

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 2**

**GRADO:** 1º A y B **AÑO:** 2.021 **CICLO:** Primero **NIVEL:** Primario **TURNO:** Mañana y Tarde.

**TÍTULO:** “ANIMALES EN ACCIÓN”

**ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN**

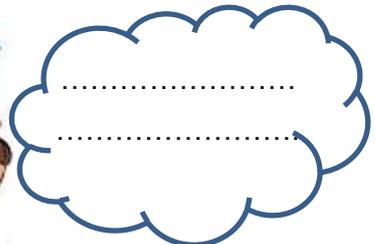
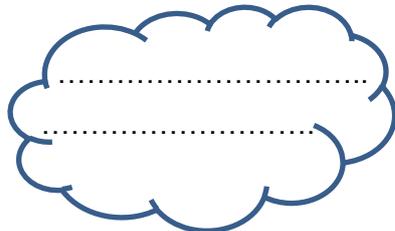
**FAMILIA RECUERDEN:** Colocar todos los días la fecha completa (trabajamos con la fecha colocando anterior y posterior y haciendo dos cálculos de suma con la misma), clima del día, Yo soy (nombre y apellido del alumno). Trabajar todos los días con las letras móviles construyendo palabras y arrastrando los sonidos.

**HOY ES MARTES.....**

**YO SOY.....**

1-UN ADULTO LEE LA POESÍA “IMAGINEN”. LUEGO RENARRALA CON TUS PALABRAS EN FORMA ORAL.

EN TU CUADERNO ESCRIBE CON QUÉ SUEÑA CADA ANIMAL.



2-COMPLETA LA SIGUIENTE COPLA:

TUS OJOS.....

COLIBRÍ

MORENA

SE PARECEN A TI

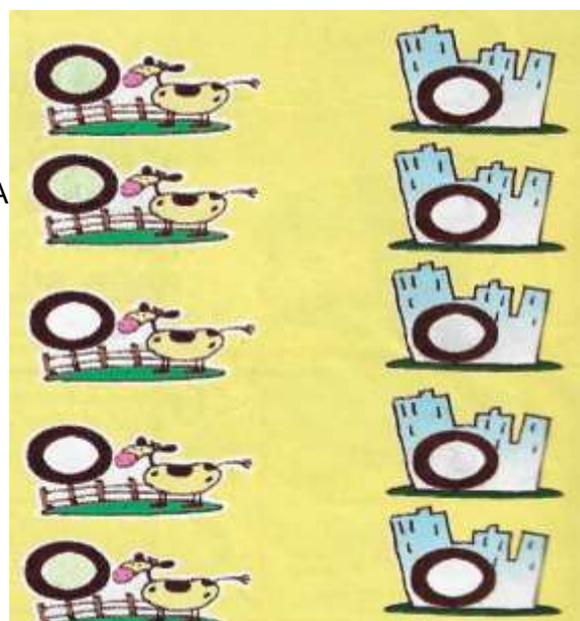
PORQUE PESTAÑEAN

COMO UN.....



3-PINTA LOS  SEGÚN LAS ORACIONES SE REFIERAN AL CAMPO O A LA CIUDAD.

- NO HAY BARRIOS.
- LOS VECINOS VIVEN A MUCHA DISTANCIA UNOS DE OTROS.
- HAY MÁS CASAS Y EDIFICIOS.
- HAY ANIMALES Y CULTIVOS.
- LAS CALLES SON DE ASFALTO.



**HOY ES MIÉRCOLES .....**

**YO SOY.....**

1- BUSCA EN LA POESÍA "IMAGINEN" DE LA GUÍA ANTERIOR, TRES PALABRAS QUE COMIENCEN CON LA LETRA **M** Y ANÓTALAS EN TU CUADERNO.

2- CON LA AYUDA DE UN ADULTO ESCRIBE LA RIMA DE:

LOBO:..... MARMOTA:..... MURCIÉLAGO:.....

3- DIBUJA UN PERSONAJE DE LA POESÍA Y ESCRIBE SU NOMBRE.

4- RODEA LOS DIBUJOS CUYOS NOMBRES COMIENZAN CON LA LETRA "M" Y "L".



5- **RESUELVE** LAS OPERACIONES. PUEDES AYUDARTE CON LA RECTA NUMÉRICA O CON LA BANDA NUMÉRICA. -ESTOS OBREROS TRABAJAN EN LA CIUDAD REALIZANDO VARIAS TAREAS. AYUDALOS **COLOREANDO** EN CADA COLUMNA LOS RESULTADOS QUE TIENE CADA OBRERO.

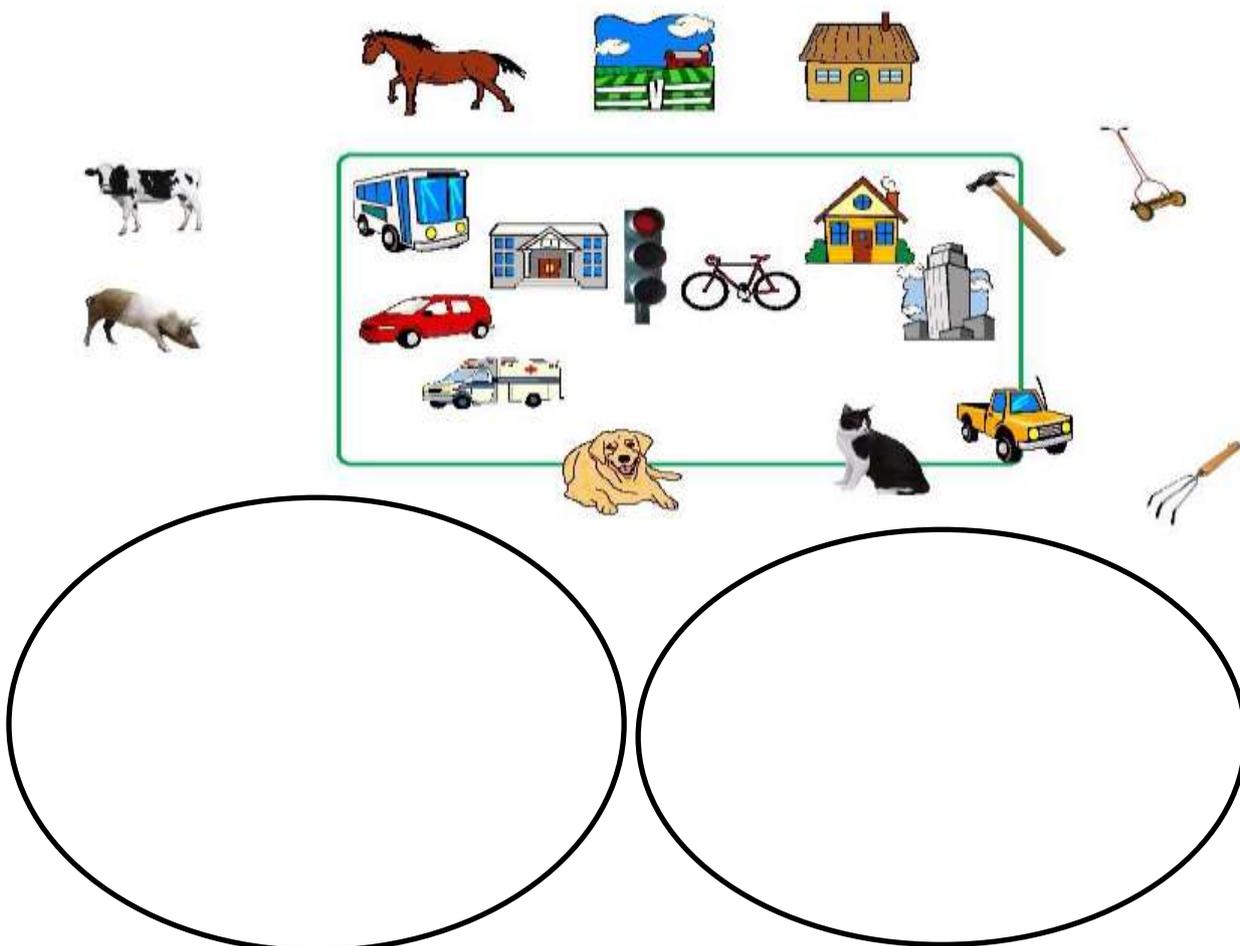
		
13	17	20
$10+3=$	$5+7=$	$10+10=$
$7+6=$	$8+8=$	$1+19=$
$5+9=$	$9+8=$	$5+15=$
$11+2=$	$10+7=$	$6+9=$
$4+3=$	$11+6=$	$2+12=$
$9+4=$	$9+9=$	$11+5=$
$2+8=$	$4+5=$	$3+7=$

**HOY ES JUEVES.....**

**YO SOY.....**

-OBSERVA NUEVAMENTE LOS VIDEOS DEL CAMPO Y DE LA CIUDAD. ¿QUÉ ANIMALES VIVEN EN EL CAMPO? ¿SON DOMÉSTICOS? ¿DÓNDE VIVEN LOS ANIMALES SALVAJES? ¿POR QUÉ SE LOS LLAMA SALVAJES?

1-MIRA BIEN LAS IMÁGENES. LUEGO RECORTA Y PEGA SEGÚN CORRESPONDA



CAMPO

CIUDAD

2- CON LAS LETRAS MÓVILES FORMA EL NOMBRE DE DOS ANIMALES DEL CAMPO Y DOS DE LA CIUDAD. ANÓTALAS EN TU CUADERNO Y LEE EN VOZ ALTA VARIAS VECES.

3- FORMA CON EL EQUIPO DE LETRAS LOS NOMBRES DE 5 NÚMEROS DEL 10 AL 20. LOS ESCRIBO EN EL CUADERNO.

4- ESCRIBE EL ANTERIOR Y POSTERIOR A CADA NÚMERO DEL PUNTO ANTERIOR.

5- ESTOS AMIGUITOS, UNO DEL CAMPO Y OTRO DE LA CIUDAD, SE ENCONTRARON Y QUIEREN JUGAR CON ESTAS SERIES. ¡AYÚDALOS!!

**SERIES NUMÉRICAS**

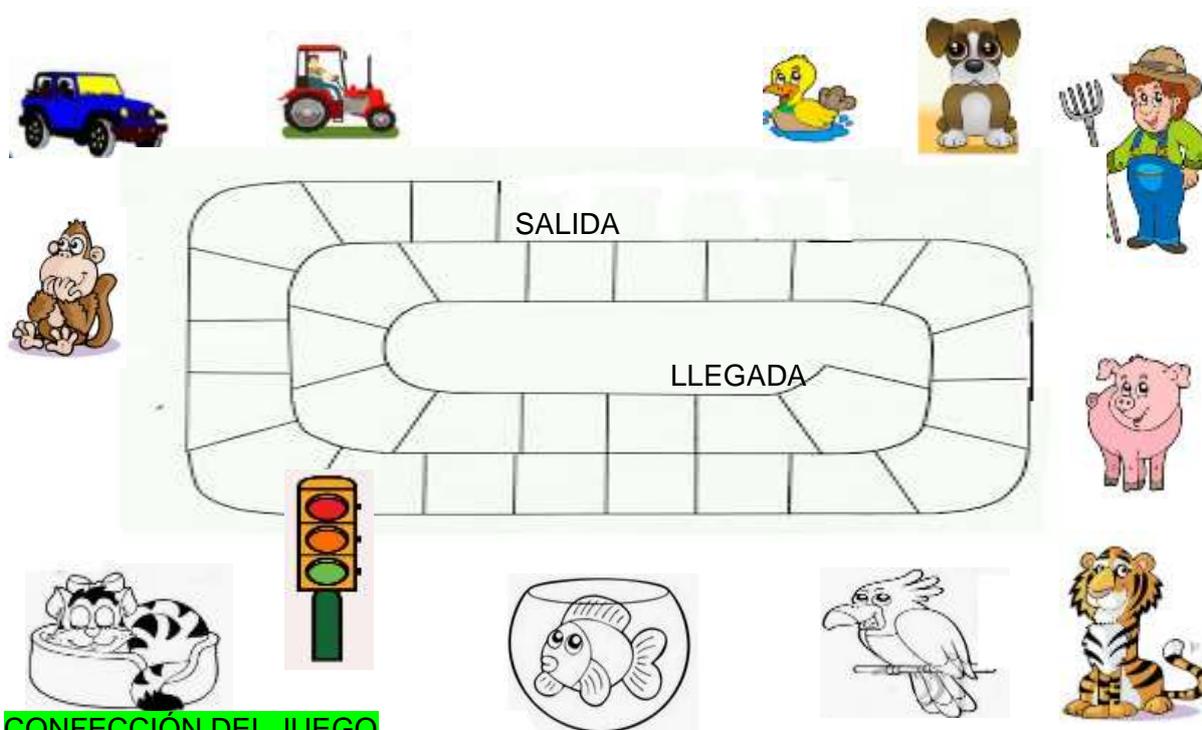
HOY ES VIERNES.....

YO SOY.....

### RESOLUCIÓN DEL DESAFÍO

Esta semana jugamos con el Juego de la Oca aprendiendo los números hasta el 29 y los diferentes tipos de animales de acuerdo al espacio geográfico al que pertenecen (campo o ciudad). La propuesta es descubrir cuáles son los animales domésticos, de granja y salvajes. También se trabajó con series numéricas de las familias del 10 y del 20 (reconociendo el anterior y posterior de los números, orden, nombre de los mismos y cálculos de sumas).

### JUGAMOS AL JUEGO DE LA OCA!!



### CONFECCIÓN DEL JUEGO

-Pegar cada 5 lugares un animal de cada espacio geográfico donde vive (campo, ciudad o selva).

-En los lugares restantes colocar los demás elementos del campo o de la ciudad (semáforos, autos, herramientas, etc.).

### INSTRUCCIONES

1- Cada jugador tira el dado, cae en un número que tenga un animal salvaje: decir las características del animal y su hábitat. Si lo dice bien adelanta dos lugares.

2- Si cae en un animal doméstico: decir una rima con el nombre del animal. Si acierta adelanta un lugar, si no acierta retrocede dos lugares.

3- Si el dado cae en un elemento de la ciudad o campo: realizar un cálculo de suma que dé como resultado el número del casillero donde cayó. Si acierta continúa jugando, si no acierta pierde un turno.

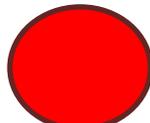
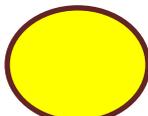
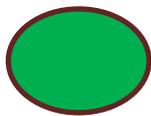
4- Anota el nombre de los participantes y del ganador.

PARTICIPÓ DEL JUEGO: \_\_\_\_\_

GANADOR: \_\_\_\_\_

### **ACTIVIDADES DE COMUNICACIÓN.**

ME LEEN Y PINTO EL SEMÁFORO SEGÚN CÓMO APRENDÍ ESTA SEMANA.



MUY BIEN

BIEN

FALTÓ ESTUDIAR

- SUPERÉ EL DESEMPEÑO EN MIS APRNDIZAJES.
- ME HACE FALTA TRABAJAR MÁS EN MIS APRENDIZAJES.
- HASTA EL MOMENTO NO HE CONSEGUIDO EFECTUAR MI APRENDIZAJE.
- DESARROLLÉ CONFIANZA AL PARTICIPAR EN EL JUEGO DE LA OCA.

### **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA - ACTIVIDADES**

1- REALIZAMOS NUESTRO PROPIO ENVASE DE JUGO, USANDO UNA BOTELLITA PLÁSTICA Y DISEÑANDO UNA ETIQUETA CON LOS DATOS CORRESPONDIENTES.



NOMBRE - SABOR - VENCIMIENTO – INGREDIENTES - CÓDIGO DE BARRAS.

### **EDUCACIÓN MUSICAL**

#### **ACTIVIDADES:**

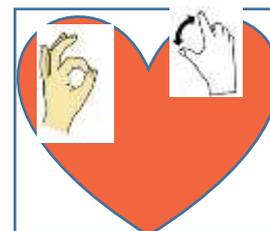
1-ESCUCHA LA CANCIÓN [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OWOKCPGLK5S](https://www.youtube.com/watch?v=OWOKCPGLK5S)

(MI NOMBRE).

2- RECORTA UN CUADRADO DE PAPEL O USA UN PAPEL TIPO GLACÉ Y DIBUJA UN CORAZÓN.

3- SOSTEN EL CUADRADO Y PEGA CON LOS DEDOS HACIENDO EL LATIDO DEL CORAZÓN MIENTRAS CANTAMOS.

4- PEGA FUERTE Y SUAVE CON TUS DEDOS LEYENDO EL CAMINITO.



5- CAMBIA LOS CÍRCULOS, AGREGA OTROS Y VUELVE A TOCAR.

6- PRACTICA CON ESTA CANCIÓN: <https://www.youtube.com/watch?v=WvIGgYQQF0k> “TE SALUDO BANDERITA” Y DICIENDO TON Y TIN (FUERTE Y SUAVE).

### EDUCACIÓN FÍSICA

#### ACTIVIDADES:

1- TRANSPORTAR CON AMBAS MANOS SOBRE LA CABEZA UNA SILLA MIENTRAS CAMINA. REPETIR 3 VECES.

2- TRANSPORTAR UN BALDE CON AGUA MIENTRAS CAMINA SIN DERRAMAR AGUA. REPETIR 4 VECES.

3- TRANSPORTAR UNA ESCOBA SOBRE LA PALMA DE LA MANO HACIENDO EQUILIBRIO. REPETIR 4 VECES.

### ARTES VISUALES

#### ACTIVIDADES:

**TÍTULO:** ¿QUÉ COLOR TIENE EL SONIDO? - KANDINSKY



**INTRODUCCIÓN:** SEGÚN KANDINSKY LA INTENSIDAD DEL SONIDO CONSISTE EN LA MAYOR O MENOR AMPLITUD DE LAS VIBRACIONES, A MAYOR LUMINOSIDAD DEL COLOR CORRESPONDE MAYOR INTENSIDAD DEL SONIDO Y VICEVERSA: SE ASOCIAN LOS COLORES MÁS LUMINOSOS (CLAROS) CON SONIDOS FUERTES Y LOS COLORES MÁS OSCUROS CON SONIDOS DÉBILES (MENOS INTENSOS).

**PRODUCCIÓN:** ELEGIR UNA CANCIÓN, EN LA HOJA N°5 DIBUJAR CON MARCADOR NEGRO LÍNEAS CURVAS Y RECTAS CON LOS OJOS CERRADOS SEGÚN LA SENSACIÓN DEL SONIDO. LUEGO PINTAR CON TÉMPERAS UTILIZANDO TONOS CLAROS EN PARA LOS SONIDOS MÁS AGUDOS Y COLORES MÁS OSCUROS PARA LAS PARTES MÁS BAJAS DE LA CANCIÓN, JUGAR CON LAS FORMAS Y COMPOSICIÓN.

EN EL SIGUIENTE ENLACE SE MUESTRA UN EJEMPLO DE ESTE ARTISTA “ASÍ SUENA UNA PINTURA DE VASILI KANDINSKY”

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QG1YOBY18XO](https://www.youtube.com/watch?v=QG1YOBY18XO)

**DIRECTORA: SANDRA IRENE GÓMEZ- VICEDIRECTORA: CARINA SOLAZZO.**