

GUÍA PEDAGOGICA N°1



Nivel Primario

Turno: Jornada Completa

Título: “CON ESFUERZO Y PACIENCIA TODO SE LOGRA”

Propósitos:

- ✚ Incentivar la lectura y escritura de palabras sencillas con ayuda de un adulto.
- ✚ Promover observaciones, registros en diferentes formatos y la comunicación sobre la diversidad animal y sus características.
- ✚ Estimular el reconocimiento de los números naturales de 0 a 19 y sus relaciones entre las cantidades.
- ✚ Instar el valor del respeto, esfuerzo en las acciones diarias.

| Área | Criterio | Indicadores | | |
|--------------------------|--|---|--|--|
| Lengua | Identificar los personajes principales de la fábula con precisión frente a un adulto. | Reconoce los personajes de la fábula utilizando soportes gráficos. | | |
| Matemática | Analizar relaciones entre cantidades de números naturales de 0 a 19, adecuadamente con ayuda de un adulto. | Resuelve las relaciones entre cantidades de números naturales de 0 a 19, utilizando el castillo numérico y el conteo. | | |
| Ciencias naturales | Reconocer las diferentes características de la diversidad animal con claridad a través de un video enviado a la maestra. | Identifica características sencillas de los animales (su pelaje, desplazamiento) haciendo un video. | | |
| Formación E. y Ciudadana | Reflexionar situaciones de la vida cotidiana, con argumentos en colaboración de la familia. | Asume los valores de la vida, respetando a todas las personas. | | |

Desafío: TE PROPONGO ELEGIR UNA MASCOTA DE TU CASA, Y EN UN VIDEO QUE ALGUN FAMILIAR TE GRABE, PUEDES DESCRIBIR LAS CARACTERÍSTICAS DE ESE ANIMALITO

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

1. CONVERSAMOS ENTRE TODOS. ¿ALGUNA VEZ LES CONTARON HISTORIAS, CUENTOS DE ANIMALES? ¿CUÁLES? ¿PUEDEN COMENTAR?
2. OBSERVAMOS LA SIGUIENTE IMAGEN ¿QUÉ ANIMALES APARECEN? ¿QUÉ ESTÁN HACIENDO? ¿DÓNDE OCURRIRÁ LA HISTORIA?



3. LEEMOS JUNTO A UN INTEGRANTE DE LA FAMILIA, LA FÁBULA SOBRE “LA TORTUGA Y LA LIEBRE”.

LA LIEBRE Y LA TORTUGA

CIERTO DÍA, UNA LIEBRE SE BURLABA DE LAS CORTAS PATAS Y LA LENTITUD AL CAMINAR DE UNA TORTUGA. PERO ÉSTA



, RIÉNDOSE, SE REPLICÓ: <<PUEDE QUE SEAS MÁS VELOZ COMO EL VIENTO, PERO EN UNA COMPETENCIA YO TE

GANARÍA>>. LA



QUE SEÑALARA EL CAMINO Y LA META.

LLEGANDO EL DÍA DE LA CARRERA, EMPRENDIERON AMBAS



y

LA MARCHA AL MISMO TIEMPO. LA



EN NINGÚN MOMENTO DEJO DE CAMINAR Y, A SU PASO LENTO PERO CONSTANTE, AVANZANDO TRANQUILA HACIA LA META.

EN CAMBIO, LA



, QUE A RATOS SE ECHABA A DESCANSAR EN EL CAMINO, SE QUEDÓ DORMIDA DEBAJO DE

UN



. CUANDO DESPERTÓ, Y MOVIÉNDOSE LO MÁS VELOZ QUE PUDO, VIO COMO LA



HABÍA LLEGADO TRANQUILAMENTE AL FINAL Y OBTENIENDO LA VICTORIA.

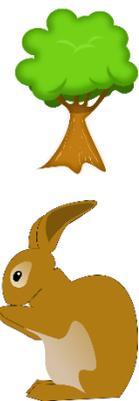
MORALEJA: *ES MEJOR DAR PASOS LENTOS, PERO SEGUROS, QUE DETENERSE EN EL CAMINO POR EXCESO DE CONFIANZA.*

LAS FÁBULAS, SON RELATOS CORTOS Y FICTICIOS (NO REALES) QUE NOS TRANSMITEN ALGUNA ENSEÑANZA A LA QUE LLAMAMOS MORALEJA. SUS PROTAGONISTAS, SON ANIMALES QUE ACTÚAN, HABLAN Y PIENSAN COMO HUMANOS.

4. **LUEGO DE LA LECTURA CONVERSAMOS EN FAMILIA.** (Lo realizan oralmente, no responder en el cuaderno).
- a. ¿QUÉ DOS ANIMALES PARTICIPABAN EN LA CARRERA?
 - b. ¿QUIÉN GANÓ, LA LIEBRE O LA TORTUGA?
 - c. ¿QUÉ LE PASÓ A LA LIEBRE DURANTE LA CARRERA?
 - d. ¿QUÉ LE ENSEÑO LA TORTUGA A LA LIEBRE?
5. **ESCRIBIMOS EN LOS LUGARES VACÍOS, LAS VOCALES QUE FALTAN.LA A-E-I-O-U.**

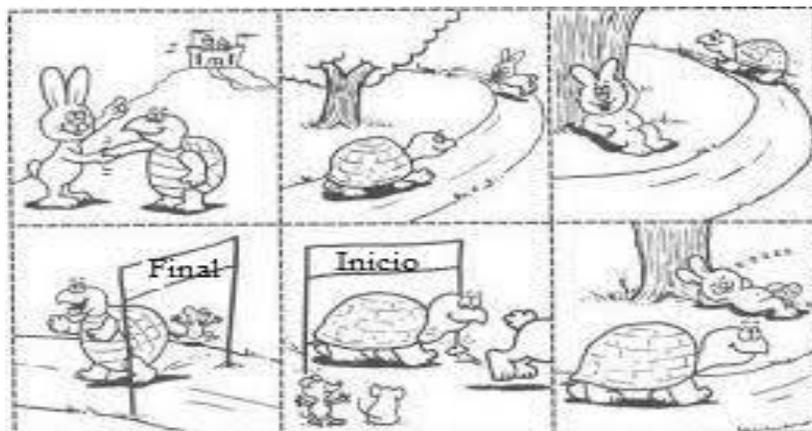


T_RT_G_A
LI_BR_
Z_RR_
_RB_L



- OBSERVA CADA IMAGEN.
- COMPLETA LAS PALABRAS.
- ASOCIA CON UNA FLECHA CADA IMAGEN CON SU NOMBRE

6. **ORDENAMOS LA SECUENCIA TEMPORAL SOBRE LA FÁBULA “LA LIEBRE Y LA TORTUGA”. LUEGO LA COLOREAMOS.**



7. COMPLETAMOS EN FAMILIA Y CON AYUDA DEL CASTILLO, LOS NÚMEROS QUE FALTAN. REPASAMOS EL CONTEO DE LOS NÚMEROS EN FAMILIA.

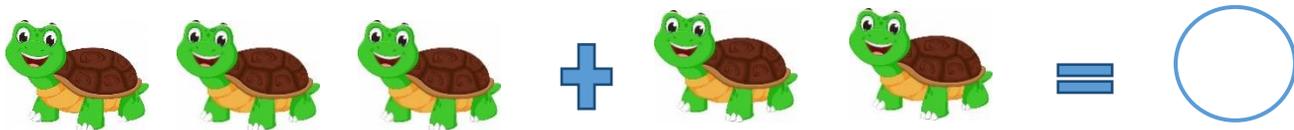
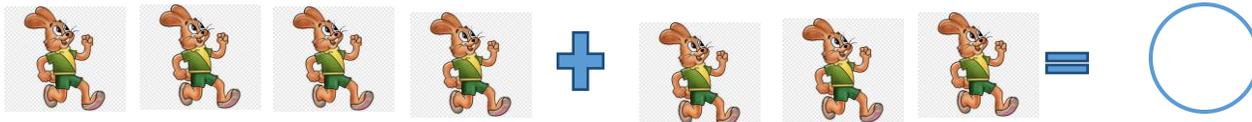
| | | | | | | | | | |
|----|---|----|---|----|----|---|---|----|---|
| 0 | 1 | | 3 | | | 6 | 7 | | 9 |
| 10 | | 12 | | 14 | 15 | | | 18 | |

8. COLOCAMOS EL ANTES Y DESPUES DE LOS SIGUIENTES NÚMEROS:

_____ 3 _____ _____ 5 _____ _____ 8 _____
 _____ 12 _____ _____ 14 _____ _____ 10 _____

UBICA EN EL PUNTO
 ANTERIOR Y
 OBSERVA CUÁLES
 SON LOS VECINOS
 QUE ESTÁN ANTES
 Y DESPUÉS.

9. CUENTA LOS DIBUJOS Y ESCRIBE EL RESULTADO EN EL CÍRCULO.



- 10. CONVERSAMOS EN FAMILIA. ¿QUÉ ANIMALES APARECEN EN LA FÁBULA? ¿CÓMO SON? ¿SON TODOS IGUALES?
- 11. OBSERVAMOS UN VIDEO SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES.



<https://www.youtube.com/watch?v=Skkzlvhj1s8>

- 12. COMPLETAMOS EL SIGUIENTE CUADRO:

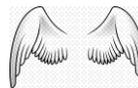
A. ENCIERRA EN UN CÍRCULO EL ANIMAL QUE TIENE COMO COBERTURA ESCAMAS.



B. ¿CUÁL DE LOS SIGUIENTES ANIMALES SE DESPLAZA POR LA TIERRA?



C. UNE EL ANIMAL A LA ESTRUCTURA QUE UTILIZA PARA DESPLAZARSE.



ALAS



ALETAS

Área: Educación Musical

Profesora: Alejandra Velázquez

Título: Jugamos con las rondas

Propósitos: Promover el desarrollo de la capacidad perceptiva a través de las rondas musicales

Criterio de evaluación: Cantar un repertorio de canciones de manera afinada en familia.

Indicador de evaluación: canta y juega la ronda de la batata respetando el ritmo.

Desafío: Incorporar cotidianamente el juego y el canto a través de las rondas infantiles tradicionales

- 1) Leemos junto a algún familiar esta rima.
- 2) Escuchamos la rima enviada en formato mp3 ,
- 3) Con algún familiar vamos a cantar y jugar:
 - A) Giramos en ronda tomados de la mano
 - B) Cuando diga punta pie, punta pie, pegamos saltitos en punta de pie en el lugar Y vamos acelerando hasta el final quedándose sentados.



| |
|---|
| A LA RONDA DE LA BATATA COMEREMOS ENSALADA COMO COMEN LOS SEÑORES CON CUCHILLO Y TENEDORES PUNTA PIE ,PUNTA PIE SENTADITO ME QUEDE. |
|---|

Área: Educación Física

Profesor: Cesar Illanes

Propósito: Identificar los movimientos de su cuerpo al ritmo marcado.

Criterio: Ejecutar desplazamientos que incluyan equilibrios dinámicos en colaboración con la familia.

Indicador: Logra el equilibrio dinámico en distintas situaciones.

Desafío: Incorporar cotidianamente el juego y el movimiento

ACTIVIDAD:

Transportar el vaso plástico, descartable o pelotita de papel. Arrodillado soplo el vaso y lo voy corriendo por el piso. Hasta llegar a la línea de **Llegada**; que se ubica a 3,4 o 5 metros. Puedo jugar con algún integrante de la familia. Gana quien llega primero a la **Meta**.

Área curricular: Educación Tecnológica

Docente: Alejandra Briones

Tema: “Jugando con los materiales”

Propósitos: Reconoce materiales en productos tecnológicos. Relaciona materiales y objetos.

Criterio: Reconocer materiales del entorno cotidiano con precisión usado en la construcción de objetos tecnológicos

Indicadores -Identifica materiales en productos de uso cotidiano.

_Relaciona cada material con su objeto.

Desafío: Descubre la relación entre objetos tecnológicos y el material con el cual están elaborados los mismos

Actividades:

1_Elijo a un adulto y **¡jugamos en familia, al veo veo de los materiales!**

Yo _veo, veo

Adulto _ ¿qué ves?

Yo _una cosa

Adulto _ ¿qué cosa?

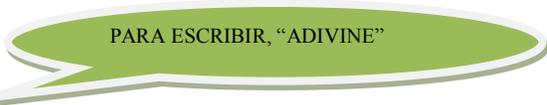
Yo _maravillosa

Adulto _ ¿de qué material es? (tela, papel, vidrio, madera, metal)

Yo_

Adulto_ ¿para qué sirve? (para escribir, para cocinar, para vestirse)

Yo_



_De acuerdo a lo que aprendí jugando, deduzco que:

“todos los objetos adivinados son productos tecnológicos que satisfacen nuestras necesidades y están elaborados con distintos materiales”.

Área: Artes Visuales

TÍTULO: “Puntos convertidos a Líneas”

PROPÓSITOS: Elaborar una imagen figurativa con líneas usando varios colores y materiales diversos

CRITERIO: Uso de elementos del lenguaje plástico - visual adecuadamente con técnicas conocidas.

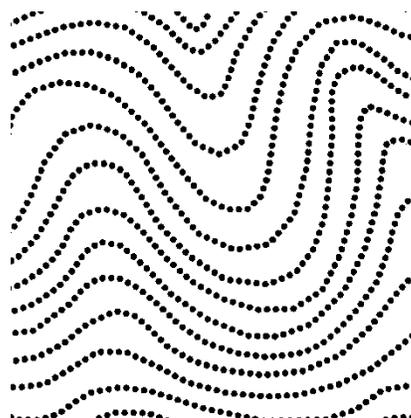
INDICADORES: Realiza una composición usando como mínimo 2 elementos del lenguaje visual (línea, color).

DESAFÍO: Variación de puntos a grafismos lineales

ACTIVIDAD

Mira atentamente la imagen realizada

con secuencias de puntos (puntos seguidos).



1) Dibuja / recrea con líneas (solamente líneas) la imagen propuesta. Usa todos los colores.