

SECUENCIA DIDÁCTICA SIMPLIFICADA

FECHA: DEL 31- 05 AL 04-06

TÍTULO: ***JUGANDO, JUGANDO SEGUIMOS TRABAJANDO***

PROPÓSITOS:

- PROMOVER EL DIÁLOGO COMO HERRAMIENTA DE EXPRESIÓN.
- CONTAR HISTORIAS REALES O FICCIONALES POR PARTE DE LOS NIÑOS.
- ESTIMULAR LA RESOLUCIÓN DE OPERACIONES SENCILLAS MEDIANTE EL USO DE DIFERENTES ESTRATEGIAS.

INDICADORES:

- MANTIENE UNA ESCUCHA ACTIVA MIENTRAS LE LEEN TEXTOS Y CONSIGNAS.
- SE ANIMA A HACER ESCRITURAS Y LECTURAS ESPONTÁNEAS Y A REVISAR LAS MISMAS.
- TRABAJA CON NÚMEROS DE 10 EN 10, ESTABLECIENDO DIFERENTES RELACIONES.
- REALIZA OPERACIONES SENCILLAS DE SUMA Y RESTA.
- ESTABLECE RELACIONES ENTRE HECHOS OCURRIDOS EN LA ÉPOCA COLONIAL Y HECHOS ACTUALES.
- USA EL DIÁLOGO COMO HERRAMIENTA PARA INTERCAMBIAR OPINIONES Y CONOCIMIENTOS.

DESAFÍO

ORGANIZAR UNA EXPOSICIÓN ORAL DE JUEGOS COLONIALES PARA COMPARTIR CON SUS COMPAÑEROS EN UNA COMUNICACIÓN VIRTUAL (VIDEOLLAMDA).

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

DÍA 1 LUNES 31 DE MAYO

1. **RUTINA DIARIA:** SE REALIZA TODOS LOS DÍAS AL COMENZAR EN EL CUADERNO. ESCRIBIR LA FECHA Y EL NOMBRE. LUEGO ANALIZAR EL NÚMERO DE LA FECHA DANDO ANTERIOR Y SIGUIENTE. HACER SUMAS EQUIVALENTES AL NÚMERO. DIBUJAR BILLETES DE 10 Y MONEDAS DE 1 PARA ARMAR EL NÚMERO DE LA FECHA.

2. CONOCER EL DESAFÍO. UN ADULTO LEE EN VOZ ALTA EL DESAFÍO Y PREGUNTA: ¿TE GUSTARÍA CONOCER LOS JUEGOS QUE SE JUGABAN ANTES? ¿QUIÉNES TE PUEDEN AYUDAR A CONOCER MÁS DE ESOS JUEGOS?

EL DESAFÍO DICE ARMAR UNA EXPOSICIÓN ORAL:

¿A QUIÉNES LE VAS A CONTAR DE ESOS JUEGOS? ¿QUÉ NECESITARÁS?

3. CONVERSAR CON UN ADULTO SOBRE LOS JUEGOS QUE TE GUSTAN Y COMPARARLOS CON LOS QUE ESE ADULTO JUGABA CUANDO ERA PEQUEÑO.

4. DIBUJAR EL JUEGO PREFERIDO DE MAMÁ CUANDO ERA PEQUEÑA Y EL QUE TE GUSTA AHORA A VOS, DEBAJO ESCRIBIR SOLITO EL NOMBRE DE CADA UNO DE ESOS JUEGOS.

5. ESCUCHAR CON MUCHA ATENCIÓN EL AUDIO QUE TE ENVIÓ LA SEÑO AL GRUPO.

6. RESPONDER TENIENDO EN CUENTA LO QUE ESCUCHASTE EN EL AUDIO (EL ADULTO LEE Y GUÍA. EL ALUMNO ORALMENTE RESPONDE PARA MARCAR LA OPCIÓN).

a. ¿EN LA ÉPOCA COLONIAL DÓNDE SE REUNÍAN PARA JUGAR?

EN EL CABILDO	EN LA PLAZA	EN LA IGLESIA
---------------	-------------	---------------



b. ¿CUÁLES ERAN ALGUNOS DE LOS ENTRETENIMIENTOS DE ESA ÉPOCA?

CARRERA DE AUTOS	PALOS ENJABONADOS	BAILAR	JUEGOS EN EL CELULAR	CARRERA DE SORTIJAS
------------------	-------------------	--------	----------------------	---------------------

7. ¿QUIÉNES JUGABAN A LA CARRERA DE SORTIJAS?

LOS NIÑOS	LOS CABALLEROS	LOS GAUCHOS	LOS SOLDADOS
-----------	----------------	-------------	--------------

8. DIBUJAR UN JUEGO DE LOS NOMBRADOS EN EL AUDIO Y ESCRIBIR EL NOMBRE.

DÍA 2 MARTES 1 DE JUNIO

1. REALIZAR LA **RUTINA DIARIA**.

2. OBSERVAR LA IMAGEN PARA CONSTRUIR UN JUEGO TRADICIONAL: "EL BALERO"

PEDIR A ALGÚN ADULTO DE LA FAMILIA QUE AYUDE A CONSTRUIRLO Y ... ¡A JUGAR!



CADA VEZ QUE SE EMBOQUE LA PELOTITA SE GANAN DIEZ PUNTOS.

3. ANOTAR LOS PUNTAJES EN UNA PLANILLA COMO LA DEL MODELO:

PARTICIPANTE	TIROS	PUNTOS	TOTAL
MAMA	3	10 + 10 + 10	30
HERMANO	2	10 + 10	20

¿QUIÉN GANÓ? ¿LES GUSTÓ EL JUEGO?

4. COLOREAR LOS NÚMEROS QUE CORRESPONDEN A LOS PUNTAJES TOTALES.

5. UBICARLOS EN EL CASTILLO NUMÉRICO. ¿EN QUÉ SE PARECEN ESOS NÚMEROS?

6. UNIR CADA DIBUJO CON LA PALABRA QUE NOMBRA SU TRABAJO. LUEGO LEER EN VOZ ALTA.

7. SEGUIMOS PREPARANDO NUESTRO DESAFÍO: OTRO JUEGO TRADICIONAL ERA EL “SAPO”. AVERIGUAR EN FAMILIA CÓMO SE JUGABA.



8. ESCUCHAR EL VERSITO “UN SAPO ESPECIAL”.

9. PINTAR LA LETRA Y EL DIBUJO.



10. FORMAR EN EL CUADERNO LAS SÍLABAS.

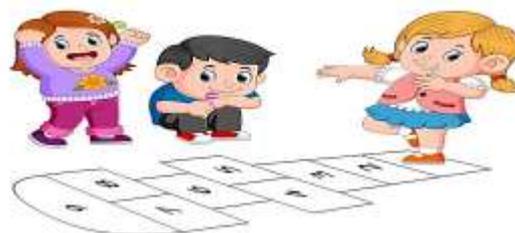


11. ESCRIBIR Y DIBUJAR UNA PALABRA QUE COMIENZE CON CADA UNA.

DÍA 4: JUEVES 3 DE JUNIO

1. REALIZAR LA RUTINA DIARIA.
2. RELEER Y RECORDAR EL DESAFÍO.
3. ¡PARA SABER!

UN JUEGO TRADICIONAL QUE CONTINÚA PRACTICÁNDOSE ES LA RAYUELA O TEJO.



4. OBSERVAR EL DIBUJO.

UN ADULTO ENSEÑA A JUGAR, PERO LO HACE COLOCANDO DIECES EN CADA CASILLERO.

5. DIBUJAR EN EL CUADERNO LA **RAYUELA DE LOS UNOS** Y LA DE LOS **DIECES**.

6. SUMAR Y RESTAR. OBSERVAR CON ATENCIÓN ¿QUÉ DESCUBREN? CONTARLO A LA SEÑO EN UN AUDIO:

$2 + 3 =$
$20 + 30 =$
$1 + 6 =$
$10 + 60 =$

$4 + 5 =$
$40 + 50 =$
$7 + 2 =$
$70 + 20 =$

$9 - 5 =$
$90 - 50 =$
$8 - 3 =$
$80 - 30 =$

$7 - 2 =$
$70 - 20 =$
$6 - 6 =$
$60 - 60 =$

7. UNIR CADA DIBUJO CON LA SÍLABA CON LA QUE EMPIEZA SU NOMBRE.



8. ELEGIR TRES DIBUJOS E INTENTAR ESCRIBIR EL NOMBRE COMPLETO (HACERLO SOLITO, COMO PUEDES).

9. MANDAR FOTO DE LAS TAREAS DE HOY A LA SEÑO

DIA 5: VIERNES 5 DE JUNIO

1. REALIZAR LA RUTINA DIARIA.

2. OBSERVAR LA ILUSTRACIÓN Y COMENTAR EN FAMILIA: ¿CÓMO SE LLAMA ESE JUEGO? ¿POR QUÉ SE LLAMA ASÍ? ¿SE ANIMAN A JUGARLO EN CASA?



3. ANOTAR DOS REGLAS QUE SE DEBEN RESPETAR PARA PODER JUGAR EN GRUPOS Y DISFRUTAR.

4. ORDENAR LOS NÚMEROS DE MENOR A MAYOR (UN ADULTO LOS ESCRIBE EN CUADRADITOS DE PAPEL Y SE LOS ENTREGA AL NIÑO/A PARA QUE ORDENE).



5. CHARLAR EN FAMILIA:

¿QUÉ APRENDIERON DURANTE ESTA SEMANA?

¿CÓMO SE SINTIERON CON LAS TAREAS PROPUESTAS?

¿EN QUÉ TUVIERON DIFICULTADES?



¡ADELANTE!

**¡LA PRÓXIMA SEMANA TERMINAREMOS NUESTRO DESAFÍO!
SEGURO QUE LO HARÁS PERFECTO.**

ÁREAS ESPECIALES**TECNOLOGÍA****PROFE CARLA CARRIZO****TÍTULO:** LAS HERRAMIENTAS

PROPÓSITO: PROMOVER EL INTERÉS Y LA INDAGACIÓN DE LOS MEDIOS TÉCNICOS RECONOCIENDO LA NECESIDAD DE LAS PERSONAS DE DISPONER DE ELLOS.

CRITERIOS: RECONOCER LAS HERRAMIENTAS QUE EL SER HUMANO UTILIZA PARA REALIZAR SUS TAREAS.

INDICADORES: RECONOCE LAS PARTES DE LAS HERRAMIENTAS. IDENTIFICA LAS CONEXIONES ENTRE EL CUERPO HUMANO Y LA HERRAMIENTA.

ACTIVIDADES:

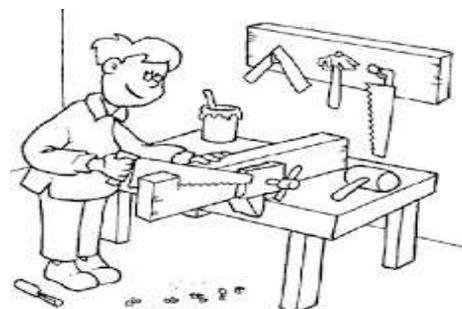
1- OBSERVAR LA IMAGEN.

2-RESPONDER:

a- ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO EL SEÑOR DE LA IMAGEN?

b- ¿QUÉ HERRAMIENTAS OBSERVAS?

c- ESCRIBIRLAS.

**MÚSICA****PROFE LUJÁN GALDEANO**

♪ **PROPÓSITO/S:** FAVORECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE DESTREZAS PSICOMOTRICES PARA QUE EL PROCESO DE AUTOGESTIÓN Y/O COGESTIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DEL HECHO MUSICAL SEA POSIBLE.

♪ **ACTIVIDADES:**

1- OBSERVAR LOS MOVIMIENTOS PLANTEADOS EN EL VIDEO DE LA CANCIÓN “LA BATUTA MÁGICA” (LA SEÑO ENVIARÁ VIDEO AL GRUPO)

2- REALIZAR LOS MOVIMIENTOS SOLITO/A MIENTAS SUENA LA CANCIÓN “LA BATUTA MÁGICA” (SIN MIRAR EL VIDEO).

PLÁSTICA**PROFE SILVIO CAMPILLAY**

TÍTULO: “TRIÁNGULOS DE COLORES”.

PROPÓSITOS: INCORPORAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PLÁSTICA. DESARROLLAR LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD

INDICADORES: EXPERIMENTA DIFERENTES MATERIALES Y ELEMENTOS DEL LENGUAJE PLÁSTICO – PRODUCE – OBSERVA SUS PROPIOS RESULTADO.

ACTIVIDADES

- 1- DOBLAR UN PAPEL GLASÉ A LA MITAD EN FORMA DE TRIÁNGULO UNIENDO UNA PUNTA CON OTRA.
- 2- RECORTAR POR LA LÍNEA RESULTANTE DEL DOBLADO.
- 3- DOBLAR UNA DE LAS DOS MITADES A LA MITAD DE MANERA QUE SIGA FORMANDO UN TRIÁNGULO, ESTA VEZ MÁS PEQUEÑO Y RECORTAR ETROS DOS TRIÁNGULOS MÁS.
- 4- REPETIR LO MISMO CON OTRO PAPEL DE OTRO COLOR.
- 5- PEGAR EN UNA HOJA LOS TRIÁNGULOS Y ARMAR UNA COMPOSICIÓN INTERCALANDO LOS DISTINTOS COLORES.
- 6- SACAR FOTOS DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN Y MANDAR EVIDENCIAS AL WHATSSAP 2645623532 EN HORARIO DE 9 HS A 17HS

EDUCACIÓN FÍSICA

PROFE ALINA AGUILERA

TÍTULO: “DESPLAZAMIENTOS CON MATERIAL”

PROPÓSITOS: “EXPLORAR Y VIVENCIAR DESPLAZAMIENTOS CON MATERIALES.

INDICADORES: DESPLAZARSE CON ELEMENTOS. “POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO”.

SE TENDRÁ EN CUENTA EL CUMPLIMIENTO Y PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS/AS.

ACTIVIDADES: TOMAR LA PELOTA DE TELA QUE HICISTE LA SEMANA PASADA Y REALIZAR DESPLAZAMIENTOS.

COMENZAMOS CON LA PELOTA ENTRE LOS TOBILLOS Y TRASLADARSE UNOS 2 O 3 MTS IDA Y VUELTA, SIN QUE SE CAIGA. LUEGO SUBIR LA PELOTA A LAS PANTORRILLAS (DEBAJO DE LAS RODILLAS) Y VOLVER A SALIR. LUEGO EN LAS RODILLAS Y POR ÚLTIMO EN LOS CUÁDRICEPS (ARRIBA DE LAS RODILLAS). ¡VAMOS A DIVERTIRNOS!



**ENVÍA LA FOTO DE LA ACTIVIDAD CON NOMBRE Y GRADO AL QUE PERTENECES.
PROFE ALINA 2645897198 - ALINABET@YAHOO.COM.AR**

Directora María Rosario Delgado

Vicedirectora: Silvana Salinas

Docentes de grado: Dayana Soler, Lucila Olivera, Karina Vera
Áreas especiales: Alina Aguilera, Carla Carrizo, Luján Galdeano, Silvio Campillay.