be/lq5jotBQKX4>)

(UNA VEZ REALIZADAS LAS ACTIVIDADES DEL VIDEO, ENVÍA LA TAREA A TU SEÑO DE MÚSICA PARA OBTENER LAS CORRECCIONES).

EDUCACIÓN FÍSICA

- 1) CON AYUDA DE UN ADULTO: REALIZA LOS MOVIMIENTOS QUE EL MISMO TE INDIQUE.

1. SENTADO (COMO GATITO)
2. PARADO (COMO PINGÜINO)
3. APOYO EN UN PIE (DERECHO, COMO MONITO)
4. APOYO EN UN PIE (IZQUIERDO, COMO MONITO)
5. EN CUATRO APOYOS (COMO PERRITO)
6. INCADO (COMO PATO)
7. ARRODILLADO
8. CUBITO VENTRAL (COMO ESTRELLA DE MAR) – PANZA ARRIBA
9. CUBITO DORSAL (COMO ESTRELLA DE MAR) – PANZA ABAJO



(AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD: GRABA UN VIDEO CORTO Y ENVÍALO A TU PRO