GUÍA PEDAGÓGICA Nº 1.

Título: "ANIMALES EN ACCIÓN".

<u>Desafío</u>: Confeccionar el juego de la oca con numeración que contenga animales.

Propósitos:

- Leer y escribir números estableciendo relaciones entre el nombre del número y su escritura.
- Establecer relaciones numéricas.
- Identificar características de los animales por su hábitat.

Criterios e Indicadores de evaluación:

- ♣ RECONOCER DIFERENTES USOS DE LOS NÚMEROS, RESOLVIENDO SITUACIONES DE CONTEO Y EXPLORANDO LAS REGULARIDADES EN LA SERIE NUMÉRICA.
 - Reconoce los números naturales hasta el 29.
 - Ordena de menor a mayor los números.
 - Identifica el número anterior y posterior a un número dado.
- ♣ RECONOCER LAS CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS DE LOS ANIMALES, ESTABLECIENDO RELACIONES ENTRE LAS ESTRUCTURAS Y LAS FUNCIONES.
 - Identifica el ciclo de vida del animal.
 - Describe algunas características propias de los animales.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO.

Esta semana nos preparamos para confeccionar el "Juego de la Oca" y jugar con él. Para ello aprenderemos los números hasta el 29 y características de los animales.

Papás: gracias por seguir acompañándonos en esta tarea de enseñar a sus hijos desde la casa. En esta etapa lo que está con color rojo es la explicación para ustedes, lo que deben explicar a los chicos. Las consignas es lo que deben escribir en el cuaderno y van siempre numeradas. Recuerden que deben escribir el encabezado como lo hacemos todos los días en el aula. Ante cualquier duda no olviden consultar a la Docente por WhatsApp.

Lunes 31/05

Para comenzar a trabajar deben tener estos elementos: 19 tapitas, corchos, palitos de helado, porotos, fideos, o cualquier elemento que tengan en casa para contar y un recipiente: una caja, una bolsita, un tapper...Primero separamos en un grupo 10 tapitas y el resto las dejamos aparte. Luego con el alumno las introducimos a la caja de una en una y contamos, pueden hacerlo juntos. Terminado esto le preguntan ¿Cuántas tapitas habrá en la caja? si le agrego una tapita de las que quedaron a fuera, ¿Cuántas habrá ahora? Dejamos que arriesgue una cantidad, si no es correcta, junto con él sacamos todas las tapitas de la caja contando de uno en uno hasta llegar a 11. Le pedimos contar de nuevo, pero ahora agregamos 2 tapitas y repetimos hasta llegar a 15. Acá le preguntamos si podemos escribir o dibujar lo realizado, se espera que ellos respondan o dibujen

ESCUELA POLICÍA DE LA PROVINCIA DE SAN JUAN GRADO: 1° ÁREAS: MATEMÁTICA - CS. NATURALES

10 tapitas y luego 5, o les digan 10 + 5. Luego repetimos el juego hasta llegar a 19. Es muy importante que el alumno agregue y cuente él los elementos. Después trabaja en el cuaderno.

1- COMPLETO LA TABLA.



10+1=	
10+2=	
10+3=	
10+4=	
10+5=	
10+6=	
10+7=	
10+8=	
10+9=	

2- PINTO LOS NÚMEROS QUE SE FORMAN. REMARCO LOS NOMBRES DE ELLOS Y LOS





DÍA MARTES 1/06

Se preparan para la tarea, un adulto le dice que van a jugar y deben estar muy atento. El adulto comienza a recitar la serie numérica hasta el 19, pero omite algunos números (no los dice); el alumno debe darse cuenta de ello y avisar diciendo ¿Qué número faltó? Luego lo pueden hacer al revés: el niño recita y el adulto dice cuál no mencionó. Ahora vamos a repetir el juego con la caja y las tapitas del lunes, pero esta vez serán 29 tapitas, comenzando desde el 19 y agregando de una en una las tapitas. Después trabajan en el cuaderno.

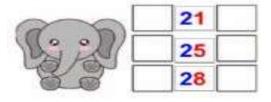
1- COMPLETO LA TABLA.

FAMILIA DEL 20



20 + 1 =	
20+2=	
20+3=	
20 +4=	
20+5=	
20+6=	
20 +7=	
20+8=	
20+9=	

2- COMPLETO CON EL ANTERIOR Y POSTERIOR. PUEDES USAR LA BANDA NUMÉRICA.







Día MIÉRCOLES 2/06

Le decimos al alumno que vamos a contar y trabajar con los números hasta el 29. Papá o mamá comienza la serie numérica desde 1. Luego contamos al revés 29,28,27...Ahora con el castillo de números, proponer avanzar tantos números desde un lugar: estoy parado en el número 17, si doy 3 saltos en qué número estaré; si estoy en el 20 avanzo7 lugares, a qué número llego, y así plantear lo mismo con otros números. Luego los alumnos trabajan con la fotocopia del juego de la oca.

1-CON EL TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA, RESPONDO:



CIENCIAS NATURALES

Dialoga con mamá sobre las características de los seres vivos ya trabajada en clases presenciales: por qué son seres vivos, qué seres con vida existen, cuáles no tienen vida. Recuerden cuando fuimos al jardín de la escuela, qué vieron, busquen las tareas que se hicieron en el cuaderno y la leen. Qué saben de los animales: cómo nacen, dónde viven, podemos llevar a casa a cualquier animal, por qué...Luego se explica:

"Existen una gran cantidad de animales, unos nacen de la panza y otros de huevos, viven en la selva, otros en el campo y otros los podemos domesticar y tenerlos como mascotas. Pero todos los animales son seres vivos porque nacen de otro animal, crecen, comen, respiran, tienen crías, envejecen y al final, mueren."

1-MIRO Y ESCRIBO EN CADA FOTOGRAFÍA, LA PALABRA CORRECTA.



2-RECORTO Y PEGO, LOS ANIMALES, DONDE CORRESPONDA.



NACEN DE HUEVOS

NACEN DEL VIENTRE DE LA MADRE

3-PINTO EL MARCO DE LAS FOTOS SEGÚN SE INDICA:



- . CON AZUL LOS ANIMALES QUE PUEDEN VIVIR EN UNA CASA.
- . CON VERDE LOS ANIMALES QUE TIENEN QUE VIVIR EN LA NATURALEZA.

Día JUEVES 3/06

Recuerden usar siempre el castillo de números. Comenzamos diciendo la serie numérica del 1 al 29, luego lo hacemos al revés. Le decimos un número y que el alumno diga cuál está antes y después. Leemos la serie al revés desde un número.

1-TRABAJAMOS ORALMENTE.

Luego recuerden si alguna vez subieron a algún ascensor, a que piso, cómo hicieron, se puede ir del piso 1 al 15 sin parar, por qué. Con el castillo de números se trabajan estas situaciones en forma oral:

- Si el ascensor está subiendo hasta el piso 15. Ahora está pasando por el piso 5 ¿Por cuáles pisos le faltará pasar?
 - Si el ascensor está bajando a la planta baja. Está pasando por el piso 9.

¿Por cuáles pisos le falta pasar para llegar a la planta baja?

2-PIENSO Y RESUELVO.

 ESTE ASCENSOR ESTÁ SUBIENDO HASTA EL PISO 15. AHORA ESTÁ PASANDO POR EL PISO 5 ¿POR CUÁLES PISOS PASARÁ DESPUÉS?

•	LOS	ESCF	RIBO	EN	ORDEN.
---	-----	------	------	----	--------

 AHORA EL ASCENSOR ESTÁ BAJANDO HASTA PLANTA BAJA. ESTÁ PASANDO POR EL PISO 10 ¿POR CUÁLES PISOS LE FALTA PASAR PARA LLEGAR?
LOS ESCRIBO EN ORDEN.



• EL ASCENSOR DEL EDIFICIO ES AUTOMÁTICO. ESTOS SON LOS NÚMEROS DE LOS PISOS QUE APRETARON ALGUNAS PERSONAS QUE SUBIERON.



ESCRIBO EN QUÉ ORDEN TENDRÁ QUE PARAR EL ASCENSOR AL SUBIR.

Día VIERNES 4/06

Preparamos en papelitos cálculos para que digan los resultados. Los ponemos en una caja o bolsita y el alumno saca uno, lo lee y dice el resultado. Si no acierta el resultado, utiliza las tapitas y realiza el conteo con cada cantidad. Algunos cálculos pueden ser: 5+5; 10+5; 20+7; 10+3; 20+3; 4+3; 6+4; 10+9; 20+9; 8+1; 2+6 etc. Luego trabajan en el cuaderno.

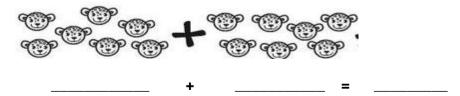
1- LOS CHICOS ESTÁN JUGANDO AL JUEGO DE LA OCA. **MARCO** EN QUÉ CASILLEROS DEBEN PONER SUS FICHAS.

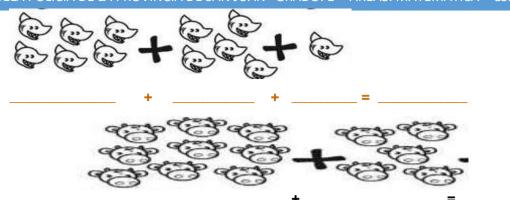






2-CUENTO, COMPLETO Y ESCRIBO EL RESULTADO. PINTO LOS ANIMALES.





ÁREA: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

<u>DESAFÍO</u>: ELABORAR UN PRODUCTO TRANSFORMANDO MATERIALES EXTRAÍDOS DE LA NATURALEZA.

PROPÓSITOS:

-FACILITAR EL ANÁLISIS Y RECONOCIMIENTO DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS DE LA VIDA COTIDIANA.

CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN:

IDENTIFICAR PRODUCTOS TECNOLÓGICOS SURGIDOS DE LAS NECESIDADES Y DEMANDAS DE SU ENTORNO INMEDIATO.

- -RECONOCE LOS DISTINTOS TIPOS DE MATERIALES.
- -SEÑALA LAS PARTES DE UN ENVASE.

ACTIVIDADES:

1- LEE CON AYUDA DE UN ADULTO

UN ENVASE ES UN RECIPIENTE DESTINADO A CONTENER UN PRODUCTO PARA SU USO O CONSUMO, PROTEGIÉNDOLO DE POSIBLES ALTERACIONES Y PERMITIENDO SU VENTA. EL ENVASE, PRESENTA, PROTEGE Y VENDE LO QUE CONTIENE.

LOS ENVASES PUEDEN ESTAR HECHOS DE DISTINTOS MATERIALES COMO PLÁSTICO, PAPEL, CARTÓN, VIDRIO, ALUMINIO.

2-OBSERVA LOS ENVASES DE JUGO Y ESCRIBE ¿DE QUÉ MATERIALES ESTÁN HECHOS?



ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

Propósito/s: Saltar con control corporal.

Actividades:

- 1- Saltar libremente con 2 pies juntos. Repetir 3 veces.
- 2- Saltar con pie izquierdo hacia adelante. Repetir 3 veces

3- Saltar con pie derecho hacia atrás. Repetir 2 veces.

ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL.

<u>PROPÓSITOS</u>: -IDENTIFICAR LOS SONIDOS LARGOS Y CORTOS, EN GRAFÍAS (PUNTOS Y LÍNEAS LISAS Y ARRUGADAS).

-EXPLORAR Y UTILIZAR MATERIALES SONOROS.

ACTIVIDADES:

EL INVIERNO TAMBIÉN TIENE SUS SONIDOS. ¿RECUERDAS CÓMO DIBUJAMOS LOS SONIDOS? TE PRESENTO HOY TRES BICHITOS AMIGOS QUE POR NO ABRIGARSE SE ENFERMARON; BEBE ESTORNUDÓ (ACHÍS), A LALA LE DIO TOS (COFF-COFF) Y CARACOL TIRITÓ. (BRRRRR). CADA UNO DEJÓ SU MARCA.

1-PINTA ROJO EL ESTORNUDO, VERDE LA TOS Y AZUL EL TIRITÓN.



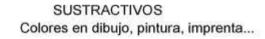


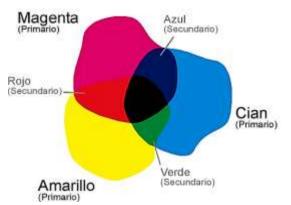
2- ESCUCHA Y DESCUBRE https://www.youtube.com/watch?v=NGGmmPIPvUQ PARA ELLO BUSCA 3 OBJETOS EN LA CASA QUE AL HACERLOS SONAR DEJEN UNA MARCA IGUAL A LA DE LA TOS, EL ESTORNUDO Y EL TIRITÓN PARA ACOMPAÑAR A LALA, BEBÉ Y CARACOL CUANDO SE LOS NOMBRA.

ÁREA: ARTES VISUALES

Título: Teoría del Color pigmento o sustractivos

PROPÓSITOS: Describir y comparar los diferentes tonos, reconociendo las propiedades del pigmento para lograr el tono deseado según la cantidad.





Introducción: En la actualidad se conoce la teoría de colores primarios de síntesis sustractiva, los cuales son tres el Cian, magenta y amarillo, la mezcla de estos permite una paleta más amplia de colores al mezclarlos, esta teoría remplazo la utilizada en el siglo 18 y 19 donde los primarios eran el rojo, azul y amarillo. Producción: Dibujar en la carpeta N°5 diversas formas abstractas cerradas como manchas, luego pintar con témpera cada una con uno de

los colores primarios, tratando de superponer y lograr la mezcla de estos, obteniendo los colores secundarios, en el caso de no tener cian puede ser remplazado por azul y magenta por rojo.

DIRECTORA: SANDRA IRENE GÓMEZ. VICEDIRECTORA: CARINA SOLAZZO.