

GUÍA PEDAGÓGICA N° 3

TÍTULO: "PASO A PASO"

PROPÓSITOS: GENERAR ESPACIOS DE APRENDIZAJE Y REFLEXIÓN SOBRE LOS TEMAS ABORDADOS.

GENERAR LAS CONDICIONES DIDÁCTICAS PARA EXPLORAR, CARACTERIZAR E IDENTIFICAR CUERPOS GEOMÉTRICOS.

ACTIVIDADES SECUENCIADAS.

DESAFÍO: PRODUCIR UN TEXTO INSTRUCTIVO INDICANDO LAS REGLAS DE UN JUEGO.

ESTA SEMANA CONOCEREMOS LOS TEXTOS INSTRUCTIVOS Y PARA QUÉ NOS AYUDAN. A PARTIR DE LO APRENDIDO ENTRE TODOS, PRODUCIREMOS NUESTRO PROPIO TEXTO DE INSTRUCCIONES.

➤ **DÍA N°1:** LENGUA

1. LEAN Y OBSERVEN LOS SIGUIENTES TEXTOS.



2. CONVERSEN ENTRE TODOS.

¿QUÉ TIPOS DE TEXTOS SON?

¿DÓNDE SE PUEDEN ENCONTRAR?

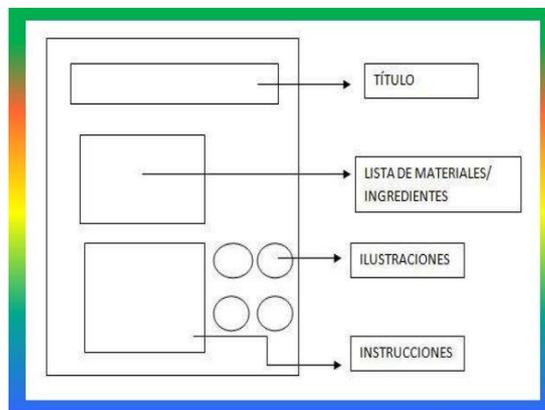
¿QUÉ INTENCIÓN TIENE EL AUTOR?

¿PARA QUÉ SIRVEN ESTOS TEXTOS?

3. PARA APRENDER.

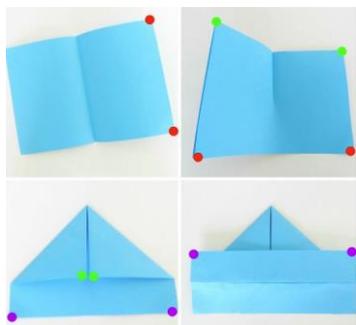
UN TEXTO **INSTRUCTIVO** ES AQUEL QUE PRESENTA LAS INSTRUCCIONES PARA ORGANIZAR UN JUEGO, PARA ARMAR UN ARTEFACTO, PARA HACER UN EXPERIMENTO.

LAS PARTES DE UN TEXTO INSTRUCTIVO SON LAS SIGUIENTES.



4. MARCA LAS PARTES DE LOS TEXTOS INSTRUCTIVOS EN LOS TEXTOS DEL PUNTO UNO.

MATEMÁTICA Y LENGUA.



1. OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES. SON UN INSTRUCTIVO DE ARMADO DE UN BARCO DE PAPEL.

2. ESCRIBE ¿QUÉ FIGURA GEOMÉTRICA SE FORMA EN CADA PASO?

3. ESCRIBE CON PALABRAS LOS PASOS A SEGUIR EN CADA IMAGEN Y QUÉ FIGURA GEOMÉTRICA SE DEBE FORMAR.

EDUCACIÓN MUSICAL

ACTIVIDADES:

- 1- OBSERVA LA FOTOCOPIA N°1 (QUE TE COMPARTIRÉ) CON LA EXPLICACIÓN DEL RITMO USANDO LAS PALABRAS TA- TI TI- SH (CON AYUDA DE UN ADULTO)
- 2- REALIZA CON LA VOZ LOS RITMOS CON DURACIÓN LARGA Y CORTA REPITIENDO LAS PALABRAS DEL PUNTO N°1, TA-TI TI-SH.
- 3- ESCRIBE DEBAJO DE CADA FIGURA (TA- TI TI-SHH) SEGÚN CORRESPONDE AL RITMO APRENDIDO
- 4- REALIZA CON EL CUERPO LOS RITMOS APRENDIDOS: (TA) CON LAS MANOS, (TI) CON PIERNAS Y (SHH) NO EMITIR SONIDO, ESPERAR

DÍA N°2 LENGUA.

1. PIENSA EN TU JUEGO FAVORITO Y ESCRIBE LAS INSTRUCCIONES Y REGLAS DEL JUEGO.
2. LEAN Y MARQUEN LO QUE CORRESPONDA.



1. DOBLAR UNA HOJA POR LA MITAD.
2. DOBLAR NUEVAMENTE POR LA MITAD Y DESHACER.
3. DOBLAR LAS ESQUINAS HASTA EL CENTRO.
4. DOBLAR HACIA ARRIBA LA PARTE RECTANGULAR.
5. DOBLAR LAS ESQUINAS HACIA ATRÁS.
6. HACER LOS MISMO POR EL OTRO LADO.
7. ABRIR POR LA MITAD HACIA AFUERA.
8. HACERLO POCO A POCO, CON CUIDADO
9. DOBLAR HACIA ARRIBA LAS ESQUINAS
10. ABRIR COMO EN EL PASO 8.
11. TIRAR LAS ESQUINAS HACIA AFUERA. LISTO!

UNA HOJA DE PAPEL BLANCA O DE COLOR, CARTULINA, PERIÓDICO O SERVILLETA.

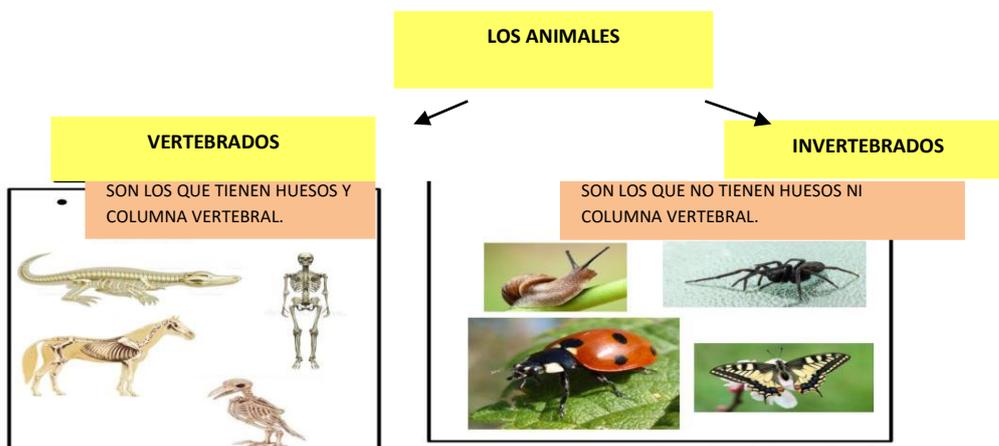
BARCO DE PAPEL



CIENCIAS NATURALES

Docentes: Luciana Sánchez, Graciela Morales, Brenda Ibazeta, Marco Criado, Fernanda Argüello.

EXISTEN MUCHOS TIPOS DE ANIMALES Y SE PUEDEN CLASIFICAR DE DIFERENTES MANERAS, PUEDE SER POR SUS ALIMENTACIÓN, POR COMO NACEN O COMO SE TRASLADAN, PERO HOY CLASIFICAREMOS LOS ANIMALES POR SU COLUMNA VERTEBRAL.



2. REALIZA UNA LISTA DE ANIMALES VERTEBRADOS (CON HUESOS) Y OTRA DE ANIMALES INVERTEBRADOS (SIN HUESOS).

➤ **DÍA N° 3 MATEMÁTICA**

CONOCEMOS NUESTROS BILLETES Y MONEDAS.



1. COMPARAMOS LOS PRECIOS.

			
\$ 15	\$ 25	\$ 5	\$ 8
			
\$ 5	\$ 10	\$ 9	\$ 3

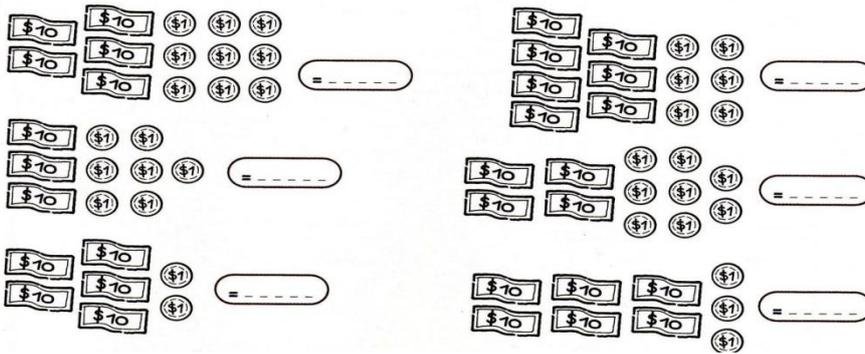
1.¿CUÁL ES EL ARTÍCULO QUE VALE MÁS?

2.¿CUÁL ES EL DE MENOR COSTO?

3.¿QUÉ ARTÍCULOS TIENEN EL MISMO COSTO?

4.¿QUÉ ARTÍCULO TIENE UN COSTO MAYOR QUE LOS COLORES PERO MENOR QUE EL CUENTO?

2. CUENTA LOS BILLETES Y MONEDAS Y ESCRIBE EL NÚMERO QUE SE FORMA.



EDUCACIÓN FÍSICA

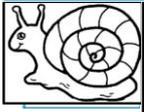
ACTIVIDAD: EL ALUMNO CON UN LIBRO PEQUEÑO EN LA MANO.

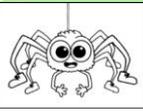
DESARROLLO: A LA SEÑAL EL ALUMNO DEBE PARARSE DERECHO CON LAS PIERNAS UNIDAS Y LA ESPALDA RECTA. SE COLOCA EL LIBRO SOBRE LA CABEZA Y DEBE PERMANECER EN PUNTA DE PIE POR EL MAYOR TIEMPO POSIBLE SIN QUE SE CAIGA EL LIBRO.

CIENCIAS NATURALES Y LENGUA.

- RECORTA Y PEGA CADA ANIMAL EN EL LUGAR QUE CORRESPONDA.

VERTEBRADOS	INVERTEBRADOS






PALABRAS QUE NOMBRAN

- ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS ANIMALES DEL PUNTO ANTERIOR.
- RESPONDE ¿QUÉ CLASE DE PALABRAS SON LAS QUE ESCRIBISTE?

PARA RECORDAR:

LOS **SUSTANTIVOS** SON PALABRAS QUE SE USAN PARA NOMBRAR COSAS, PERSONAS, ANIMALES O IDEAS. POR EJEMPLO: ELEFANTE, AMIGO, BOTELLA QUE SON **SUSTANTIVOS COMUNES**. PERO TAMBIÉN HAY **SUSTANTIVOS PROPIOS** QUE NOMBRAN LOS NOMBRES DE PERSONAS Y LUGARES.

- ESCRIBE UN SUSTANTIVO PROPIO PARA LOS ANIMALES QUE TRABAJAMOS.

RANA.....

TIBURÓN.....

ÁGUILA.....

ELEFANTE:

DÍA N°4 CIENCIAS SOCIALES Y FORMACIÓN ÉTICA.

- OBSERVA LA SIGUIENTE IMAGEN Y RESPONDE.

¿QUÉ HACEN ESTOS CHICOS?

¿SE DEBE PASAR LA CALLE CORRIENDO? ¿POR QUÉ?

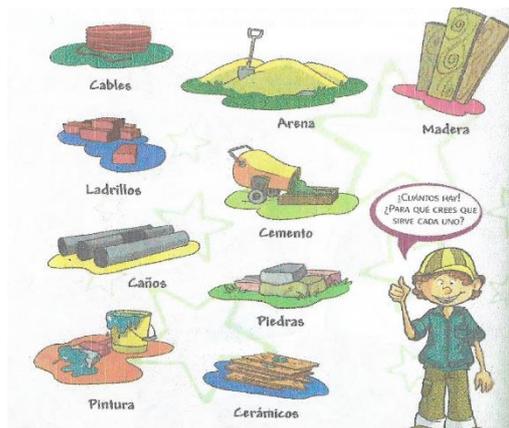
¿LO QUE HACE ESTE NENE ESTÁ BIEN? ¿POR QUÉ?

- ESCRIBE CONSEJOS PARA LOS CHICOS QUE DEBAN CRUZAR LA CALLE.
- DIBUJA LA MANERA CORRECTA DE CRUZAR LA CALLE.



ED. TECNOLÓGICA

- LOS MATERIALES PARA HACER UNA CASA. ¿CUÁNTOS MATERIALES SE NECESITAN?
- ¿QUÉ MATERIALES SE UTILIZARON PARA CONSTRUIR TU VIVIENDA?



MATEMÁTICA.

- FORMA LOS SIGUIENTES NÚMEROS CON LOS BILLETES Y MONEDAS QUE NECESITES.

490 – 340 - 290 – 325 - 192- 200

- COMPLETA LA SERIE CONTANDO DE CIEN EN CIEN.

100		300
-----	--	-----

- COMPLETA EL CUADRO CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

200	201	202	203	204			207		209
210		212					216		
220		222		224		226	227	228	
230		232				236			239
	241	242	243	244	245	246	247	248	249
250	251	252	253	254		256		258	259
		262	263	264	265	266	267	268	269
		272			275	276			
280		282		284		286			
	291		293	294	295	296			

- PINTA LA COLUMNA DE LOS NÚMEROS QUE TERMINAN EN 7 DE ROJO. ELIGE DOS Y ESCRIBE SUS NOMBRES.
- COLOCA ANTERIOR Y POSTERIOR DE :

___ 300 ___ ___ 286 ___ ___ 200 ___ ___ 205 ___

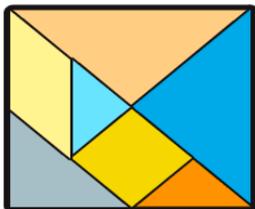
➤ **DÍA N°5 LENGUA Y MATEMÁTICA.**

¡JUGAMOS AL TANGRAM!

1. OBSERVA LA IMAGEN Y ESCRIBE EL NOMBRE DE LAS FIGURAS QUE OBSERVAS.

LEE LAS INSTRUCCIONES DEL JUEGO.

TANGRAM ES UN JUEGO TIPO ROMPECABEZAS DE ORIGEN CHINO. EL JUEGO SE COMPONE DE 7 FIGURAS (LLAMADAS "TANS") CON LAS QUE FORMAR DIFERENTES FIGURAS. SU NOMBRE SIGNIFICA: "LOS SIETE TABLEROS DE ASTUCIA"



- 2 TRIÁNGULOS GRANDES
- 2 TRIÁNGULOS PEQUEÑOS
- 1 TRIÁNGULO MEDIANO
- 1 CUADRADO
- 1 ROMBOIDE

REGLAS:

PARA JUGAR AL TANGRAM, DEBEMOS FORMAR FIGURAS, TENIENDO EN CUENTA ESTAS DOS SENCILLAS REGLAS:

- 1 Hay que utilizar las 7 piezas **SIEMPRE**
- 2 **NO** se pueden solapar las piezas

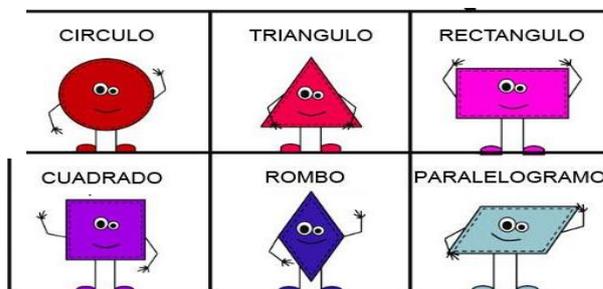


1. EN EL TEXTO NOMBRA LAS PARTES DEL TEXTO INSTRUCTIVO.

2. FORMA FIGURAS CON TU JUEGO.

3. ELIGE UNA DE LAS FIGURAS QUE FORMASTE Y DIBÚJALA EN TU CUADERNO.

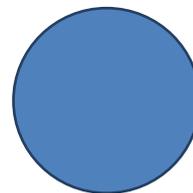
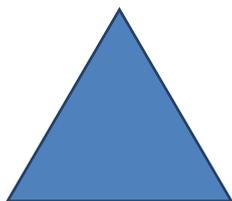
¡RECUÉRDALAS!



ED. PLÁSTICA

ACTIVIDAD:

DIBUJAR UN ÁRBOL (TAMBIÉN PUEDE SER UNA FLOR, UN ARBUSTO, UNA PLANTA, ETC.) UTILIZANDO Y COMBINANDO LAS **FORMAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS**: CÍRCULO, CUADRADO Y TRIÁNGULO COMBINADAS A GUSTO (PODEMOS UTILIZAR HERRAMIENTAS TÉCNICAS COMO REGLAS, ESCUADRAS O COMPÁS) UTILIZAR PARA PINTAR SOLO LOS COLORES PRIMARIOS QUE SON EL ROJO, EL AMARILLO Y EL AZUL.



DIRECTORA: ROSANA FIRMAPAZ.