

GUÍA PEDAGÓGICA N° 2

TÍTULO: "JUGANDO APRENDEMOS"

PROPÓSITO:

- ❖ PROMOVER Y GENERAR EL TRABAJO EN EL AULA Y CON LA FAMILIA.

CRITERIO:

- ❖ DIFERENCIAR ENTRE OFICIO Y PROFESIÓN.
- ❖ IDENTIFICAR LAS REGULARIDADES DE LA SERIE NUMÉRICA HASTA EL 19.
- ❖ ESCRIBIR PALABRAS CON LA LETRA P DE MANERA AUTÓNOMA.
- ❖ CLASIFICAR LOS ANIMALES SEGÚN SU DESPLAZAMIENTO.
- ❖ RESPETAR Y CUIDAR A LOS ANIMALES.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- ESCRIBE PALABRAS CON AUTONOMÍA.
- NOMBRA OFICIOS Y PROFESIONES.
- RECONOCE LA SERIE NUMÉRICA HASTA EL 19.
- DA EJEMPLOS DE LAS DIFERENTES FORMAS DE DESPLAZAMIENTO ANIMAL.
- RECONOCE EL CUIDADO Y RESPETO HACIA LOS ANIMALES.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

DESAFÍO: REALIZAR UN AFICHE CON LAS DISTINTAS MANERAS DE DESPLAZAMIENTO DE LOS ANIMALES.

DÍA 1. LENGUA.

1. CON AYUDA DE UN ADULTO LEÉ.

"LA LETRA P: LA PATA Y EL PATO"

HABÍA UNA VEZ UNA PATA QUE SE LLAMABA PEPA. PEPA VIVÍA EN EL AGUA DEL PARQUE. JUGABA CON UNA PELOTA AL FÚTBOL Y LE DABA PATADAS. UN DÍA PREPARÓ UN PASTEL DE PERAS PARA SU AMIGO PEPE PORQUE ERA SU CUMPLEAÑOS, CUMPLÍA SEIS AÑOS. CUANDO LE LLEVABA EL PASTEL A SU AMIGO SE LE OLVIDARON LAS VELAS Y SE LAS PIDIÓ A SU PAPÁ. ENTONCES PUSO LAS VELAS Y SOPLARON, PERO SOPLARON TAN FUERTE QUE SE QUEMARON LAS PERAS, ASÍ QUE PEPE Y PEPA SE FUERON A JUGAR AL PARQUE PORQUE AL PASTEL SE LE QUEMARON TODAS LAS PERAS.

2. CONVERSÁ:

- ✚ ¿QUÉ ANIMALES APARECEN EN EL CUENTO?
- ✚ ¿CUÁNTOS AÑOS CUMPLÍA PEPE?
- ✚ ¿DE QUÉ ERA EL PASTEL?
- ✚ ¿QUÉ LE PASÓ AL PASTEL? ¿POR QUÉ?

3. ESCRIBÍ LOS NOMBRES DE LOS PERSONAJES DEL CUENTO:

DOCENTE: AMIRA UZAIR.

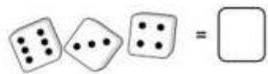
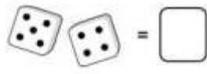
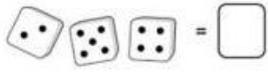
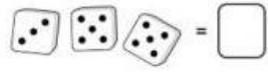
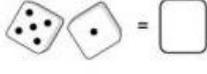
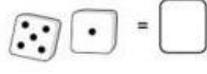
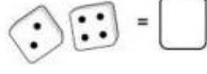
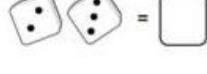
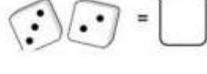
LA PATA SE LLAMA
 Y EL PATO SE LLAMA

4. EN EL CUENTO, ENCERRÁ EN UN CÍRCULO LAS PALABRAS QUE EMPIECEN CON LA LETRA P.

MATEMÁTICA.

¡A CONTAR CON DADOS!

1. ESCRIBÍ EL CUÁNTOS HAY EN TOTAL.

 = <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"/>

2. JUGAMOS A AVANZAR.

- ESTE ES TOBÍAS, TIENE QUE LLEGAR LO MÁS RÁPIDO POSIBLE CON SU AUTO A LA META PARA GANAR.
 - TIRÓ SU DADO Y SACÓ EL NÚMERO 6 Y EN LA SEGUNDA RONDA VOLVIÓ A TIRAR EL DADO Y SACÓ 5 ¿EN QUÉ CASILLERO ESTÁ AHORA?
 - EN LA TERCERA RONDA SACÓ EL NÚMERO 4 ¿A QUÉ LUGAR AVANZÓ?.....
- PINTÁ DE COLOR ROJO LOS CASILLERO EN LOS QUE ESTUVO TOBÍAS.



DÍA 2. EDUCACIÓN FÍSICA.

DOCENTE: GRACIELA MORALES

DOCENTE: AMIRA UZAIR.

DESPLAZAMIENTOS: TROTE HACIA ADELANTE, ATRÁS, GALOPE DE FRENTE Y LATERAL.

JUEGO: SIÉNTATE

ORGANIZACIÓN: CÍRCULOS DE ACUERDO A LA CANTIDAD DE CHICOS QUE JUEGAN.

DESARROLLO: LOS NIÑOS TROTARÁN ALREDEDOR DE ALGÚN HERMANO QUE ESTARÁ SENTADO. CUANDO LA MAMÁ INDIQUE SE SENTARÁN A LA DERECHA O A LA IZQUIERDA DEL NIÑO QUE TENGAN DELANTE.

CIENCIAS NATURALES.

1. RECORDAMOS EL CUENTO LA PATA Y EL PATO.
¿CÓMO SON ESTOS ANIMALES? ¿CÓMO SE MOVILIZAN?
2. LEEMOS CON ADULTO LA INFORMACIÓN.

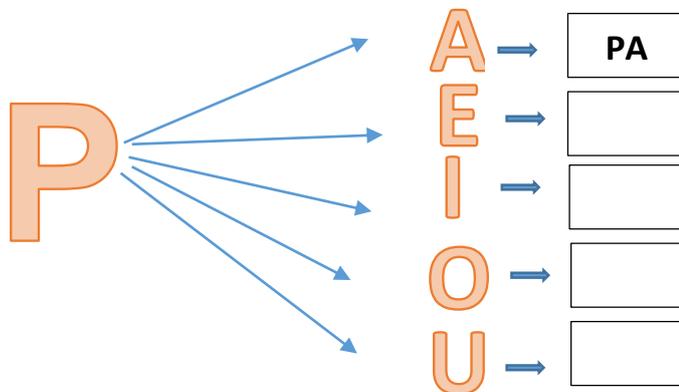
TODOS LOS ANIMALES SE DESPLAZAN DE UN LUGAR A OTRO. ALGUNOS CAMINAN, OTRO VUELAN, OTROS NADAN, OTROS SALTAN Y TAMBIÉN REPTAN, ES DECIR, SE ARRASTRAN.

3. COLOCÁ UNA CRUZ DONDE CORRESPONDA.

ANIMALES	NADA	VUELA	CAMINA	SALTAN	REPTA
PERRO					
PATO					
PEZ					
PALOMA					
PUMA					

LENGUA.

1. CON LAS SÍLABAS MÓVIL QUE TE DIO LA SEÑO, FORMÁ PALABRAS CON LA LETRA P. TAMBIÉN PUEDEN SER NOMBRES DE ANIMALES.
2. LEEMOS TODOS JUNTOS.



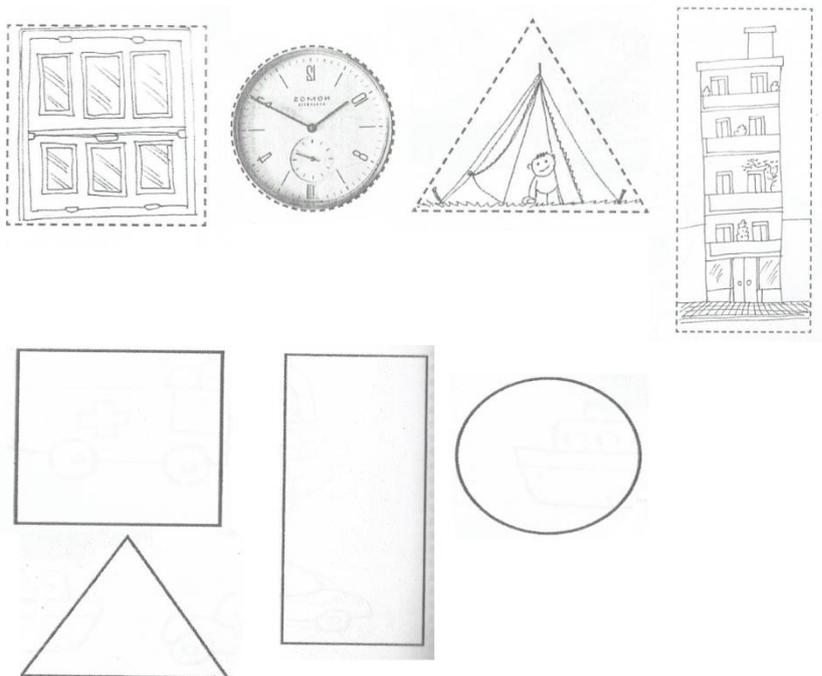
3. PENSÁ Y ESCRIBÍ UN PALABRA QUE EMPIECE CON PA, PE, PI, PO Y PU.

DOCENTE: AMIRA UZAIR.

DÍA 3. TECNOLOGÍA.

DOCENTE: FERNANDA ARGUELLO

1. RECORTO Y PEGO LOS OBJETOS EN LAS FIGURAS QUE CORRESPONDEN.



CIENCIAS SOCIALES.

RECORDAMOS LO VISTO EN LAS GUÍAS ANTERIORES.

EN LA ÉPOCA COLONIAL, HABÍAN MUCHOS TRABAJOS CÓMO LOS VENDEDORES AMBULANTES. HOY TAMBIÉN EXISTEN MUCHOS TRABAJOS COMO LAS PROFESIONES Y LOS OFICIOS.

1. LEÉ CON MUCHA ATENCIÓN.

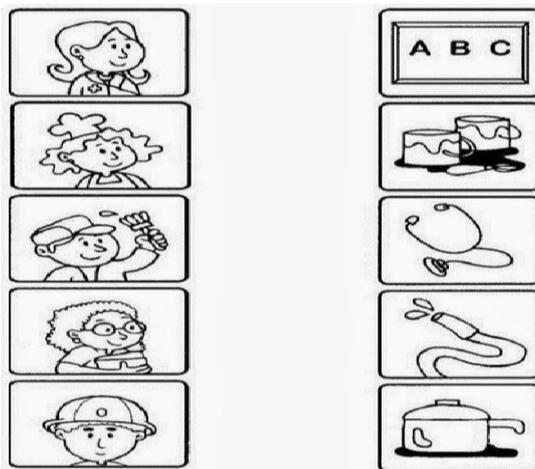
LOS OFICIOS SON LOS TRABAJOS QUE REALIZAN LOS ADULTOS, PERO QUE FUERON APRENDIDOS DE ALGUIEN O LO APRENDIERON SOLOS. POR EJEMPLO, MI ABUELO ES PANADERO PORQUE SU PAPÁ LE ENSEÑÓ.

LAS PROFESIONES, SON AQUELLAS QUE SE APRENDEN CUANDO SE ASISTE A LA UNIVERSIDAD, POR EJEMPLO: MÉDICO, ABOGADO, ENFERMERO, MAESTRA.

¡A PONER EN PRÁCTICA LO APRENDIDO!

UNÍ CON LOS OFICIOS Y LAS PROFESIONES CON LAS HERRAMIENTAS CORRECTAS.

DOCENTE: AMIRA UZAIR.



2. ESCRIBÍ DOS OFICIOS QUE EMPIECEN CON LA LETRA P.

.....

3. LEÉ ESTOS OFICIOS Y PROFESIONES Y LUEGO PINTÁ SOLAMENTE LAS PROFESIONES.

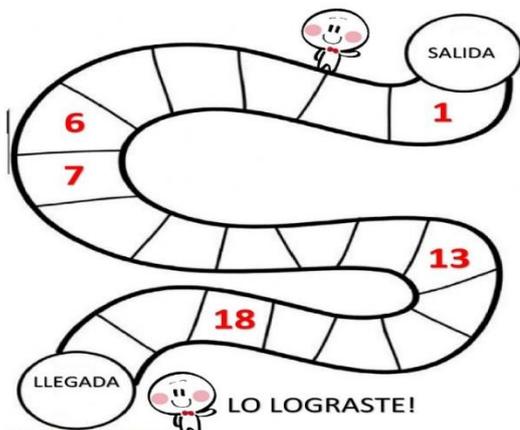


ESCRIBÍ QUÉ OFICIO O PROFESIÓN TE GUSTARÍA TENER CUANDO SEAS GRANDE.

DÍA 4.

MATEMÁTICA.

1. EN ESTE JUEGO DE LA OCA SE BORRARON ALGUNOS NÚMEROS. ¿ME AYUDAS A COMPLETARLO?



DOCENTE: AMIRA UZAIR.

2. COLOCÁ CUÁL ESTÁ ANTES O DESPUÉS DE:

..... 18 15..... 11.....

3. LEÉ LOS NOMBRES DE ESTOS NÚMEROS Y ESCRÍBELOS.

DIEZ:

ONCE:

DOCE:

MÚSICA.

DOCENTE: BRENDA IBAZETA

AUDICIÓN DE SONIDOS.

ESCUCHA LOS DIFERENTES SONIDOS DE OBJETOS Y ANIMALES E IMITA (AUDIO ENVIADO POR WHATSAPP POR LA DOCENTE)

2- OBSERVA LA IMAGEN Y DIBUJA DEBAJO DE CADA UNA: LÍNEAS PARA LOS SONIDOS LARGOS Y PUNTOS A LOS SONIDOS CORTOS.



3-IMITA LOS SONIDOS CON TU VOZ.

4- BUSCA EN TU HOGAR SONIDOS LARGOS Y CORTOS. REALIZA UNA LISTA CON EL NOMBRE DE LO ENCONTRADO.

DÍA 5. FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA.

1. UN ADULTO ME AYUDA A LEER LO QUE DICE ESTE NIÑO.

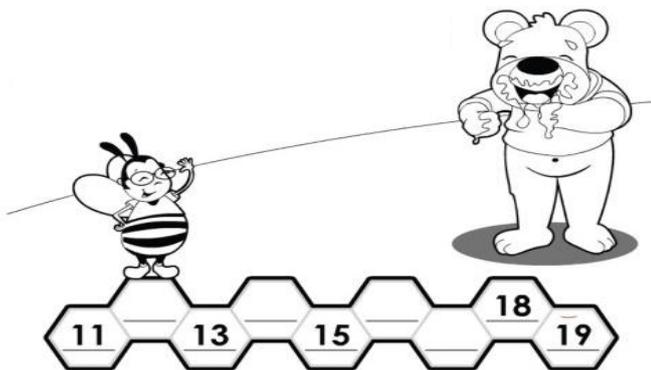


2. ESCRIBÍ DE QUÉ MANERA SE TIENEN QUE RESPETAR Y CUIDAR A LOS ANIMALES.

MATÉMATICA.

1. MIRÁ ESTOS ANIMALES Y AYUDALOS A COMPLETAR CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

DOCENTE: AMIRA UZAIR.



PLÁSTICA. DOCENTE: MARCO CRIADO

– BUSCAR EN INTERNET, EN LIBROS O EN REVISTAS IMÁGENES SIMPLES DE ANIMALES, PERSONAS U OBJETOS INTERESANTES PARA EL NIÑO O LA NIÑA.

– EL ALUMNO/A DEBE DIBUJAR (OBSERVANDO LA IMAGEN Y COPIANDO COMO PUEDA) EN EL CENTRO DE UNA HOJA LA SILUETA DEL ANIMAL, PERSONA U OBJETO ESCOGIDO (EJEMPLOS: AUTO, GUITARRA, JUGUETE, ETC.). ÉSTA SERÁ NUESTRA FIGURA PRINCIPAL Y CENTRAL.

– PINTAR CON UN SOLO COLOR Y CON UN PINCEL Y TÉMPERA (O SI NO TIENE CON FIBRAS, CRAYONES O LÁPICES DE COLORES) LA SILUETA (FIGURA PRINCIPAL) Y EN EL ESPACIO RESTANTE DE LA HOJA (QUE NO ES LA FIGURA) DIBUJAR LO QUE DICTE LA IMAGINACIÓN O UNO DE LOS SIGUIENTES EJEMPLOS:

PUEDE SER UN PAISAJE RELACIONADO A LA FIGURA, ES DECIR SI ES UN AVE, UN CIELO CON NUBES, UN SOL, ETC.; O PUEDE SER TAMBIÉN UNA TRAMA CON PEQUEÑOS DIBUJOS SIMPLES COMO ESTRELLAS O CORAZONES. LO IMPORTANTE ES QUE EL NIÑO/A ENTIENDA QUE LA FIGURA PRINCIPAL ESTÁ ADELANTE Y TODO LO DEMÁS ES EL FONDO. ES DECIR, NO DEBE HABER NADA SOBRE LA FIGURA PRINCIPAL.

DIRECTORA ROSANA FIRMAPAZ.

DOCENTE: AMIRA UZAIR.