

GUIA PEDAGOGICA N°3

TITULO: “*Todos juntos aprendemos*”

DESAFIO: Diseñar (con los alumnos de 1º grado) UN COLLAGE FAMILIAR.

PROPÓSITOS:

- ✚ Conducir al alumno hacia un nivel de conocimiento lingüístico tal, que le permita satisfacer las necesidades esenciales de comunicación oral y escrita.
- ✚ Incentivar el uso del castillo numérico para realizar cálculos sencillos, también actividades tales como antes y después, mayor y menor etc..
- ✚ Usar números naturales a través de su designación oral y representación escrita.

DIA LUNES 14 DE JUNIO AREA CURRICULAR: **MATEMATICA**

DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

RECORDAMOS LO APRENDIDO ANTERIORMENTE.

- 1) Recordamos el nombre de todos los números señalándolos en el castillo.
¿Qué números son los que ya aprendimos? ¿De qué color están pintados?
¿y los de color azul? ¿A qué familia pertenecerán?

CASTILLO NUMERICO.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	23	24	26	27	28	29

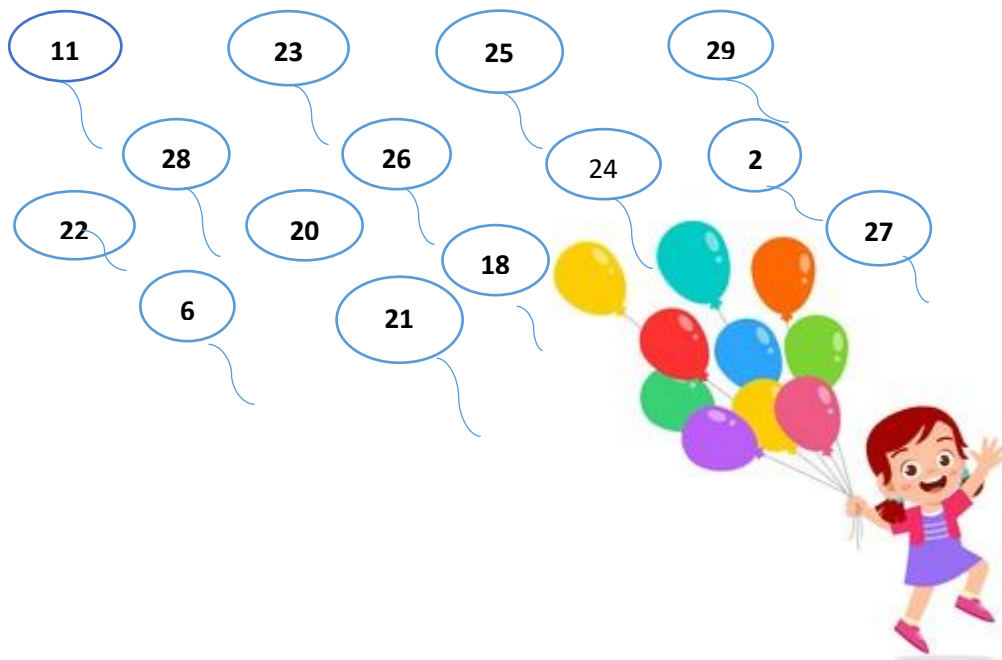
- 2) EN TU CUADERNO ESCRIBE LA FAMILIA DEL 20.



DIA MARTES 15 DE JUNIO

AREA CURRICULAR: **MATEMATICA**

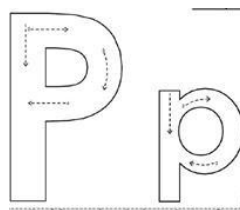
1) PINTA UNICAMENTE LOS NUMEROS QUE PERTENECEN A LA FAMILIA DEL 20.



AREA CURRICULAR: **LENGUA**

LA LETRA DE PAPÀ

2) TRAZA CON LAPIZ NEGRO LA LETRA "P" LUEGO PINTA DEL COLOR QUE MAS TE GUSTE.



PAPÀ

DIA MIERCOLES 16 DE JUNIO

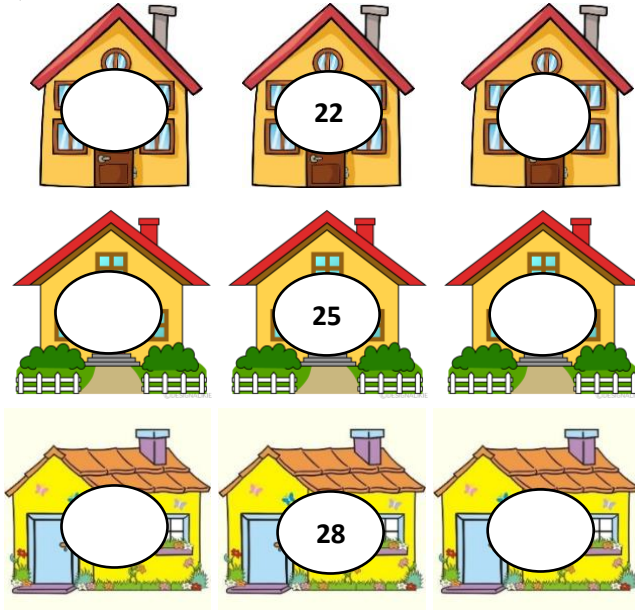
AREA CURRICULAR: **LENGUA**

1) CON AYUDA DE MAMÀ ESCRIBE NOMBRES DE NENES Y NENAS QUE TENGAN LA LETRA "P"



LOS NUMEROS VECINOS

2) ESCRIBE CUALES SON LOS VECINOS DE ESTOS NUMEROS.

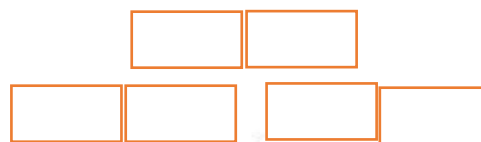
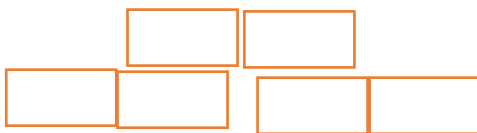


DIA MIERCOLES 16 DE JUNIO

AREA CURRICULAR LENGUA

DESARMANDO PALABRAS

1) DESARMA EN SILABAS Y LETRAS.



PERALTA BARRERA MARIA JOSE

DIA JUEVES 17 DE JUNIO

AREA CURRICULAR LENGUA

A LEER Y PRACTICAR...



P



PI PE PA PO PU

IP OP AP UP EP

PAPÁ PEPE PUPA PIPÍ

AUPA PEPA POPA APIO

PAPÁ AÚPA A PEPA



PIPA



PIE

AREA CURRICULAR MATEMATICA

- 1) CON AYUDA DEL CASTILLO NUMERICO PRACTICAMOS LA FAMILIA DEL 20.
- 2) ESCRIBE 6 NUMEROS, PINTA CON ROJO EL MAS GRANDE Y CON VERDE EL MAS CHICO.

DIA VIERNES 18 DE JUNIO

AREA CURRICULAR CIENCIAS SOCIALES

FAMILIAS DE AYER Y DE HOY

- 1) MIRA CON ATENCION LAS SIGUIENTES IMÁGENES.





2) LUEGO DE OBSERVAR LAS IMÁGENES INDAGAMOS.

¿QUE PUEDEN OBSERVAR?

LAS FAMILIAS SIEMPRE FUERON IGUALES O HUBO ALGUN CAMBIO? ¿CUAL PUDISTE OBSERVAR?

3) RECORTA Y PEGA LAS IMÁGENES ANTERIORES SEGÚN CORRESPONDA

FAMILIAS DE ANTES

FAMILIAS DE HOY

FORMACION ETICA Y CIUDADANA

1) ESCUCHO LA LECTURA DEL TEXTO.

MI FAMILIA

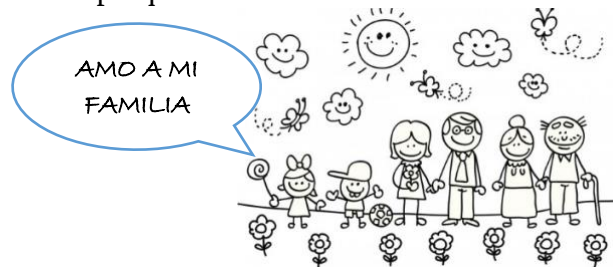
En familia compartimos momentos felices y también momentos tristes.

Pero lo importante es que estamos juntos y nos amamos.

En mi familia me aman cuando hago cosas buenas y cuando me equivoco;

Cuando estoy sano y cuando estoy enfermo.

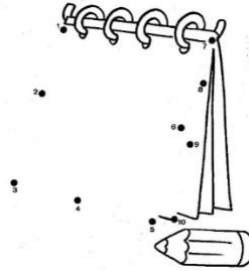
Mi familia me ama simplemente porque existo.



2) DIBUJA O PEGA UNA FOTO DE TU FAMILIA QUE RECUERDE ALGUN MOMENTO IMPORTANTE Y ESCRIBE UNA BREVE ORACION CONTANDO QUE PASA.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.Actividades:

- 1) Leer la siguiente información: útiles escolares son herramientas que facilitan tareas escolares.
- 2) Unir los números desde el 1 al 10 y terminar la imagen de un producto tecnológico de uso escolar.
Luego colorear

AREA CURRICULAR EDUCACION FISICA**1- ENTRADA EN CALOR:**

Desde la posición de parado, los niños deben colocar un pie en prolongación exacta del otro, estableciendo el contacto del talón de un pie con la punta del pie contrario, así deben avanzar 2 metros sin perder el equilibrio. Luego avanzar de la misma manera pero elevando los talones, por último elevando las puntas de los pies. Se repite 3 veces cada una de las formas.

2- CARRERA DE MOZOS

Para esta actividad se necesita la presencia de otra persona. Primero se debe trazar una ruta por donde los mozos van a transitar. Segundo, deben buscar una “bandeja” y un “objeto para llevar” (tanto bandeja como objeto deben ser de un material que no se rompa al caerse por ejemplo de plástico).

El juego consiste en llevar con una mano, como si fuesen mozos, la bandeja con el objeto sin que se caiga. El primero que llegue a destino gana un punto (por ejemplo ir del comedor a la pieza, o de la vereda al fondo, etc.).

Es muy importante hacerlo primero con mano derecha y después con mano izquierda. Si no se consigue bandeja para dos jugadores, se puede jugar individual, uno hace el recorrido y el otro toma el tiempo, el que se tarde menos gana el punto. Para aumentar la dificultad, llevar más de un objeto en la bandeja que sea alto, por ejemplo botellas.

- 3- **CIERRE:** ¡Qué Risa! Por parejas, sentados uno enfrente de otro, intentan hacerse reír. Pierde el primero que se ríe. Si no se puede hacer con un hermano, buscar un adulto.

DIRECTORA AVILA VERONICA