

GUÍA PEDAGÓGICA N° 1 DE PROFUNDIZACIÓN

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EN LA ÉPOCA COLONIAL LOS CHICOS TAMBIÉN JUGABAN.

PROPÓSITO: INVOLUCRAR A LOS NIÑOS EN UNA AMPLIA GAMA DE SITUACIONES DE LECTURA Y ESCRITURA QUE LES PERMITA UN INTENSO CONTACTO CON ESCRITOS DE DIVERSOS GÉNEROS Y LA POSIBILIDAD DE PRODUCIR TEXTOS CON PROPÓSITOS SIGNIFICATIVOS.

CRITERIOS:

OBSERVACIÓN Y COMPRENSIÓN DE ILUSTRACIONES E IMÁGENES Y PRODUCCIÓN DE ESCRITURA.

COMPRENSIÓN DE LOS MATERIALES Y SUS TRANSFORMACIONES.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS EN CONTEXTOS SIGNIFICATIVOS

INDICADORES:

OBSERVA Y COMPRENDE IMÁGENES E ILUSTRACIONES Y PUEDE PRODUCIR ESCRITURAS.

RECONOCE LOS MATERIALES Y SUS TRANSFORMACIONES.

RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS SENCILLAS.

ACTIVIDADES

DESAFÍO:

TE PROONGO CONOCER JUEGOS QUE JUGABAN LOS CHICOS DE LA ÉPOCA COLONIAL Y TAMBIÉN CÓMO VIVÍAN.

DIA 1 CIENCIAS SOCIALES.

1-OBSERVA CON ATENCIÓN LA IMAGEN.



¿CONOCES ESOS JUEGOS? ¿LOS JUGASTE ALGUNA VEZ?

2- ¿CUÁLES ERAN LOS JUEGOS DE LA ÉPOCA COLONIAL DE 1810? ESCRIBE LOS NOMBRES DE LOS QUE APARECEN EN LA IMAGEN.

b-LOS ACTUALES DE LA IMAGEN. ¿LOS JUGASTE? ESCRIBE SUS NOMBRES.

3-MARCA CON UNA CRUZ (X) LA IMAGEN CORRECTA. (A-B-C)



¿DONDE JUGAS VOS AHORA?.....

MATEMÁTICA

Oraciones numéricas

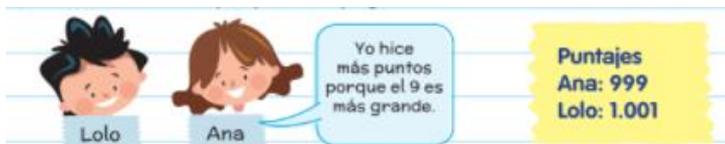
1-Completa estas oraciones con las siguientes palabras: mayor - menor.

EL NÚMERO 403 ES.....QUE EL NÚMERO 430.

EL NÚMERO 708 ES.....QUE EL NÚMERO 807.

EL NÚMERO 951 ES.....QUE EL NÚMERO 915.

2-Mira estas situaciones y responde las preguntas.



¿Es verdad lo que dice Ana?

¿Por qué?



¿Es verdad lo que dice Pedro?

¿Por qué?

EDUCACIÓN PLÁSTICA.

DOCENTE: NESTOR MARCO A. CRIADO

Título de la propuesta: Un día en la vida de los huarpes.

Los huarpes habitaban San Juan antes de la llegada de los españoles. Pide en casa que te ayuden a buscar información sobre ellos para poder hacer esta actividad

Actividad:

1) Dibujar un paisaje en una hoja que incluya las viviendas de los huarpes. Este puede incluir ríos, árboles o desarrollarse en el desierto o la montaña, de día o de noche de

TÍTULO DE LA PROPUESTA: JUEGO DE A DOS

ACTIVIDADES

CADA PAREJA TENDRÁ UNA SILLA. SE UBICARÁN A UNOS DOS METROS E INTENTARÁN LANZAR CON EL PIE UNA ZAPATILLA DE MANERA QUE CAIGA EN EL ASIENTO DE LA SILLA. PRIMERO LO HARÁ UNO Y LUEGO EL OTRO. EMPEZARÁN CON EL PIE DERECHO Y LUEGO CON EL IZQUIERDO.

VARIANTE: PUEDEN COMENZAR PRIMERO CON LA MANO.

GANA EL QUE MÁS PUNTOS OBTENGA.

DÍA 3. LENGUA

1-LEE ESTA INDICACIÓN PARA CONSTRUIR MARACAS.

MATERIALES:

- _BOTELLITA.
- _ARROZ.
- _GLOBOS.
- _ELASTIQUÍN O PIOLÍN
- _PEGATINAS DE FORMAS Y COLORES.



PASOS:

1. LIMPIAR BIEN LA BOTELLA POR DENTRO.
2. PON UNA PEQUEÑA CANTIDAD DE ARROZ.
3. ASEGURA EL GLOBO CON ELÁSTICO O PIOLA.
4. DECORA COMO MÁS TE GUSTE.

2-¿QUÉ TE PARECIÓ ESTA INSTRUCCIÓN? ¿AHORA ESTA COMPLETA?
¿POR QUÉ?-----

MATEMÁTICA.

1-COMPLETA LOS CUADROS Y LA SERIE.

ANTERIOR

POSTERIOR

	903
	541
	917

628	
997	
532	

900									
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ÁREA: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA. DOCENTE: FERNANDA ARGUELLO

¡Manos a la obra! Lee muy atentamente el instructivo.

LA CARPA SALTARINA.

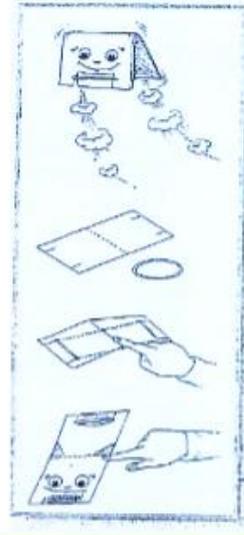
Materiales.

Un trozo de cartón, lápices de colores, una bandita de goma y tijera.

Instructivo.

1. Cortar un cartón de 17 cm por 7 cm.
2. Doblar por la mitad y pintar.
3. Cortar en los lados más cortos 2 tajitos de 1 cm.
4. Luego doblar en la mitad del lado más largo.
5. Insertar una bandita de goma pasando por cada uno de los cortes.

¡A jugar! Aplanar y soltar.



Actividad.

a) ¿Por qué salta la carpa?

b) ¿Qué propiedades están presentes en los materiales de éste juguete?

DÍA 4 LENGUA

¡MANOS A LA OBRA! AHORA TE TOCA A TI.

ESCRIBE LAS INSTRUCCIONES PARA REALIZAR ESTE JUEGO COLONIAL. SE LO LLAMABA VALERO. EL JUEGO CONSISTE EN EMBOCAR DENTRO DE LA BOTELLA CORTADA LA TAPITA.



MATEMÁTICA

1- Calcula cuánto dinero tiene cada uno y encierra el juguete que cada uno puede comprar





Día 5

¡JUGAMOS PARA APRENDER!

1- EN LA ÉPOCA COLONIAL Y ACTUALMENTE SE JUEGA A LAS CARTAS. LEÉ LAS INSTRUCCIONES Y JUGÁ.

- SE JUEGA DE A DOS.
- NECESITAN LAS 12 CARTAS DE COPA.

CÓMO SE JUEGA

- 1- CADA JUGADOR COLOCA SUS TARJETAS DELANTE DE SÍ Y BOCA ABAJO PARA NO VERLAS.
- 2- AL MISMO TIEMPO LOS DOS JUGADORES DAN VUELTA DOS CARTAS Y CALCULAN SU PUNTAJE.
- 3- GANA EN CADA RONDA EL PARTICIPANTE QUE CONSIGUE EL PUNTAJE MAYOR.

2- ESCRIBÍ TU PUNTAJE Y EL DE TU COMPAÑERO, Y ENCERRÁ EN UN CÍRCULO EL NOMBRE DEL GANADOR. (PUNTAJE MAYOR)

	YO SOY	JUEGO CON
RONDA 1		
RONDA 2		
RONDA 3		
RONDA 4		
RONDA 5		

EDUCACIÓN MUSICAL.

DOCENTE: BRENDA IBAZETA.

Actividades:

- 1- Observa y escucha "Adivinanzas de animales" y comparamos con la canción aprendida "hay un barco en el fondo de la mar"
- 2- Canta la canción y responde ¿a qué animal corresponde?
- 3- ¿Cuál de estos animales tienen sonidos? Selecciona y dibuja
- 4- Clasifica los sonidos según al entorno que pertenecen. (Social y Natural)

RESOLUCIÓN DEL DESAFÍO:

REALIZA UNA LISTA DE JUEGOS (UN JUEGO DEBAJO DE OTRO) QUE SE JUGABAN EN LA COLONIA Y OTRA LISTA DE JUEGOS ACTUALES.

¿HAY ALGUNO DE LOS JUEGOS DE LA COLONIA QUE SE JUEGAN EN LA ACTUALIDAD?

ENVIAME FOTOS DE LAS LISTAS.

ESCUELA: COMANDANTE CABOT.
NIVEL PRIMARIO

GRADO: TERCERO-
T. MAÑANA.-

PRIMARIA. PRIMER CICLO –
ÁREAS INTEGRADAS.

AHORA PINTA EL EMOJI SEGÚN CÓMO TE SENTISTE CON EL DESAFÍO DE ESTA GUÍA.



No me gustó



Me gustó



Me encantó

DIRECTORA: ROSANA FIRMAPAZ.