

GUÍA PEDAGÓGICA N° 1

NIVEL: PRIMARIO **TURNO:** TARDE

TÍTULO: “APRENDEMOS CON ENTUSIASMO”

PROPÓSITOS

-PROPICIAR LA COMPRENSIÓN DE ALGUNAS FUNCIONES DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA POR MEDIO DE LA PARTICIPACIÓN EN RICAS, VARIADAS, FRECUENTES Y SISTEMÁTICAS SITUACIONES DE LECTURA Y ESCRITURA.

- PROPICIAR EXPLORACIONES SISTEMÁTICAS SOBRE LOS SERES VIVOS, EL AMBIENTE, LOS MATERIALES Y LAS ACCIONES MECÁNICAS DONDE MENCIONEN DETALLES OBSERVADOS.

- VIVENCIAR EXPERIENCIAS MATEMÁTICAS FORMATIVAS, ES DECIR, QUE LOS NIÑOS, PONGAN EN JUEGO LAS REGLAS DEL TRABAJO INTELECTUAL.

CRITERIOS:- INTERPRETAR LA INFORMACIÓN MÁS RELEVANTE DE UN TEXTO.

-DISTINGUIR SERES VIVOS CON SUS CARACTERÍSTICAS.

-RECONOCER SERIES NUMÉRICAS.

-RESOLVER OPERACIONES SENCILLAS

INDICADORES:-RESUELVE ADIVINANZAS INTERPRETANDO LA LECTURA DEL TEXTO.

- RECONOCE PALABRAS QUE COMIENCEN CON M, P, S.

- CLASIFICA SERES VIVOS SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS..

-ORDENA LOS NÚMEROS HASTA 20.

-RESUELVE SUMAS SENCILLAS.

DESAFÍO: “ARMAR TARJETAS CON LOS SERES VIVOS”

EXPLICACIÓN DEL DESAFÍO:

MAMÁ EN CADA GUÍA LOS DOCENTES NOS PROPONEMOS UN “**DESAFÍO**”.EN ÉSTA GUÍA EL ALUMNO TIENE QUE ARMAR TARJETAS CON LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS SERES VIVOS.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO.

DÍA: LUNES: 31/05/2021

ÁREA: CIENCIAS NATURALES Y LENGUA.

JUEGA EN FAMILIA AL ADIVINA ADIVINADOR.

DOCENTES: IVANA VILLAFANE- MARIELA VELÁZQUEZ- ANTONIA MUÑOZ-MYRIAM PONS_ SILVANA CUADRADO



SOY CHIQUITO PUEDO NADAR, VIVO EN LOS RÍOS Y EN ALTA MAR.

¿QUIÉN SOY?



CANTO EN LA ORILLA, VIVO EN EL AGUA, NO SOY PESCADO

NI SOY CIGARRA ¿QUIÉN SOY?



LENTA DICEN QUE ES PORQUE SOLO ASOMA LA CABEZA, LAS PATAS Y LOS
PIES ¿QUIÉN ES?



ANTES HUEVECITO DESPUES CAPULLITO, MÁS TARDE VOLARÉ COMO UN
PAJARITO ¿QUIÉN ES?

MAMÁ ME LEE LAS ADIVINANZAS.

-UTILIZA LAS LETRAS MÓVILES PARA FORMAR LAS RESPUESTAS. LEE LAS PALABRAS
CON AYUDA DE LA FAMILIA.

EN EL CUADERNO. -CON AYUDA ESCRIBE LAS RESPUESTAS DE LAS ADIVINANZAS.
BUSCA NOMBRES DE ANIMALES QUE COMIENCEN CON M, P, S Y ESCRÍBELOS EN EL
CUADERNO. **RECUERDA UTILIZAR EL ABECEDARIO.**

ÁREA: MATEMÁTICA

COLOREA LOS NÚMEROS HASTA LLEGAR AL 20.

3 - 2 - 5 - 6 - 1 - 7 - 9 - 8 - 11 - 13 - 12 - 15 - 20 - 4 - 10 - 14 - 17 - 15 - 16 - 18 - 19 - 20

ESCRIBE EL ÚLTIMO NÚMERO.

DÍA: MARTES: 01/06/2021

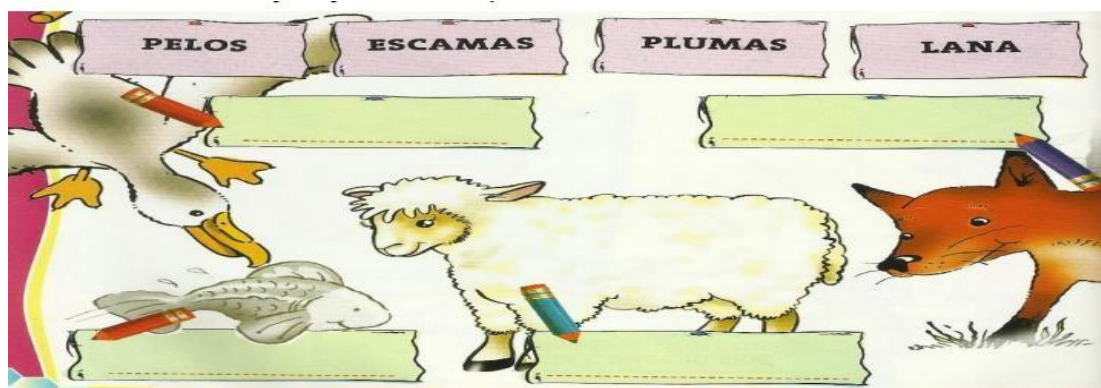
ÁREA: MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES Y LENGUA

JUEGA EN FAMILIA CON LOS PALITOS O CON CUALQUIER ELEMENTO CONCRETO QUE
TENGAS, PARA REALIZAR SUMAS Y RESTAS.

3+2=..... - 1=..... +5=..... - 2=.... +3=..... - 4=.... +2=.... - 1=.... - 6=.... +9=....

RECUERDAS LAS ADIVINANZAS. ¿QUÉ ANIMALITOS ERAN? ¿CÓMO ESTÁN
RECUBIERTOS PARA PROTEGERSE?

OBSERVA LOS DIBUJOS Y ESCRIBE LA PALABRA CORRECTA.



BUSCA, RECORTA Y PEGA IMÁGENES DE ANIMALES Y CON AYUDA, ESCRIBE CON QUE ESTÁN RECUBIERTOS.

DÍA: MIÉRCOLES: 02/06/2021

ÁREA: CIENCIAS NATURALES Y LENGUA

-SEGUIMOS CON LAS ADIVINANZAS, MAMÁ ME LAS LEE.

ME GUSTA SER TIGRE, PERO NO TENGO SU ALTURA, CUANDO ESCUCHES UN MIAU LO ADIVINARÁS SIN DUDA.....

ME LLAMO LEO, ME APELLIDO PARDO SEGURO LO SABRÁS SOY EL.....

TODO LO LLEVA ADELANTE, LOS COLMILLOS PARA LA LUCHA Y LA TROMPA PARA LA DUCHA.....

ÁREA: MATEMÁTICA

APRENDO LOS NÚMEROS CON SINGAPUR.

MAMÁ BUSCA EL VIDEO, O LA SEÑO TE EXPLICA POR WHATSAPP.

<https://youtu.be/PqMoTfuHGuY>

DESPÚES DE MIRAR EL VIDEO, TRABAJARÁS CON ELEMENTOS CONCRETOS QUE TENGAS EN LA CASA.

-EN EL CUADERNO. FORMA LAS DECENAS.



=



DÍA: JUEVES: 03/06/2021

ÁREA: LENGUA Y CIENCIAS NATURALES

EL HOMBRE PARA ELABORAR LOS DISTINTOS MATERIALES, SACA DE LA
NATURALEZA, DIFERENTES MATERIALES QUE SE TRANSFORMAN EN
PRODUCTOS



LEO ATENTAMENTE LAS DEFINICIONES Y COLOREO LAS IMÁGENES.

EXISTEN DOS TIPOS:

MATERIALES NATURALES: SON AQUELLOS QUE PROVIENEN DIRECTAMENTE DE
ANIMALES, PLANTAS O DE LA TIERRA.



MATERIALES ARTIFICIALES: SON AQUELLOS QUE EL HOMBRE ELABORÓ A PARTIR DE
MATERIALES NATURALES.



ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

PROPÓSITO: EXPLORACIÓN, MANIPULACIÓN Y PUNTERÍA
CON PELOTAS DE TRAPO.



A JUGAR SE HA DICHO

1)- ENTRADA EN CALOR:

- TROTAR SUAVEMENTE POR EL ESPACIO QUE TIENES.
- SALTAR EN EL LUGAR 10 VECES, LO MAS ALTO POSIBLE.

GOLPEAR LAS PALMAS ADELANTE Y ATRÁS DEL CUERPO.

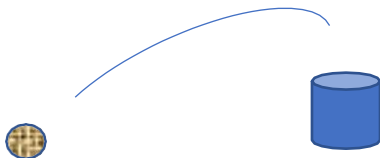
2)- PASAR LA PELOTA. CON CUALQUIER TIPO DE PELOTA QUE TENGAS.

- LANZARLA CON LAS MANOS QUE RUEDE POR EL SUELO Y SEGUIRLA.
- LANZAR AL AIRE Y ATRAPARLA INTENTANDO QUE NO SE CAIGA.
- LANZAR LA PELOTA HACIA ARRIBA Y GOLPEAR LAS PALMAS INTENTANDO RECIBIRLA ANTES QUE CAIGA.
- PASAR LA PELOTA A UN INTEGRANTE DE LA FAMILIA. CON UNA MANO, CON DOS, CON LA MANO DERECHA, CON LA IZQUIERDA.



3)-REALIZAR JUEGOS DE PUNTERÍA:

- LANZAR A UN BALDE INTENTAR QUE ENTRE. COLOCARLE DIFERENTES PUNTAJES. Y A JUGAR EN FAMILIA



¡¡¡A DISFRUTAR!!!



DIRECTORA: STELLA MARIS VARGAS

VICEDIRECTORA: LAURA MABEL ROJAS