

GUÍA PEDAGOGÍA N°1

TÍTULO: "NUESTRAS PLANTAS"

PROPÓSITOS:

- * PROMOVER OBSERVACIONES SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS Y CICLO VITAL DE LA PLANTA.
- * PROPICIAR LA ACCIÓN DE DISTINGUIR PAISAJES NATURALES Y ARTIFICIALES.
- * FAVORECER LA APROXIMACIÓN CADA VEZ MÁS SISTEMÁTICA A LOS NÚMEROS Y A SITUACIONES PROBLEMÁTICAS SIMPLES.

CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN

- RECONOCER LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS PLANTAS.
 - IDENTIFICA LOS ELEMENTOS BÁSICOS QUE LE PERMITEN LLEVAR A CABO SU CICLO VITAL
- RECONOCER LOS ELEMENTOS NATURALES DE LOS CONSTRUIDOS EN DIFERENTES PAISAJES.
 - DIFERENCIA ELEMENTOS NATURALES Y CONSTRUIDOS POR EL HOMBRE EN LOS PAISAJES.
- USAR LA SERIE NUMÉRICA DEL 1 AL 20 PARA RESOLVER DISTINTAS SITUACIONES MATEMÁTICAS.
 - IDENTIFICA: A- EL ANTERIOR Y POSTERIOR.
 - B. EL NÚMERO MAYOR, MENOR O IGUAL.
 - C. RESUELVE SITUACIONES DE CONTEO EMPLEANDO EL SIGNO +
- COMPRENDER DISFRUTANDO TEXTOS LITERARIOS LEÍDOS POR UN ADULTO CON DIFERENTES PROPÓSITOS.
 - REALIZA LA COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA DEL CONTENIDO DE LA ADIVINANZA.

ACTIVIDADES:

🧩 DESAFÍO: REALIZAR UN GERMINADOR ATENDIENDO A LOS ELEMENTOS BÁSICOS QUE PERMITEN EL CRECIMIENTO DE LA PLANTA.

DÍA 1: ÁREA CIENCIAS NATURALES, CIENCIAS SOCIALES Y FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

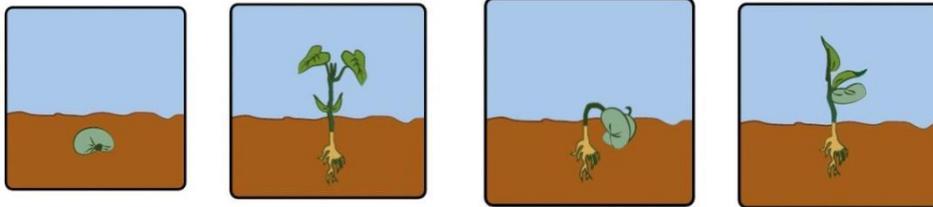
RECUERDA LO TRABAJADO EN CLASE: ¿CUÁLES ERAN LOS SERES VIVOS? ¿CÓMO TE DAS CUENTA QUE ES UN SER VIVO? ¿UNA PIEDRA ES UN SER VIVO? ¿POR QUÉ?

- OBSERVA LA IMAGEN



PRESTA ATENCIÓN: ¿QUÉ VES? ¿CÓMO ES? ¿QUÉ CREES QUE HAY QUE HACER PARA QUE CREZCA UNA PLANTA? ¿NECESITARÁ LUZ, AGUA, NUTRIENTES PARA ALIMENTARSE? ¿SABES COMO NACE UNA PLANTA? ¿TIENES PLANTAS EN TU CASA? ¿CÓMO LAS CUIDA LA FAMILIA?

- RECORTA Y ORDENÁ LAS DISTINTAS ETAPAS DE UN SER VIVO



- OBSERVA LAS IMÁGENES

1

2



MIRA: ¿QUÉ OBSERVAS EN LA IMAGEN 1? ¿Y EN LA IMAGEN 2? ¿EN CUÁL APARECEN ELEMENTOS QUE NO SON DE LA NATURALEZA? ¿QUIÉN LOS CONSTRUYÓ? ¿DE QUÉ TIPO DE ESPACIO SE TRATA, RURAL O URBANO? ¿DÓNDE CREES QUE VIVES? ¿TÚ DÓNDE VIVES EN UN PAISAJE NATURAL O TRANSFORMADO POR EL HOMBRE?

DÍA 2: ÁREA LENGUA Y MATEMÁTICA

- UN ADULTO NOS LEE LA SIGUIENTE ADIVINANZA. LUEGO, RODEÁ CON UN CÍRCULO LA RESPUESTA CORRECTA

TIENE PATAS Y ESPALDA, NO SE MUEVE NI ANDA.

¿QUIÉN ES? _____



MESA

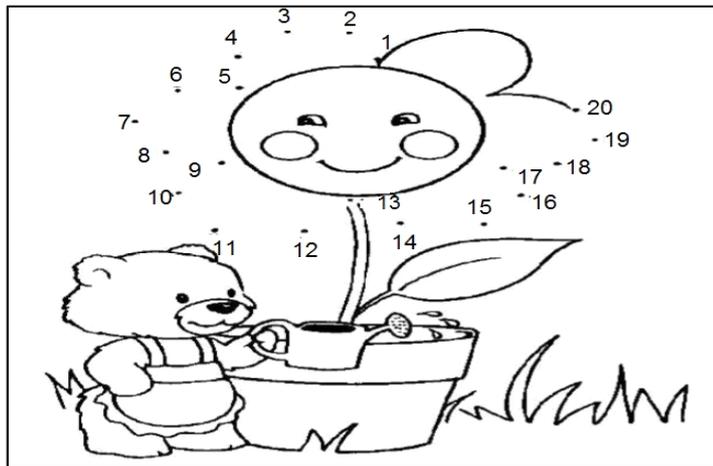


SILLA

- TRABAJA CON LA LISTA “MIS COMPAÑEROS DE 1º “A”
- ESCRIBIENDO LOS NOMBRES DE LOS QUE COMIENCEN CON **S** EN UN LISTADO. LUEGO, CÓPIALOS EN TU CUADERNO Y PINTA LAS **S** (TE ENVÍO UNA FOTO POR WHATSAPP DE TODOS LOS NOMBRES.

.....

- NOMBRA LOS NÚMEROS DESDE EL 1 MIENTRAS LOS VAS UNIENDO HASTA EL 20 PARA DESCUBRIR QUE ESTA REGANDO LA **OSA SUSI**.
- LUEGO COLOREA LA IMAGEN.



- RODEA CON VERDE LOS NÚMEROS MAYORES QUE 8.

6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 14, 15

DÍA 3: LENGUA Y MATEMÁTICA

ESCUELA 12 DE AGOSTO PRIMER GRADO SECCIÓN A Y B TURNO TARDE NIVEL PRIMARIO ÁREAS INTEGRADAS

- LEE LA LISTA “ MIS COMPAÑEROS ” DE 1° A Y B.

-ORDENA EN UN LISTADO LAS PALABRAS LARGAS Y LAS PALABRAS CORTAS QUE COMIENZAN CON LA LETRA **S**.

PALABRAS LARGAS	PALABRAS CORTAS

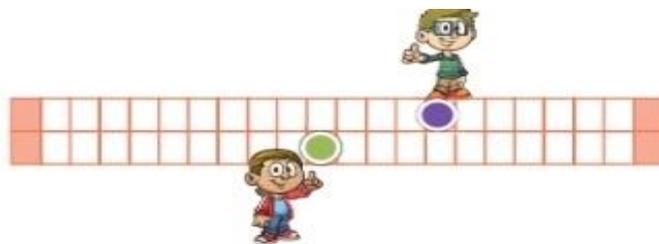
-SANTINO Y SAÚL JUEGAN CON ESTE TABLERO.

- CONTA ¿CUÁNTOS PUNTOS DEBE SACAR **SANTINO** PARA LLEGAR CON LA FICHA AZUL ?

- Y ¿ CUÁNTO SACÓ **SAÚL** PARA UBICAR SU FICHA VERDE AHÍ?

- CON LETRAS MÓVILES FORMAR EL NOMBRE DEL QUE GANÓ.

- JUEGA CON TU DADO DE LA CAJITA DE MATERIALES. TÍRA DOS VECES EL DADO SOBRE LA MESA Y SUMA LOS PUNTOS QUE TE SALIERON.



DÍA 4: MATEMÁTICA Y LENGUA

- CALCULA CUÁNTO TE DA EL RESULTADO DE ESTAS JUGADAS Y UNE CON EL NÚMERO CORRECTO.

<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">...</div>	+	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">.....</div>		<div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">5</div>
<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">.....</div>	+	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">.....</div>		<div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">12</div>
<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">..</div>	+	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">...</div>		<div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">10</div>

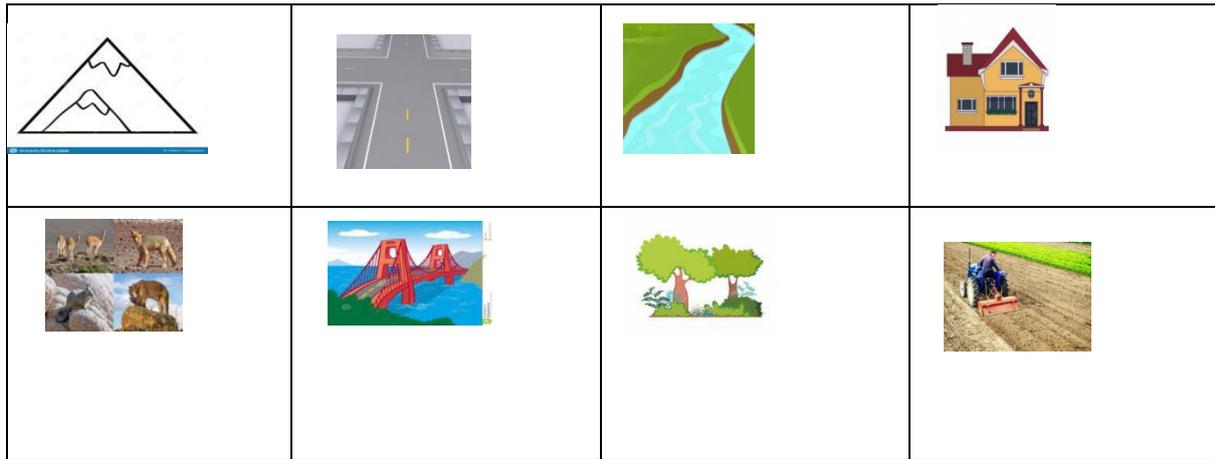
- MIRA LOS CARTELES Y LAS IMÁGENES, LEE LAS PALABRAS Y UNE.

				$\begin{array}{r} +8 \\ \underline{+2} \end{array}$
SAPO	SILLA	SEIS	SUMA	SOL

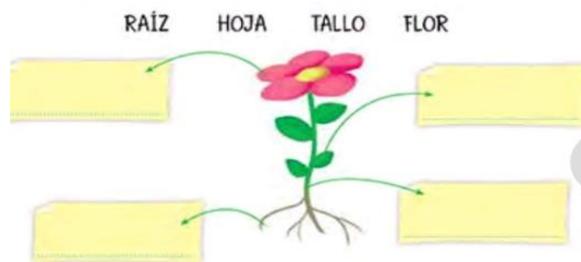
DÍA 5: ÁREAS: CIENCIAS SOCIALES, CIENCIAS NATURALES Y FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

- RECORTA Y PEGA LAS IMÁGENES EN LA PARTE DEL CUADRO QUE CORRESPONDA.

PAISAJE NATURAL	PAISAJE ARTIFICIAL



- CON AYUDA DE UN ADULTO, ESCRIBE EL NOMBRE DE LAS DE LA PARTES DE LA PLANTA.



ÁREAS DE ESPECIALIDADES

ÁREAS DE ESPECIALIDADES

DÍA 1: ÁREA EDUCACIÓN AGROPECUARIA

PROFESORA: JESICA DÍAZ

PROPÓSITO: DESARROLLAR EN EL ALUMNO EL INTERÉS POR EL CUIDADO Y LA IMPORTANCIA DE LOS ANIMALES DE LA GRANJA.

RECURSOS: IMAGEN.

-RESPONDO LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

-¿QUÉ ES UNA GRANJA? ¿QUÉ ANIMALES CONOCE? ¿CÓMO SON?

-¿QUÉ SONIDOS HACEN? ¿TIENEN PELOS O PLUMAS? ¿QUÉ COMEN?

-DIBUJO EL ANIMAL DE GRANJA QUE MAS ME GUSTA.

-ESCRIBO SU NOMBRE.

ÁREA EDUCACIÓN MUSICAL

PROFESOR: JORGE LÓPEZ

PROPÓSITO: FAVORECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE DESTREZAS PSICOMOTRICES Y SABERES ESPECÍFICOS

¡A JUGAR CON NUESTRAS MANOS!

ESCUELA 12 DE AGOSTO PRIMER GRADO SECCIÓN A Y B TURNO TARDE NIVEL PRIMARIO ÁREAS INTEGRADAS

SABEMOS QUE LOS JUEGOS DE MANOS SON MUY DIVERTIDOS, POR ESO AHORA TE PROPONGO QUE JUGUEMOS JUNTO A UN MAYOR EL SIGUIENTE JUEGO.

- A TENER EN CUENTA LO SIGUIENTE DEL JUEGO DE MANOS DE LA MARIPOSA. CUANDO SE DICE LA PALABRA "MARI" SE CHOCAN AMBAS PALMAS CONTRA EL OTRO JUGADOR.

A-CUANDO SE DICE LA SILABA "PO" SE TOCAN EN FORMA CRUZADA LOS HOMBROS PROPIOS.

C-CUANDO SE DICE LA SILABA "SA" SE TRUENAN LOS DEDOS.

EMPECEMOS.

MARI- MARI –PO-PO.

MARI-MARI-SA-SA

MARI-PO-MARI-SA

MARI-PO-SA

ÁREA EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

PROFESORA: MARTÍNEZ, SIDANELIA

PROPÓSITO: CONOCER MATERIALES, ESPECIALMENTE EXTRAÍDOS DE LA NATURALEZA.

CRITERIO: EMPLEA MATERIAL DE APOYO PARA PRESENTAR LA GUÍA.

INDICADOR: UTILIZA DISTINTOS RECURSOS QUE FAVOREZCAN LA PRESENTACIÓN DEL TEMA.

-RECORDA CON MAMÁ Y PAPÁ LOS DISTINTOS MATERIALES QUE APRENDIMOS EN CLASE:

PLÁSTICO METAL TELA MADERA PAPEL

IMPORTANTE: LAS COSAS SE HACEN CON DISTINTOS MATERIALES

COMPLETAR EL CUADRO, CON DIBUJOS:

MATERIAL	PRODUCTOS
METAL	
MADERA	
PLÁSTICO	

DOCENTES: MARIA ALVARADO, LAURA ARAYA, JOSÉ, CABALLERO, SIDANELIA MARTINEZ, JESICA DIAZ, FLORENCIA PÁEZ

PAPEL	
-------	--

DÍA 1: ÁREA EDUCACIÓN FÍSICA

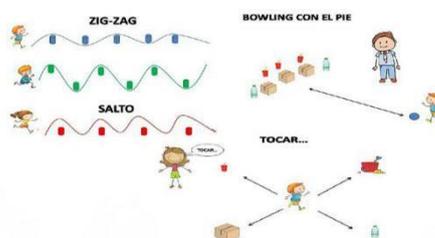
PROFESORA: DÍAZ, FLORENCIA

PROPÓSITOS: PROPICIAR LOS DESPLAZAMIENTOS DE SU CUERPO, COORDINANDO CADA VEZ CON MAYOR PRECISIÓN.

CRITERIO: EXPERIMENTAR, ELABORAR ACCIONES MOTRICES DE SU CUERPO Y SUS POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO.

INDICADOR: REALIZA UN CIRCUITO CON DIFERENTES DESPLAZAMIENTOS

- COLOCA EN EL PISO EN UNA LÍNEA IMAGINARIA 5 O 6 OBJETOS (BOTELLAS, ALMOHADAS, PELUCHES, ETC) A METROS DE SEPARACIÓN, EL NIÑO DEBE IR Y VOLVER REALIZANDO ZIGZAG ENTRE LOS ELEMENTOS, PRIMERO CAMINANDO Y LUEGO TROTANDO LUEGO TROTANDO.



- DIBUJA CON TIZAS CÍRCULOS O PEGA HOJAS DE PAPEL EN EL SUELO A UNA DISTANCIA DE MEDIO METRO, SALTA PRIMERO CON DOS PIES JUNTOS, LUEGO CON UN PIE Y VUELVO CON EL OTRO.



DIRECTORA: MARY LILIANA DÍAZ