Guía pedagógica N° 1

Escuela: Juan José Larrea **CUE: 700144-00**

Docente: Olivera Zalazar Romina Pamela

Grado: 1° Tramo **ciclo:** Primero

Turno: Mañana

Área curricular: Lengua, Matemática y Ciencias Sociales

Contenidos:

Matemática: Eje: números y operaciones: identificar regularidades en la serie numérica para leer, escribir y comparar números.

Lengua: Eje: la lectura y escritura autónoma de palabras, de oraciones que conforman textos.
Ciencias Sociales: Eje: en relación con las sociedades y el tiempo: el conocimiento de la vida cotidiana de las familias representativas de distintos grupos sociales.

Capacidades:

- Capacidad de aprender a aprender: buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.
- Capacidad de trabajar con otro/ habilidades socio-afectivas: establecer vínculos solidarios con otros.
- Capacidad de comunicación: Describir, de manera oral y escrita, situaciones, objetos, etc.

Desafío: Diseñar y Construir juegos de palabras para utilizar en las clases de lengua.

Guía pedagógica N° 1

Título: ¡Aprendiendo palabras y oraciones!

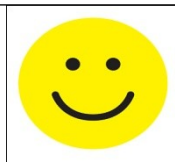
Propósito/s:

- Propiciar el interés en los alumnos por generar espacios de diálogo, permitiendo expresar ideas propias y ajenas.

- Despertar el interés por aprender a aprender palabras y oraciones.

Criterio/s e Indicadores

- Utilizar estrategias personales para enfatizar el manejo de la lectura, escritura y así poder comparar y ordenar números por su valor en la serie numérica.
- Expresarse de forma oral y escrita para satisfacer necesidades de comunicación en diferentes ámbitos.
- Fomentar las ideas y valores no explícitos, interpretar el sentido y dar una opinión razonable sobre mis ideas.

INDICADORES		
- UTILIZO NÚMEROS DE UNA Y DOS CIFRAS.		
- COMPARO CANTIDADES Y NÚMEROS.		
- DESCRIBO DE MANERA ORAL Y ESCRITA, PALABRAS Y ORACIONES.		
- COMPARTO MI OPINIÓN CON LOS DEMÁS.		

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

LENGUA

1. ¡JUGAMOS A LAS CARTAS EN FAMILIA!

REGLAS DEL JUEGO:

CANASTA: SE REPARTEN CARTAS A LOS JUGADORES Y ESTOS DEBEN COMBINAR PARA ARMAR PALABRAS, MIENTRÁS MÁS LARGAS MEJOR. EN CADA MANO SE AUMENTA UNA CARTA MÁS. ¡UNA PALABRA LARGA Y UNA JUGADA INTELIGENTE TE PUEDEN LLEVAR AL TRIUNFO!

PALABRAS: SE UBICAN LAS CARTAS SOBRE LA MESA, EL PRIMERO EN ARMAR UNA PALABRA DE 4 LETRAS O MÁS DICE: ¡PALABRA!. COMIENZA NUEVAMENTE LA PARTIDA CON NUEVAS CARTAS.

2. ESCRIBÍ 2 PALABRAS CORTAS QUE USASTE EN TU JUGADA.

3. COMO PUEDAS LÉELAS A ALGÚN FAMILIAR.

4. LEÉ A LA SEÑO LAS PALABRAS QUE ESCRIBISTE, (ENVIANDO UN AUDIO COMO EVIDENCIA).

5. COMPARTÍ CON TUS COMPAÑEROS EL AUDIO.

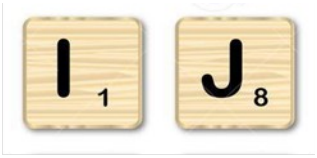
6. EN TARJETAS ESCRIBÍ CADA UNA DE LAS PALABRAS, LUEGO PÉGALAS EN LA PARED DE TU CASA.

7. UTILIZA LAS TARJETAS QUE REALIZASTE Y FORMÁ 2 ORACIONES.

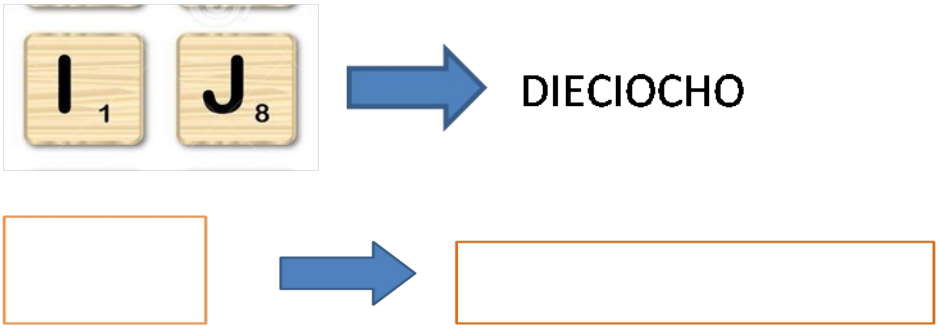
MATEMÁTICA:

1. UTILIZANDO LAS CARTAS, FORMÁ 2 NÚMEROS QUE PERTENEZCAN A LA FAMILIA DEL **10**.

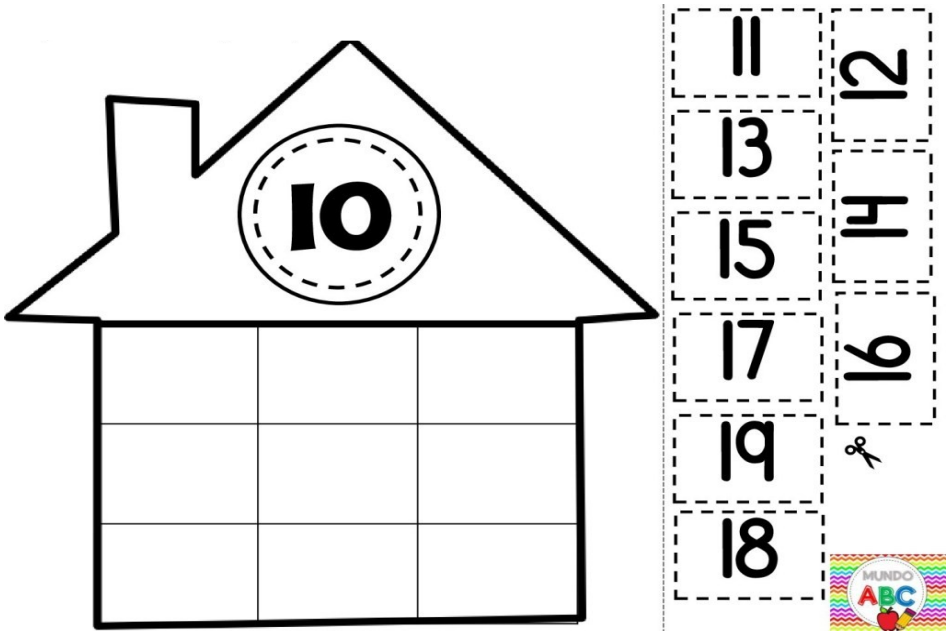
¡PUEDES UTILIZAR EL NÚMERO QUE FORMÓ LA SEÑO!



2. ESCRIBÍ EL NOMBRE DE CADA NÚMERO QUE FORMASTE EN EL PUNTO ANTERIOR.



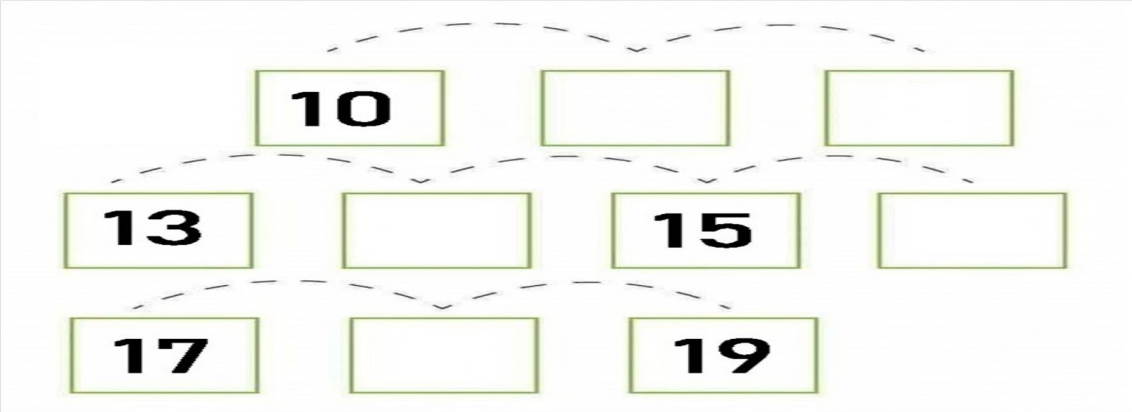
3. COMPLETÁ LA CASITA CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.



4. LOS PRIMOS DE SARA QUIEREN ORDENAR SUS CARTAS DE MENOR A MAYOR: ¿LOS AYUDARÍAS?

5. ESCRIBÍ Y DIBUJÁ EL NÚMERO MENOR.

6. COMPLETÁ LA SECUENCIA NUMÉRICA



CIENCIAS SOCIALES

1. EN CASA JUGASTE A LAS CARTAS EN FAMILIA, INDICA CON UNA X CUÁL DE ESTAS FAMILIAS SE PARECE A LA TUYA.

2. DIBUJÁ A LOS INTEGRANTES DE TU FAMILIA Y ESCRIBÍ COMO PUEDAS SUS NOMBRES.

3. ESCRIBÍ EN TARJETAS LOS NOMBRES DE TU FAMILIA, LUEGO PÉGALAS EN LA PARED DE TU CASA.

BUENAS, BUENAS!!! A TRABAJAR BONITO!!! CON PRÁCTICA SE CONSIGUE!!!

PROPÓSITO: VIVENCIAR LATERALIDAD Y SENTIR LA DOMINANCIA LATERAL

1-CON PELOTA DE TRAPO: REALIZAR AL MENOS 6 INTENTOS DE CADA SUGERENCIA EN UN ESPACIO LIBRE DE OBSTÁCULOS. EL MAYOR OBSERVA, LE PIDE QUE NOMBRE EL LADO CON EL QUE SE ENCUENTRA TRABAJANDO Y SI HAY ERROR SÓLO ACLARA DE QUÉ LADO SE TRATA (EJ: ESE ES TU LADO DERECHO, ¿CUÁL SERÁ TU IZQUIERDO?)

TOQUES CORTITOS SEGUIDOS CON MANO DERECHA Y CON MANO IZQUIERDA; CON ANTEBRAZO DERECHO Y LUEGO CON ANTEBRAZO IZQUIERDO. LANZAR LA PELOTA HACIA ARRIBA Y CONTACTAR CON CODO DERECHO, LUEGO CON CODO IZQUIERDO; CON HOMBRO DERECHO Y LUEGO IZQUIERDO; CON MANO DERECHA Y MANO IZQUIERDA.

LLEVAR LA PELOTA CON PIE DERECHO HASTA DONDE EL MAYOR LE INDIQUE Y TRAERLA CON EL PIE IZQUIERDO. IGUAL COLOCANDO OBSTÁCULOS EN ZIG-ZAG DISTRIBUIDOS EN EL RECORRIDO. AHORA INTENTAR2 TOQUECITOS A LA PELOTA EN EL AIRE LEVANTÁNDOLA DESDE EL SUELO CON PIE DERECHO, LUEGO CON IZQUIERDO. AHORA LANZAR Y CONTACTAR CON RODILLA DERECHA, LUEGO IZQUIERDA; CON MUSLO DERECHO, LUEGO MUSLO IZQUIERDO; CON TALÓN DERECHO, LUEGO CON TALÓN IZQUIERDO; CON EMPEINE DE PIE DERECHO, LO MISMO CON IZQUIERDO.

2-PENSAR CON QUÉ LADO TE SENTÍS CÓMODO/A AL TRABAJAR, TE RESULTA MÁS FÁCIL EL EJERCICIO. RECORDAR CÓMO SE LLAMA ESE LADO. ES IMPORTANTE QUE EL ADULTO DEJE EN CLARO EL NOMBRE DEL LADO HÁBIL

HASTA LA PRÓXIMA!!!

DIRECTORA: MARIELA, OYOLA