

GUÍA PEDAGÓGICA N°13

Escuela: E.E. SARM

Docente: Marianela Gonzalez Molina, Romina Sánchez

Nivel: Primario especial

Sección: 4°"D"

Turno: Mañana

Área Curricular: Matemática, Lengua, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana, Música, Computación, Educación Física, Artes Visuales.

Título: "LA FAMILIA"

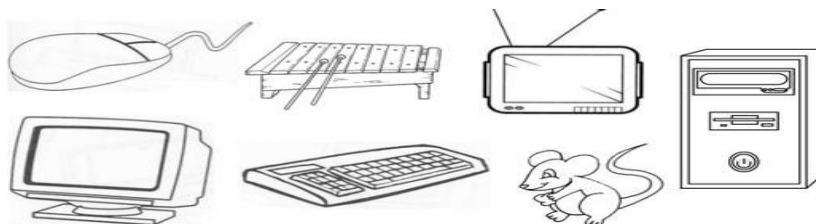
Contenidos: Matemática: Operaciones de adición y sustracción, conteo oral, designación escrita. Lengua: Redacciones propias y breves, interpretación de consignas, lectura de imágenes. Ciencias Sociales: El conocimiento de la vida cotidiana. El valor de la familia. Ciencias Naturales: Materiales: Estados sólido y líquido de la materia. Materiales reciclables. Formación Ética y Ciudadana: Las emociones. Música: Danzas folklóricas Gato Simple. Computación: Hardware y elementos que lo componen. Educación Física: Dominio de la pelota. Pase y recepción. Artes Visuales: El boceto.

Actividades propuestas por la alumna residente: Karen, Vaskez

Día 1

Área curricular: Computación.

Actividad 1: ¿Dónde están las partes de la computadora? Encuéntralas y píntalas



Área curricular: Música.

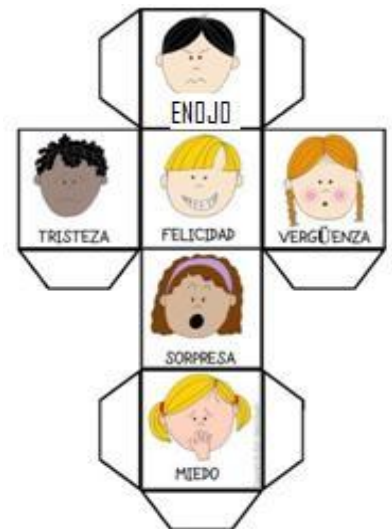
Actividad 2: Observamos el siguiente vídeo enviado por la docente sobre la danza Folklórica Gato. Miramos la vestimenta de este estilo melódico. Imprimimos la imagen o la dibujamos en el cuaderno.



Área curricular: Formación Ética y Ciudadana.

Actividad 3: En familia, vamos a confeccionar un dado, en el que en cada cara se represente una emoción distinta. Puedes realizarlo con papel, cartón, cartulina, etc. Para realizar el dado debes copiar la figura que sale en el dibujo, dándole a cada lado el mismo tamaño, procura que sean cuadrados exactos. Dibuja sobre cada cuadrado las diferentes emociones. No debes olvidar las solapas, no es necesario que éstas sean iguales o exactas. Luego dobla por las líneas hacia dentro y pega las solapas con las caras y ¡Listo! Ya tenemos nuestro dado.

Todos los integrantes de la familia nos sentamos en el piso en círculo. Cada uno, en orden, tira el dado y en voz alta dice la emoción que le tocó. Deberá contar alguna experiencia relacionada a esa emoción o alguna situación que le provoque esa emoción.



Día 2

Área curricular: Educación Física

Actividad 1: Pedir la colaboración de la familia.

Elegir un espacio al aire libre de la casa colocarse enfrentado al familiar y con una pelota de fútbol o de goma, desplazarse por el espacio pateando la pelota evitando que el familiar se la quite.

Área curricular: Lengua

Actividad 2: En familia realizamos mini helados.

Van a necesitar jugo, cubeteras de hielo, palitos o cucharitas. Colocar las cucharitas o palitos en los huecos de la cubetera. Luego prepara jugo en una jarra y viértelo en la cubetera. Colocar la preparación en el freezer. Espera unas horas y retíralos de freezer. ¡A disfrutar juntos!



Actividad 3: Mamá, papá o algún familiar pregunta: ¿Te gustó realizar los helados?

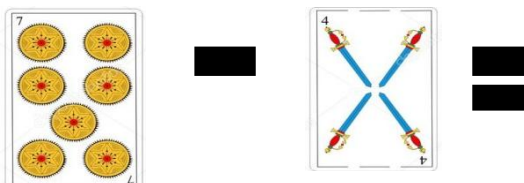
¿Te gustó el sabor de los helados? ¿Qué pasó con el agua? ¿Cómo estaba antes de colocarla en el freezer? ¿Y después? ¿En qué momento estaba sólido? ¿En qué momento estaba líquido?

Día 3

Área curricular: Matemática

Actividad 1: ¡Jugamos con cartas!

Con algún integrante de tu familia reparte a cada uno todas las cartas de un mazo. Selecciona una carta, a la cuenta de tres dan vuelta las cartas y el que saque el número más grande debe esperar a que el otro participante le reste el número que le tocó en su carta. Por ejemplo:



Actividad 2: Escribe en tu cuaderno las cuentas que realizaron.

Actividad 3: Realiza el mismo juego que hiciste anteriormente con las cartas, pero esta vez van a sumar los números que nos tocaron en cada carta. ¿Te animas? ¡A jugar!

Día 4

Área curricular: Artes Visuales

Actividad 1: ¿Qué un boceto?

Es el primer elemento concreto de un proyecto, puede ser un dibujo sencillo, unos datos generales, un esquema que alguien plasma en un papel. Observa estos ejemplos.



Busca papel, lápiz negro. Con ayuda de algún familiar trata de observar y dibujar algunos de estos ejemplos que te presente arriba. Con suaves líneas curvas, te saldrán estos fantásticos dibujos. Recuerda que es un simple dibujo llamado boceto. Guardar para la próxima semana.

Área curricular: Ciencias Sociales

Actividad 2: Observa las siguientes imágenes:



Conversamos y respondemos oralmente: ¿Qué hace cada familia? ¿Se ayudan? ¿Qué actividades haces tú en familia?

Recordamos: LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA SIEMPRE SE AYUDAN, COMPARTEN Y COLABORAN ENTRE SI.

Actividad 3: Dibuja o pinta lo que más te gusta hacer en familia.

Día 5

Área curricular: Lengua - Ciencias Naturales

Actividad 1: ¡Vamos a reciclar materiales y a crear! Pero antes...



o Leemos en familia: **LOS MATERIALES RECICLABLES SON AQUELLOS MATERIALES QUE FUERON DESECHADOS, LOS CUALES MEDIANTE UN PROCESO PUEDEN VOLVER A SER UTILIZADOS, ES DECIR QUE SE LES DA UNA NUEVA VIDA.**

o Para reciclar puedes utilizar diferentes materiales, como cartón, botellas, platos descartables, vasos, vidrios, etc., y realizar cosas maravillosas, como observamos en las siguientes imágenes:



Actividad 2: Recuerda: Existen diferentes tipos de reciclaje, dependiendo del tipo de material, estos pueden ser: Vidrio, Metales, Plásticos y Papel y Cartón.

o Dibuja donde corresponda los diferentes materiales que crees que se pueden reciclar.

Papel y Cartón	Plásticos	Metales	Vidrios

Actividad 3: Vamos a realizar macetas con botellas!

Materiales: 1 botella de plástico (gaseosa, jugo, etc.), tijeras, semillas de alpiste o la que tengas en casa, agua, tierra, elementos para decorar como pinturas, papelitos, tapitas, etc.
¡Manos a la obra!

Paso a paso:

☼ Con la ayuda de un familiar, corta la botella por la mitad y decora como deseases, pueden pegar, dibujar o pintarle ojos, nariz y boca.



☼ Luego, agregar la tierra y sobre ella colocar las semillas.



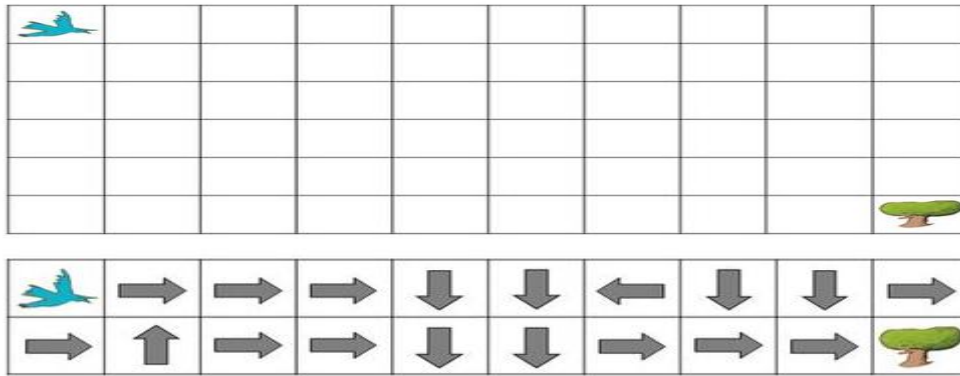
☼ ¡Puedes decorarla como deseases y realizar la cantidad de macetas que quieras para tener en casa!

☼ Recordar, agregarle agua diariamente y cuidar mucho de nuestra planta.

Día 6

Área curricular: Computación.

Actividad 1: En familia ubica las flechas para llegar al árbol. (Practicamos flecha de dirección del teclado)



Área curricular: Música

Actividad 2: Observamos nuevamente el vídeo trabajado la clase pasada. Con ayuda del vídeo enviado por la señorita de música realizamos la coreografía del gato simple, buscamos una pareja en nuestra casa para bailarla.

Área curricular: Ciencias Naturales

Actividad 3: Recuerdo la experiencia realizada con los mini helados, y clasifico en qué estado se encuentra cada imagen, ¿sólido o líquido?



Día 7

Área curricular: Educación Física

Actividad 1: Con ayuda de un familiar. El alumno colocarse en un extremo del espacio y el familiar en el otro extremo. El alumno deberá trasladarse hasta donde se encuentra el familiar, desplazando la pelota con el pie. Realizar pases de pelota y volver trotando sin la pelota hasta el lugar inicial. Luego el familiar le pasara la pelota para volver a comenzar con la ejercitación.

Área curricular: Ciencias Naturales

Actividad 2: ¡A reciclar! En familia elaboramos un juego matemático, con materiales que tenemos en casa: solo necesitas 10 cubos de servilleta y 2 tapitas. Luego decorarlos a su gusto y después los numeramos del 1 al 10.



Actividad 3: Después lo pegamos unos con otros y les hacemos un pequeño hueco en la parte de abajo. (Como lo muestra la imagen).

Día 8

Área curricular: Matemática

Actividad 1: Invita a uno de los integrantes de tu familia a jugar con el juego que juntos elaboraron en el día 7, que consiste en:

Actividad 2: Lanzar una tapita a uno de los cubos, y anota a que número tocó. (ver cuadro)

- ✚ Cada uno debe lanzar la tapita 5 veces.
- ✚ Por último realizar el conteo oral, sumando todos los números que anotaste y el que tenga el número más alto, será el ganador.

Actividad 3: En el cuaderno escribe el nombre de los participantes, los números que fueron obteniendo en el juego, y quien fue el ganador.

Día 9

Área curricular: Artes Visuales.

Actividad 1: Busca un cartón en buenas condiciones. Luego dibuja el boceto de la clase anterior, en un formato mediano. Lo puedes pintar con el material que a ti te agrada.

Área curricular: Ciencias Naturales y Lengua.

Actividad 2: El 18 de octubre se festeja el Día de la Madre, es por eso que en conmemoración a ellas realiza una tarjeta para regalarle en su día.

Materiales: Hojas de colores o revistas, fibra o marcador, moño o cinta bebé, pegamento.

Manos a la obra: Reserva una hoja de color, (la que más te guste) para realizar la tarjeta y con las demás dibuja corazones de diferentes tamaños. Grandes y chiquitos. Luego pégalos en la hoja que reservaste formando los pétalos de las flores, como lo muestra la imagen.

Por último con la cinta forma un moño y pégalos al final de la tarjeta.

Actividad 3: Abre la tarjeta dibuja a mamá y luego píntalo.



✚ Escribe una frase o unas palabras bonitas para mamá: por ejemplo:
¡FELIZ DÍA MAMÁ! TE AMO.

✚ El 18 de octubre con un abrazo le haces entrega la tarjeta a mamá.

Día 10

Área curricular: Lengua.

Actividad 1: A jugar a La Rayuela usando nuestros pies y manos.

Para armarla solamente necesitan papel, lápiz o fibrones y una bolsita o caja. Y para jugarla, necesitan un espacio libre, no muy amplio, en el suelo. ¡Manos a la obra!

Primero dibujamos o marcamos en hojas de papel el contorno de nuestras manos y pies o algo que los represente (como triángulos, círculos, cuadrados, rombos u otras figuras). Las colocamos en el piso de manera intercalada, formando nuestra propia "Rayuela", que puede ir cambiando todas las veces que queramos. Se enviara video por whatsapp de instrucciones y como se juega



Actividad 2: El juego consiste en apoyar los pies y manos según indique el dibujo.

✚ Empieza uno poniendo manos y pies en la primera fila.

✚ Para pasar a la siguiente fila pueden sacar un papelito de una bolsa o caja, que indique si es mano o pie, que deben apoyar a medida que avanzan de fila (tendrán que fijarse si les toca izquierdo o derecho, según el dibujo).

✚ Si el jugador o jugadora se cae, deberá ceder su turno al siguiente, y luego retomar en la fila que quedó antes de perder el equilibrio.

✚ El jugador o jugadora que llega primero a la última fila, gana.

Actividad 3: La rayuela puede tener tantas filas como quieran y se puede ir cambiando para hacerla más difícil o más fácil de completar hasta la llegada.

✚ Además de turnarse por medio de los papelitos, también se pueden incluir preguntas (sobre sus gustos) entre cada fila, obligando al jugador o jugadora a contestar bien para poder avanzar (algo parecido al juego "Preguntados").

Directora: Analía Aracena

Vice directora: Andrea Manzanares.