

GUÍA PEDAGÓGICA N° 3



Título: Un mundo maravilloso.

Propósito: Favorecer la comprensión de las funciones de la lectura y de la escritura por medio de la participación en ricas, variadas, frecuentes y sistemáticas situaciones de lectura y de escritura.

Área Lengua			
Criterio: Participación asidua en situaciones de lectura con propósitos diversos.			
Indicadores	SI	NO	Necesita Ayuda
Recupera en forma oral información relevante de los textos.			
Produce borradores de un cuento maravilloso.			
Área Matemática			
Criterio: Resolución de situaciones que implican diferentes estrategias de cálculos con respecto a la multiplicación.			
Indicadores	SI	NO	Necesita Ayuda
Usa adecuadamente un repertorio de cálculos mentales, simples y memorizados de sumas y multiplicación.			
Área Ciencias Sociales			
Criterio: Reconocimiento de la organización política del territorio provincial y su representación cartográfica.			
Indicadores	SI	NO	Necesita Ayuda
Identifica diferentes representaciones de un espacio: mapa, hoja de ruta, etc.			
Área: Ciencias Naturales			
Criterio: Clasificación de los seres vivos según su hábitat, nacimiento, reproducción y alimentación.			
Indicadores	SI	NO	Necesita Ayuda
Reconoce el ciclo de vida y la clasificación de los seres vivos según sus reinos.			
Área: Formación Ética y Ciudadana			

Criterio: Reconocimiento de situaciones que requieren poner en práctica el valor del respeto.			
Indicadores	SI	NO	Necesita Ayuda
Reflexiona sobre las situaciones que requieren del respeto.			

Actividades de Desarrollo:

Día N° 1: Área: Lengua

Presentación del desafío: Esta semana el desafío consiste en escribir borradores de un cuento maravilloso, respetando las partes de la narración y las características de estos cuentos.

¿Cuál será la característica de estos cuentos? ¿Cómo serán los personajes? ¿Con qué frases suelen comenzar? ¿Con cuál frase terminarán?

1. Lee atentamente la siguiente historia: “Músicos en la ciudad” (La seño enviará más amplio el

texto)

Hace un tiempo, un burro que vive en el campo decidió cambiar de vida. ¡¿Quería ser músico en la ciudad!
 Con ese objetivo en la mente, juntó sus cosas, se despidió de sus amigos y empezó a caminar rumbo a Bremen.
 Después de andar un buen trecho, se encontró con un perro que, echado en el camino, jadeaba, cansado, al parecer, luego de una larga carrera.
 -¿Estás muy cansado? -preguntó el burro.
 -¡Sí, al momento el perro, siempre cansado de otros perros mucho más velozes que yo. Lo que me sé es dónde voy a encontrar un lugar para vivir.
 -¿Y cómo lo encuentras? -preguntó el burro.
 -Al perro le pareció genial la idea. Así que se fueron caminando juntos.
 No había transcurrido mucho rato cuando encontraron un gato con cara de tres días sin pan.
 -¿Qué te pasa, gatito? -le preguntó el burro.
 -¡Necesito comer! ¡Necesito comer! ¡Necesito comer! ¡Necesito comer! ¡Necesito comer!
 -¡Necesito comer! -le respondió el gato muy preocupado.
 -¡Venite con nosotros! ¡Venite a Bremen a buscar trabajo como músicos -le dijo el burro al perro.
 Al gato le pareció un buen consejo y se unió al grupo.
 Más tarde escucharon los gritos de un gallo. Más que gritos eran desahogos por haber perdido la ayuda.
 -¿Te ves más fuerte los otros -dijo el burro.
 -¿Qué te pasa? -preguntaron los otros dos animales.

Esta noche van a cortarse el cuello, por eso grabaron con toda la fuerza de sus pulmones, cantando con fuerza por algunas horas de vida.
 Después de recorrer diez veranos a Bremen, algo mejor que la muerte se les presentó. Allí, Tante buena vez, se trabó justicia americana que era, vamos a poder sobrevivir.
 El gallo se levantó y comenzó a caminar rumbo a la ciudad. Teniendo mucho miedo las luces de la ciudad se prendieron poco a poco.
 En la primera casa que encontraron se acomodaron por la ventana y vieron que una familia estaba a punto de comer.
 Los hermanos de los cuatro animales empezaron a cantar de una manera peculiar. Tante buena vez. Cantaban un rato y se detenían entre la casa.
 El burro paró con los brazos extendidos sobre la ventana, el perro se echó a reír, el gato se tiró al perro y el gallo volvió a aparecer en la cabeza del gato. Preparados así decidieron mostrar la familia de la ventana, el perro, el gallo, el gato, el burro y el gallo, cantando. Burro, perro, gato, gallo y burro.
 Pasado este primer momento, los animales pudieron descansar y descansar su historia. Al pagar de la familia se quedó buena idea que se quedó en él.
 Ya mamá les propuso un interesante trabajo entre la empresa oficial de la ciudad encargada de darle la bienvenida a los visitantes que llegaban a Bremen.
 Y así los cuatro animales arribaron a comenzar una nueva vida en la hermosa casa de la ciudad de Bremen.

- Responde:
- ¿Quiénes son los personajes?
 - ¿Por qué quería cambiar de vida el burro?
 - ¿Por qué el gato parecía que tenía tres días sin pan?
 - ¿Cuál fue el trabajo que encontraron?
 - ¿Cómo te imaginas la vida de estos animales en la ciudad?

Área: Matemática

Observa y explica cómo podemos resolver esas sumas en forma más abreviada.

$7 + 7 + 7 =$ $5 + 5 + 5 + 5 =$ $8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 =$

LA MULTIPLICACIÓN ES LA FORMA ABREVIADA DE ESCRIBIR LA SUMA REITERADA DE UN MISMO TÉRMINO.

1- Escribe como la suma de términos iguales y resuelve.

- a- $8 \times 3 = 8 + 8 + 8 = 24$ c- $15 \times 2 =$ e- $4 \times 6 =$
 b- $9 \times 4 =$ d- $7 \times 5 =$

2- Escribe cada suma con una multiplicación y resuelve.

a- $7 + 7 + 7 =$

d- $3 + 3 + 3 + 3 =$

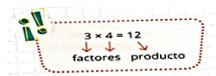
b- $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 =$

e- $4 + 4 + 4 + 4 =$

c- $8 + 8 + 8 =$

Para aprender:

LOS NÚMEROS DE LA MULTIPLICACIÓN SE LLAMAN FACTORES Y EL RESULTADO ES EL PRODUCTO.



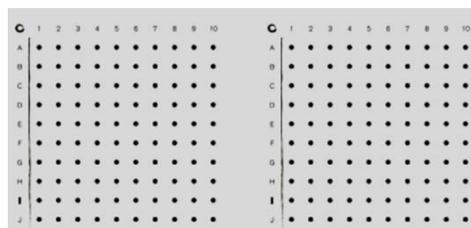
-CÓMO PODEMOS ENCONTRAR EL SIGNO DE LA MULTIPLICACIÓN:



Día N° 2 Área: Matemática

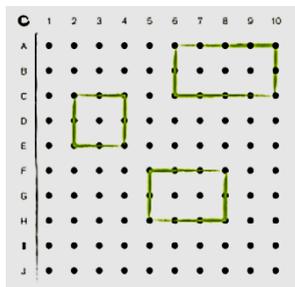
1. Juega a la “LA BATALLA GEOMÉTRICA” con alguien de la familia.

El juego consiste en un tablero (como el de la batalla naval), con las mismas referencias en filas y columnas, pero reemplazando las celdas por puntos y cambiar las naves por formas geométricas, como rectángulos y cuadrados.



Cada jugador traza, en uno de los tableros, tres figuras que sean cuadrados o rectángulos. Las figuras no pueden tocarse ni superponerse. El objetivo es descubrir dónde están ubicadas cada una de las tres figuras que dibujó el otro jugador. Para eso, por turno, los jugadores van diciendo posiciones y anotando en el segundo tablero la característica de ese punto según sus contrincantes respondan “vértice”, “lado”, si es un punto de un lado distinto de un vértice, o “interior”, si es interior a la figura o “nada” si no pertenece a ella. Gana el jugador que primero descubra la posición exacta de las tres figuras.

2. Andy está jugando con Ema, observa sus barcos en este tablero y responde:

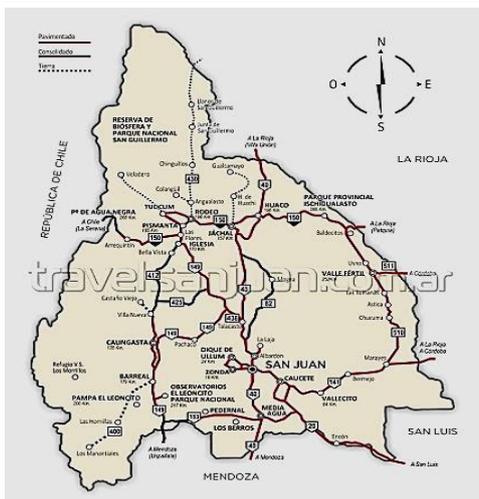


a. Cuando Ema dijo A8, Andy le contestó lado y cuando dijo A6 y C10, le respondió vértice. Indica qué puede decir Ema para encontrar los otros vértices de la figura.

b. Ema dijo F5 y F8 y Andy le contestó vértice. Si ahora dice I5, ¿qué figura cree que encontró?

Área: Ciencias Sociales

La familia González, de la provincia de San Juan, debe realizar un viaje en automóvil desde Jáchal hasta la Ciudad de San Juan. Como es la primera vez que realizan el recorrido, consultan el siguiente mapa.



- ¿Qué información pueden obtener del mapa?
- ¿Cuáles son las diferentes opciones que tiene la familia González para realizar el recorrido previsto?
- Escribir las instrucciones para realizar el recorrido.
 - La mamá desea pasar por la localidad de Pismanta para visitar las termas. ¿Por dónde pueden ir?
 - ¿Cuál es el camino que deben recorrer desde Pismanta a la ciudad de San Juan?

Día N° 3: Área: Ciencias Naturales

- Busca imágenes de diferentes seres vivos; como mínimo 5 imágenes. Algunos ejemplos son: árboles, planta carnívora, planta parásita, alga marina pluricelular, bacteria, hongo de sombrero, moho, paramecio, lombriz, estrella de mar, araña, serpiente, anguila, almeja, elefante, esponja marina, corales, ballena, ornitorrinco, entre otros.
- Piensa y responde: ¿Cómo se pueden clasificar los seres vivos que encuentre?
- Lee atentamente:

Para aprender:



En el planeta Tierra viven millones de seres vivos. Para poder estudiarlos, los biólogos crean grupos que poseen características similares. Estos grupos se pueden modificar a medida que se conoce y se investiga más.

Así surgieron los reinos, como una manera de clasificar a los seres vivos. Existen, en la actualidad, cinco reinos llamados de la siguiente manera: animales, plantas, moneras, protistas y hongos.

Nosotros vamos a reunirlos en tres grandes grupos: animales, plantas y microorganismos (moneras, protistas y hongos).

Área: Lengua

- Escribí nombres de cuentos maravillosos que te hayan leído o que hayas leído y que tengan como protagonistas a: brujas, hadas, princesas y animales.
- Elige dos de estos personajes y descríbelos (describe cómo son y el lugar donde viven).

Día N° 4: Área: Ciencias Sociales

El mismo espacio, otra representación. Un amigo de la familia González, les dijo que buscaran en internet. Allí encontraron esta hoja de ruta para obtener más información

Hoja de Ruta San Juan - San José de Jáchal



Responde:

- ¿Qué diferencias tiene esta hoja de ruta respecto del mapa que había consultado la familia anteriormente?
- ¿Qué otros datos les proporciona esta hoja de ruta?

Área: Ciencias Naturales

1. Salida de campo con tu familia: a un espacio verde del lugar donde vives (el patio de tu casa o una plaza cercana). El objetivo de esta salida será que observen las distintas etapas del ciclo vital de los seres vivos.

- Antes de la salida:
 - Anotar y tener en claro el objetivo de la misma.
 - Registrar por escrito lo que desean observar.
 - Preparar cuadernos, cámaras fotográficas o celulares (opcional) y cartuchera.
- Durante la salida:
 - Tomar fotografías o dibujar diferentes seres vivos en diferentes etapas de la vida.
 - Investigar las dudas. Compartir reflexiones. Tomar nota de datos.
- Después de la salida:
 - Revisar, releer y compartir la información recogida.
 - Clasificar las imágenes o los dibujos de acuerdo con las etapas del ciclo de la vida en las que se encuentran.
 - Realizar cuadros de doble entrada comparando diferentes seres vivos en una misma etapa de la vida. (La seño te enviará el cuadro).
 - Evaluar la salida de campo. ¿Qué te gusto más de la experiencia? ¿Qué fue más difícil de hacer? ¿Qué te resultó más fácil?

Día N° 5: Formación Ética y Ciudadana y Ciencias Naturales

- Luego de la experiencia de la salida de campo, reflexiona y responde:
 - ¿Cómo propones que respetemos y cuidemos el medio ambiente?
 - ¿Cómo debemos respetar la vida de los seres vivos?
 - ¿Por qué es importante que respetemos la vida y el medio ambiente?
- Piensa en un animal que te guste, puede ser salvaje o doméstico, e imagina como será un día en su vida. ¿Te animas a escribirlo?

No olvides describir el medio en que vive, de qué se alimenta, dónde se refugia, etc. ¡Adelante!

Área: Educación Física.

Desafío: Realizar actividades que impliquen la ejercitación de las distintas fases del salto en largo.

Propósito: Propiciar la producción motriz, con ajuste de las capacidades coordinativas.

Criterios de evaluación: Practicar y disfrutar de actividades que le permitan reconocer las distintas fases del salto en largo.

Indicadores de logro: Resuelve situaciones problemáticas con combinación y acople de habilidades locomotivas, desplazamientos y saltos.

Actividades de Desarrollo:

Entrada en calor 5 minutos: trotar libremente en distintas direcciones y sentidos, trotar variando velocidades, de lento a rápido, y nuevamente a lento. Trotar hacia adelante elevando rodillas, talones a los glúteos, desplazamiento lateral.

Realizar 3 carreras en velocidad en forma recta de entre 5 y 15 metros aprox.

Realizar diferentes tipos de salto: de parado saltar con pies juntos, en velocidad picando con el pie derecho, y luego picar con pie izquierdo.

Identificar con que pie realizo el salto más lejos.

[Enviar foto de actividades a especialidadescapitalfederal@hotmail.com](mailto:especialidadescapitalfederal@hotmail.com)

Área: Educación Musical

Título: *SONORIZADOS*

Desafío: Realizar una muestra con instrumentos cotidiáfonos que posean diferentes cualidades del sonido.

Propósito: Estimular el desarrollo de la capacidad perceptiva relacionada a los sonidos del entorno. Propiciar la participación, tanto de manera individual como grupal, en muestras.

Actividades de Desarrollo

1. Observa el video que te envía el Profesor con mucha atención: <https://youtube/LJxz4Suzg>
2. Escribe en el cuaderno las **cualidades del sonido**.
3. Escucharemos otros sonidos y deberemos clasificarlos según su **ALTURA (GRAVES O AGUDOS)**: <https://youtu.be/nED4bgAiksY>

Área: Artes Visuales

Título: Colores Nuevos

Desafío: Conozca, descubra y utilice los colores secundarios.

Propósito: Usar las técnicas artísticas de nuestros pueblos originarios.

Criterio: Reconozca los colores primarios: rojo, amarillo, azul y los colores secundarios (cálidos y fríos) verde, violeta y naranja, marrón. **Indicadores:** Reconozca colores secundarios cálidos y fríos. Lograr construir las propuestas.

Actividades de Desarrollo: Plantilla- Aerografía

En la hoja de carpeta, con un pulverizador, cubriremos toda la superficie con el color secundario marrón claro, dejamos secar, mientras en cartulina dibujamos y recortamos siluetas de la fauna y flora sanjuanina y las guardamos para después.

TECNOLOGÍA.

Título: ¡Mi Bandera!

Desafío: Armar la Bandera Argentina para exponerla en tu casa el 9 de Julio “Día de la Independencia”.

Propósitos: Usar distintos materiales y herramientas.

Criterios e indicadores de evaluación:

Explorar distintos materiales. Identifica de que están hechas las cosas.

Establecer la relación entre las herramientas y sus usos. Usa distintas herramientas.

Actividades desarrollo: (Primera semana).

1- Lee sobre el origen de los materiales.

Los productos que utilizamos están hechos con materiales que el hombre obtiene de la naturaleza. Estos no pueden ser utilizados tal cual se extrae. Es necesario someterlos a ciertos procesos para adecuarlos a la elaboración de los diversos objetos.

2- Nombra en forma oral cosas u objetos hechos con distintos materiales.

Equipo directivo: Juana Montaña, Zulma Orellano.