

GUÍA PEDAGÓGICA N° 1

TÍTULO: APRENDEMOS JUGANDO

PROPÓSITOS

- DESARROLLAR HABILIDADES DE CÁLCULO DE NÚMEROS QUE INCLUYAN RELACIONES DE PROPORCIONALIDAD: DOBLES.
- PROPICIAR LA ESCRITURA DE PALABRAS CONOCIDAS.
- FAVORECER LA REFLEXIÓN SOBRE LOS ANIMALES Y SUS CARACTERÍSTICAS.
- APORTAR AL RECONOCIMIENTO SOBRE LOS JUEGOS DEL PASADO Y DEL PRESENTE.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- UTILIZAR ESTRATEGIAS PARA RESOLVER CÁLCULOS PROPORCIONALES. (DOBLE DE UN NÚMERO)
- ESCRIBIR POR SI MISMO O CON AYUDA TEXTOS BREVES.
- COMPARAR Y DESCRIBE LOS DISTINTOS JUEGOS DE LAS SOCIEDADES DEL PASADO Y DEL PRESENTE.
- RECONOCER CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LOS ANIMALES SEGÚN SU PIEL Y SU HABITAT.

INDICADORES DE LOGRO:

- CONSTRUYE Y USA REPERTORIOS DE CÁLCULOS DE SUMAS.
- ESCRIBE PALABRAS CONOCIDAS
- ESTABLECE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE LOS JUEGOS DEL PASADO Y DEL PRESENTE.
- DESCRIBE CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LOS ANIMALES, RECONOCIENDO SU HABITAT.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

EN LA GUÍA DE ESTA SEMANA LE AGREGAREMOS MÁS TARJETAS DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS A NUESTRO JUEGO DE LA OCA QUE HICIMOS ANTERIORMENTE. CADA VEZ SON MÁS DIFÍCILES ¿ESTÁS LISTO PARA RESPONDERLAS?

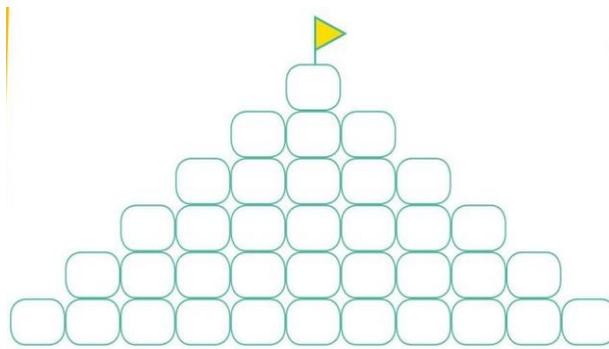
LAS ACTIVIDADES DE CADA ÁREA TE PREPARÁN PARA RESOLVER DICHAS TARJETAS.

DÍA 1 ÁREA MATEMÁTICA

NECESITAS UN DADO PARA IR RESOLVIENDO.

DOCENTES: Ricardo Agüero, Melisa Tejada, Marcela Arias

- TIRAR EL DADO Y PINTAR EN LA PIRÁMIDE EL DOBLE DEL NÚMERO QUE SALIÓ. POR EJEMPLO SI SALIO EL 5. PINTÁ 10 CUADRITOS.
- CADA VEZ QUE TIRES EL DADO DEBES PINTAR LOS CUADRITOS DE UN COLOR DIFERENTE.
- COMENZAR A PINTAR DESDE LA BASE DE LA PIRÁMIDE



ANOTÁ CUÁNTOS CUADRITOS TENÉS QUE PINTAR SI SACAS ESTOS NÚMEROS.

SI SALE	1	2	3	4	5	6
¿CUÁNTOS CUADRITOS PINTO?						

LENGUA

UN ADULTO TE LEE LAS ADIVINANZAS. LUEGO ESCRIBE EL NÚMERO QUE ADIVINASTE Y FORMA SU NOMBRE CON LAS LETRAS MÓVILES.

CUANDO TE PONES A CONTAR POR MI DEBES EMPEZAR ¿QUIÉN SOY?

SOY MÁS DE UNO SIN LLEGAR A TRES, Y LLEGO A CUATRO CUANDO DOS ME DES ¿QUIÉN SOY?

CUÉNTATE LAS MANOS O CUÉNTATE LOS PIES Y ENSEGUIDA SABRÁS QUÉ NÚMERO ES

SI QUIEREN SABER QUIÉN SOY, ESPEREN A QUE LLUEVA, CONTANDO LOS COLORES DEL ARCOIRIS TENDRÁN LA PRUEBA.

DÍA 2 ÁREA MATEMÁTICA

1. ¡A SUMAR IGUALES!

$$\begin{array}{ccccccc}
 \square & + & \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} & = & \text{-----} \\
 2 & + & 2 & = & 4
 \end{array}$$

ANIMATE Y COMPLETA LOS DADOS COMO EN EL EJEMPLO

$$\square + \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array} = \text{-----}$$

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array} + \square = \text{-----}$$

CIENCIAS NATURALES

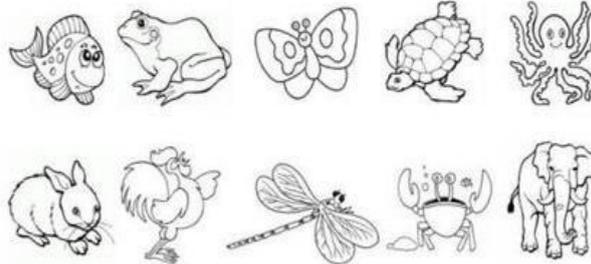
1. REPASAMOS LO APRENDISO. UNE CON FLECHAS CADA ANIMAL SEGÚN SU PIEL.



- PELOS
- PLUMAS
- ESCAMAS
- PIEL DESNUDA

¿TERRESTRES O ACUÁTICOS?

2. ENCIERRA LOS ANIMALES TERRESTRES CON ROJO



DÍA 3: CIENCIAS SOCIALES

LOS TIEMPOS CAMBIAN PERO LOS CHICOS NUNCA DEJARON DE DIVERTIRSE.

1. OBSERVA ESTAS IMÁGENES CON MUCHA ATENCIÓN.





2. PREGUNTALE A UN ABUELO O TÍO, QUÈ JUEGOS EL JUGABA EN SU INFANCIA.
3. MARCA EN LAS IMÀGENES UNA X LOS JUEGOS QUE HAYAS JUGADO VOS.
4. ESCRIBE UN JUEGO ANTIGUO QUE YA NO JUEGUEN LOS NIÑOS EN LA ACTUALIDAD.
5. ESCRIBE DOS JUEGOS ACTUALES QUE TUS ABUELOS NO TENÍAN EN SU INFANCIA.
6. ¿CUÀL ES TU JUEGO FAVORITO? ¿POR QUÈ?

DÌA 4. ÀREA FORMACIÓN ÈTICA Y CIUDADANA.

1. OBSERVA LA SIGUIENTE IMÀGEN.



2. RESPONDE:
 - A) ¿QUÈ CREES QUE ESTÀ SUCCEDIENDO EN LA IMÀGEN?
 - B) ¿CÓMO SE SENTIRÁ EL NIÑO QUE NO LO DEJAN JUGAR?
 - C) ¿TE HA PASADO ALGUNA VEZ A VOS O A UN AMIGO ESTÀ SITUACIÓN? ¿CÓMO TE SENTISTE?
 - D) ¿ES IMPORTANTE COMPARTIR LOS JUEGOS CON TODOS LOS NIÑOS? ¿POR QUÈ?

DÍA 5: AHORA YA ESTÁS LISTO PARA RESPONDER LAS NUEVAS TARJETAS DE NUESTRO JUEGO DE LA OCA. IMPRIME O ESCRIBE LAS SIGUIENTES TARJETAS Y ¡A JUGAR!

MANDA UN VIDEO O FOTO JUGANDO CON TU FAMILIA. CUÉNTALE A TU SEÑO Y PROFE CÒMO TE FUE EN EL JUEGO, SI PUDISTE RESPONDER TODAS CORRECTAMENTE, SI NECESITASTE AYUDA, QUIÉN GANÓ.

CALCULA.
¿CUÁNTO ES 5 + 5?

SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZA UNA CASILLA.
INCORRECTAMENTE PIERDE UN TURNO.

RESPONDE:
SI ANA ESTÀ EN EL CASILLERO DOS, Y AL TIRAR EL DADO SACÒ 2 PUNTOS ¿A QUÈ CASILLERO DEBE AVANZAR?

SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZA DOS CASILLEROS.
INCORRECTAMENTE RETROCEDE UNO.

CALCULA.
¿CUÁNTO ES 4 + 4?

SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZA UNA CASILLA.
INCORRECTAMENTE TE QUEDAS EN LA CASILLA EN LA QUE ESTÁS.

RESPONDE:
¿QUÈ TIPO DE PIEL TIENEN LAS RANAS?

SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS TRES CASILLEROS,
INCORRECTAMENTE PIERDE UN TURNO

ADIVINANZAR:
CUANDO TE PONES A CONTAR POR MI DEBES EMPEZAR ¿QUIÉN SOY?
SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZA UNA CASILLA. INCORRECTAMENTE PIERDE UN TURNO

CALCULÀ.
¿CUÁNTO ES 5 + 5?

SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZA UNA CASILLA.
SI NO PIERDE UN TURNO.

ELIGE LA OPCION CORRECTA.
EL ELEFANTE ES UN ANIMAL:

D) TERRESTRE
E) ACUÀTICO
F) AEREO

SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS TRES CASILLEROS, INCORRECTAMENTE PIERDE UN TURNO

ADIVINANZAR:
SOY MÀS DE UNO SIN LLEGAR A TRES, Y LLEGO A CUATRO CUANDO DOS ME DES ¿QUIÉN SOY?
SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS TRES CASILLEROS,
INCORRECTAMENTE PIERDE UN TURNO

ADIVINAR
SI QUIEREN SABER QUIÉN SOY, ESPEREN A QUE LLUEVA, CONTANDO LOS COLORES DEL ARCOIRIS TENDRÀN LA PRUEBA.
SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZA UNA CASILLA.
INCORRECTAMENTE PIERDE UN TURNO.

NOMBRA UN JUEGO ANTIGUO QUE YA NO JUEGUEN LOS NIÑOS EN LA ACTUALIDAD.
SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZA UNA CASILLA.
INCORRECTAMENTE PIERDE UN TURNO.

NOMBRA DOS JUEGOS ACTUALES QUE TUS ABUELOS NO TENÌAN EN SU INFANCIA.

SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS TRES CASILLEROS,
INCORRECTAMENTE PIERDE UN TURNO

RESPONDE LA OPCION CORRECTA.
QUE TIPO DE PIEL TIENE UN PEZ

A) PLUMAS
B) ESCAMAS
C) PIEL DESNUDA

SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS TRES CASILLEROS, INCORRECTAMENTE PIERDE UN TURNO

ÁREAS DE ESPECIALIDADES**TÍTULO DE LA PROPUESTA: VESTIMENTA COLONIAL**

PROPÓSITOS: FAVORECER LA IDENTIFICACIÓN Y DIFERENCIACIÓN DE LOS DISTINTOS TIPOS DE VESTIMENTA DE LA ÉPOCA COLONIAL COMO ASÍ TAMBIÉN LA ESTIMULACIÓN DE LA EXPRESIÓN MUSICAL EN LA INTERPRETACIÓN DE MELODÍAS, RIMAS Y CANCIONES.

ACTIVIDADES SECUENCIADAS**ÁREA EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.PROF. MÓNICA TORRES**

1- EN FAMILIA OBSERVA Y ESCUCHA **EL VIDEO** DE LA ÉPOCA COLONIAL Y RESPONDE:

1. ¿QUÉ SONIDOS ESCUCHAS?
2. ¿QUÉ SE VEIA Y ESCUCHABA EN LAS CALLES?
3. ¿CÓMO SE VESTIAN LAS PERSONAS?
4. DIBUJA UNA FAMILIA CON LA VESTIMENTA DE LA ÉPOCA ACTUAL

**EDUCACIÓN MUSICAL. PROF. ADELA ALTAMIRA**

ESCUCHA EL AUDIO ENVIADO POR SEÑO “CANCIÓN DE LOS PREGONES”

- 1- ¿QUE PERSONAJES SE NOMBRAN EN LA CANCIÓN?
- 2- ¿CÓMO SE LLAMAN ESTOS VENDEDORES AMBULANTES QUE APARECEN EN LA CANCIÓN? ¿QUE VENDÍAN?
- 3- IMITA A CADA UNO PRIMERO HABLANDO Y LUEGO CANTANDO

Directora: Molina Susana

DOCENTES: Ricardo Agüero, Melisa Tejada, Marcela Arias