

GUÍA N° 1

**TÍTULO: “LA GRAN AVENTURA DE APRENDER”**

**PROPÓSITOS:**

- ♣ APLICAR LA ESTRUCTURA DEL SISTEMA DE NUMERACIÓN DECIMAL Y SUS PROPIEDADES FUNDAMENTALES PARA ESCRIBIR Y COMPARAR NÚMEROS DEL 1 AL 20.
- ♣ 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.
- ♣ PROPONER EJEMPLOS Y ESTRATEGIAS VARIAS PARA EL CONOCIMIENTO DE DIFERENTES FORMAS EN QUE SE ORGANIZAN LOS ESPACIOS GEOGRÁFICOS: URBANOS Y RURALES.
- ♣ GUIAR A LA COMPRENSIÓN DEL VALOR: LA RESPONSABILIDAD.

**CRITERIOS E INDICADORES:**

<b>CRITERIOS</b>	<b>INDICADORES</b>
<b><u>CIENCIAS NATURALES</u></b> -RECONOCER LA LOCOMOCIÓN DE LOS ANIMALES Y CÓMO ESTÁ CUBIERTO SU CUERPO.	<ul style="list-style-type: none"><li>• RECONOCE EL DESPLAZAMIENTO DE LOS ANIMALES, CÓMO ESTÁ CUBIERTO EL CUERPO DE LOS MISMOS.</li></ul>
<b><u>LENGUA</u></b> -ESCUCHAR LOS TEXTOS LEÍDOS POR UN ADULTO. -RECONOCER EL ABECEDARIO. -ESCRIBIR PALABRAS CON LA CONSONANTE: “M”.	<ul style="list-style-type: none"><li>• PARTICIPA ACTIVAMENTE EN SITUACIONES DE CONVERSACIONES ESPONTANEAS.</li><li>• RECONOCE LA LETRA INICIAL DE UNA IMAGEN.</li><li>• DISTINGUE PALABRAS CON LA CONSONANTE “M”.</li></ul>
<b><u>MATEMÁTICA</u></b> -COMPRENSIÓN DEL SISTEMA DE NUMERACIÓN.	<ul style="list-style-type: none"><li>• IDENTIFICA NÚMEROS DEL 1 AL 20.</li><li>• UTILIZA CORRECTAMENTE NÚMEROS PARA REPRESENTAR UNA CANTIDAD.</li></ul>
<b><u>CIENCIAS SOCIALES</u></b> -RECONOCER CARACTERÍSTICAS DEL CAMPO Y DE LA CIUDAD.	<ul style="list-style-type: none"><li>• DIFERENCIA EL CAMPO DE LA CIUDAD.</li></ul>

<p><b>FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA</b>                  -IDENTIFICAR LA RESPONSABILIDAD                  COMO UN VALOR.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RECONOCE A TRAVÉS DE IMÁGENES CUÁNDO SE INTERPRETA EL VALOR DE RESPONSABILIDAD.</li> </ul>
--	---

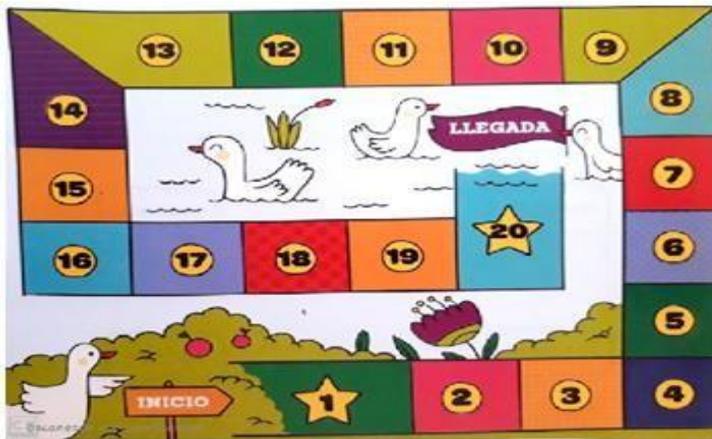
**ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

**DÍA 1:**

**MATEMÁTICA: “EL JUEGO DE LA OCA”**

¿QUÉ NECESITAN PARA JUGAR? -UN DADO, UNA FICHA O TAPITA PARA CADA JUGADOR (QUE SEAN DE DISTINTO COLOR)

¿CÓMO SE JUEGA? SE JUEGA DE A DOS PERSONAS. CADA UNO, EN SU TURNO, TIRA EL DADO Y AVANZA TANTOS CASILLEROS COMO EL DADO INDICA. GANA EL PRIMERO QUE LLEGA A LA LAGUNA DE LAS OCAS.



TE PROPONGO: INVENTA Y ACUERDA CON QUIEN JUEGUES, ALGUNAS PISTAS CON DIFICULTADES PARA HACER UN POCO MÁS DIFÍCIL LA LLEGADA DE LA OCA A LA LAGUNA.  
 POR EJEMPLO: EN EL NÚMERO 10 RETROCE 5 CASILLEROS.

1) CON AYUDA DE UN ADULTO: OBSERVA EL TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA. LEE LOS NÚMEROS DEL TABLERO Y RESPONDE.

- ¿QUÉ NÚMERO ESTÁ ANTES DEL 6?
- ¿Y DESPUÉS DEL 15?
- ¿QUÉ NÚMERO ESTÁ ENTRE EL 10 Y EL 12?
- ¿Y ENTRE EL 18 Y EL 20?
- ¿QUÉ NÚMEROS ESTÁN ANTES Y DESPUÉS DE 14?

**CIENCIAS NATURALES**

- 1) OBSERVA ATENTAMENTE EL SIGUIENTE VIDEO: <https://youtu.be/rlucvavsdlu>
- 2) CONVERSA CON QUIEN TE AYUDA EN LA TAREA: ¿QUÉ ES LO QUE TENÍAN LOS ANIMALES SOBRE LA PIEL (PLUMAS, PELOS, ESCAMAS)?. PIENSA QUÉ OTROS ANIMALITOS CONOCES, Y NOMBRA EN EL CUADERNO SUS CARACTERÍSTICAS.

3) BUSCA IMÁGENES DE ANIMALES QUE CUMPLAN ESTAS CARACTERÍSTICAS, Y PÉGALAS EN EL CUADRO.

CON PLUMAS	CON PELOS	CON ESCAMAS

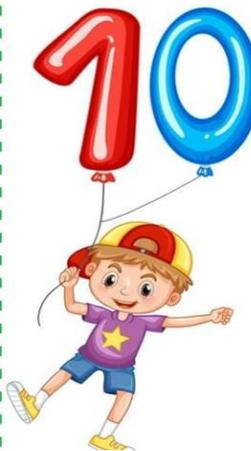
**DÍA 2:**

**MATEMÁTICA**

- 1) COMPLETA LOS NÚMEROS CON LA FAMILIA DEL 10.
- 2) CONTA CON LOS DEDOS Y REALIZA LOS CÁLCULOS.

		=	<input type="text"/>			=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>			
		=	<input type="text"/>			=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>			
		=	<input type="text"/>			=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>			

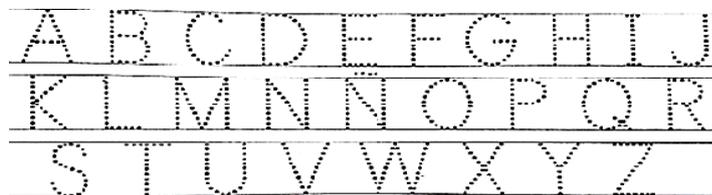
Completa los números con la familia del 10



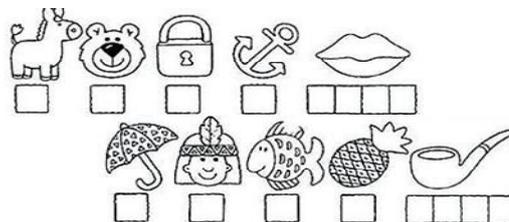
10+0=	<input type="text"/>
10+1=	<input type="text"/>
10+2=	<input type="text"/>
10+3=	<input type="text"/>
10+4=	<input type="text"/>
10+5=	<input type="text"/>
10+6=	<input type="text"/>
10+7=	<input type="text"/>
10+8=	<input type="text"/>
10+9=	<input type="text"/>

**LENGUA**

1-RECUERDA Y REPASA, MARCANDO EL ABECEDARIO CON TU LÁPIZ.



2-A) ESCRIBE LA INICIAL DE CADA DIBUJO. B) ¿QUÉ PALABRAS ÚEDES FORMAR CON LAS CUATRO LETRAS DE LOS ÚLTIMOS DIBUJOS? ESCRÍBELAS.



**DÍA 3:**

**CIENCIAS SOCIALES: ELCAMPO Y LA CIUDAD.**

- 1) CONVERSA CON LOS ADULTOS DE LA FAMILIA ACERCA DE LAS DIFERENCIAS

ENTRE ELCAMPO Y LA CIUDAD, Y LOS TRABAJOS QUE SE REALIZAN EN ESOS LUGARES.

2) COMPARAMOS ALGUNAS CARACTERÍSTICAS Y LAS ESCRIBIMOS EN UN CUADRO.



<u>EL CAMPO</u>	<u>LA CIUDAD</u>

3-DIBUJA CON AYUDA DE UN ADULTO LO QUEA PRENDISTE TENIENDO EN CUENTA LAS DIFERENCIAS ENTRE CADA PAISAJE Y LOS TRABAJOS QUE SE REALIZAN EN LOS MISMOS.

#### **DÍA 4:**

#### **LENGUA: NANAS DE LA MONA**

- 1-LE PEDIMOS A UN ADULTO QUE TE LEA.
- ¿QUÉ PALABRAS CON LA LETRA “M” APARECEN?

DUÉRMETE MI MONO  
DUÉRMETE MI SOL,  
DUERME MELONCITO  
DE MI CORAZÓN.



2-APRENDEMOS LA LETRA “M”, CANTANDO CON EL MONO SÍLABO, ESCUCHA ATENTAMENTE OBSERVANDO ESTE VIDEO . LINK:[www.youtube.com/watch?v=bo23putxya4](http://www.youtube.com/watch?v=bo23putxya4)

3-EN LA NANA DEL MONO, RODEA LAS PALABRAS QUE EMPIEZAN Y CONTIENEN LA LETRA “M”.

4-COMPLETA LAS PALABRAS CON: MA-ME-MI-MO-MU



#### **CIENCIAS NATURALES**

“YA APRENDISTE QUE LOS ANIMALES PUEDEN ESTAR CUBIERTOS DE PELOS, PLUMAS Y / O ESCAMAS.”

1-PIENSA ¿TODOS LOS ANIMALES SE MUEVEN IGUAL? Y LUEGO DE CONVERSAR CON EL ADULTO QUE TE ACOMPAÑA, REALIZA UN DIBUJO EN UNA HOJA A4 CON LAS DIFERENTES FORMAS DE DESPLAZAMIENTO DE LOS ANIMALES. VUELAN, SE ARRASTRAN , NADAN , CAMINAN , SALTAN.

2-OBSERVA LAS IMÁGENES Y ELIGE UNA MANERA DE AGRUPARLO SEGÚN LO QUE HAS APRENDIDO.



3-UNE CON FLECHAS A PARTIR DE LA MANERA EN LA QUE SE DESPLAZAN.

- Camina
- Repta
- Salta
- Vuela
- Nada



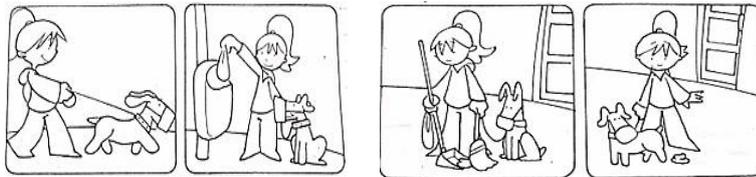
4-BUSCA, RECORTA Y PEGA UN ANIMAL QUE SE DESPLACE CAMINANDO, UNO QUE SE DESPLACE VOLANDO Y OTRO QUE LO HAGA NADANDO.

**DÍA 5:**

**FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:** "CUIDAR LO DE TODOS "

1-CONVERSAMOS EN FAMILIA: ¿QUÉ SIGNIFICA RESPONSABILIDAD? ¿QUÉ ACTOS SON RESPONSABLES Y CUÁLES NO?

2-ORDENA ESTA SECUENCIA, CÓRTALA Y PÉGALA EN TU CUADERNO. LUEGO ESCRIBE CON AYUDA QUÉ ACTO RESPONSABLE ES EL QUE SE REPRESENTA EN ELLA.



3-BUSCA, RECORTA Y PEGA UNA SITUACIÓN DONDE SE VEA LA RESPONSABILIDAD COMO VALOR.

CIRCULAN MUCHOS VEHÍCULOS.

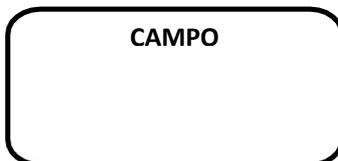
**CIENCIAS SOCIALES**

POCAS CASAS.

CALLES DE TIERRA.

1) COMPLETA LOS CUADROS CON LAS ACCIONES QUE CORRESPONDAN A CADA LUGAR.

VIVEN MUCHOS HABITANTES.



HAY MUCHOS EDIFICIOS Y CASAS.

VIVEN POCOS HABITANTES.

2- **TE PROPONGO UN DESAFÍO QUE VAMOS A RESOLVER AL REGRESO A CLASES:** "ELABORAR UNA MAQUETA DEL CAMPO O LA CIUDAD". (ESTE DESAFÍO SE REALIZARÁ EN LA PRÓXIMA GUÍA CON ELEMENTOS RECICLADOS QUE TENGAN EN CASA, PARA HACER UNA MUESTRA CUANDO VOLVAMOS A LAS ESCUELA).

### **ACTIVIDADES DE ESPECIALIDADES**

**ÁREA: MÚSICA**

**TÍTULO: “SIGAMOS EL RITMO”**

**PROPÓSITO:** ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD PERCEPTIVA, RELACIONADA A LOS SONIDOS DEL ENTORNO, LA REGIÓN Y EL PAÍS; QUE PERMITA UNA ACTITUD CUESTIONANTE FRENTE AL DETERIORO CONSTANTE DEL HÁBITAT.

**CRITERIO:** ACOMPAÑAR UNA CANCIÓN CON UN INSTRUMENTO.

**INDICADOR:** EXPERIMENTA Y DESCRIBE EL SONIDO COMO FENÓMENO FÍSICO.

### **ACTIVIDADES DE DESARROLLO:**

1- ESCUCHAMOS LA SIGUIENTE CANCIÓN DE LA LLUVIA:

LINK DEL VIDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=ok72fjesiya>

2- CON LA AYUDA DEL ADULTO QUE TE ACOMPAÑA VAS A FABRICAR UN PALO DE AGUA PARA PODER SIMULAR EL SONIDO DE LA LLUVIA Y ASÍ ACOMPAÑAR LA CANCIÓN.



**MATERIALES PARA PODER FABRICARLO:**

-2 TUBOS DE CARTÓN DE ROLLOS DE SERVILLETAS, ESCARBADIENTES, CINTA DE PAPEL O CINTEX, POROTOS, LENTEJAS O MAIZ.

**¿CÓMO SE FABRICA?**

-UNIMOS LOS TUBOS DE CARTÓN CON CINTA DE PAPEL O CINTEX, PERFORAMOS LOS TUBOS DE CARTÓN CON ESCARBADIENTES EN FORMA ESPIRALADA (CON MUCHO

CUIDADO), LUEGO HACEMOS UNA TAPA DE CARTÓN EN UNO DE LOS ORIFICIOS LATERALES DEL TUBO.

-METEMOS LAS LENTEJAS O MAIZ POR EL ORIFICIO QUE QUEDA ABIERTO. POR ÚLTIMO CIERRA EL ORIFICIO CON UNA TAPA DE CARTÓN Y LO DECORAS DE LA MANERA QUE MÁS TE GUSTE.

**ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA**

**TÍTULO: EQUILIBRACIÓN EN DISTINTAS POSTURAS CORPORALES**

**PROPÓSITO:** PROPICIAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD PERCEPTIVA MOTRIZ EN RELACIÓN AL CONOCIMIENTO DE SU CUERPO, EL ESPACIO, EL TIEMPO Y LOS OBJETOS.

**CRITERIO:** IDENTIFICAR DIFERENTES POSTURAS: PARADO, SENTADO, ARRODILLADO, EN CUCLILLAS.

**INDICADOR:** REALIZA DIFERENTES POSTURAS DE ACUERDO A LA CONSIGNA DADA.

**ACTIVIDADES DE DESARROLLO:**

- LEVANTA AMBOS PIES APOYANDO LAS MANOS DETRÁS DEL CUERPO, EN POSICIÓN SENTADO.
- CAMINA EN PUNTA DE PIE HACIA ADELANTE Y HACIA ATRÁS, EN LÍNEA RECTA.
- SENTADO EN EL SUELO, LEVANTA UNA MANO Y LA PIERNA CONTRARIA.
- PARADO CON BRAZOS EXTENDIDOS HACIA LOS COSTADOS, FLEXIONA LAS RODILLAS HASTA LA POSICIÓN CUCLILLAS EN PUNTA DE PIE, MANTENIENDO EL EQUILIBRIO.

**DIRECTORA: GRACIELA NORIEGA**

**VICEDIRECTORA: CARINA BOCCA**