

Título: “ ¿Las plantas tienen vida? ”

Desafío: “Que los alumnos de primer grado construyan un germinador, para visualizar e identificar las partes de las plantas.”

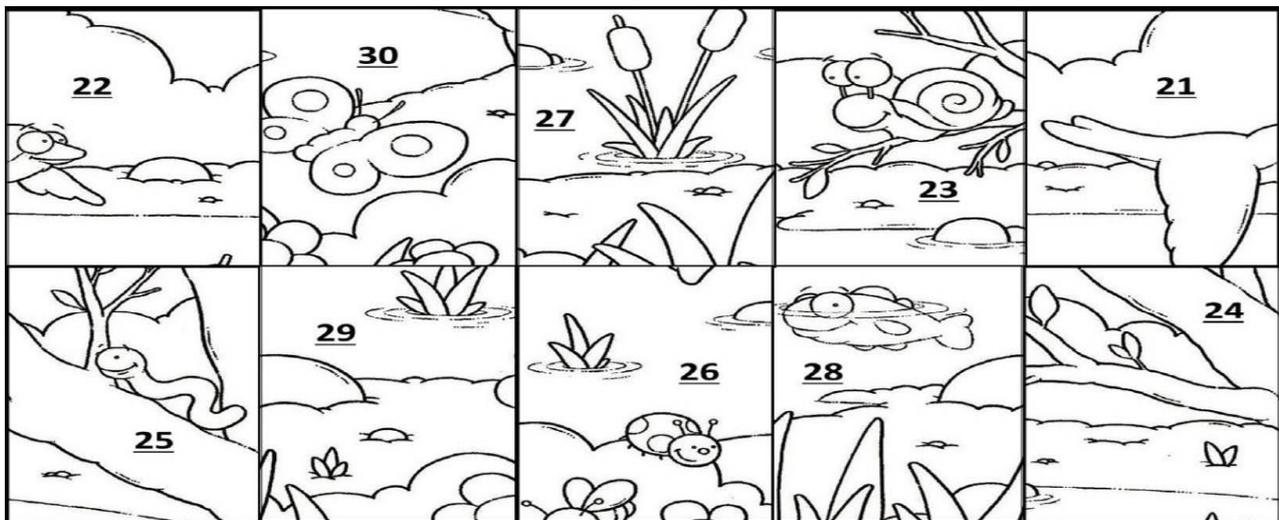
Propósitos:

- Desarrollar habilidades de cálculo con números naturales hasta el 39.
- Estimular el desarrollo de la adquisición del sistema de escritura.
- Generar el interés por comprender la información oral y escrita expresada en distintos soportes
- Comprender el ciclo vital de las plantas y su función en el planeta.

## ACTIVIDADES DE DESARROLLO

DÍA Nº1:

1- **RECORTA LAS PIEZAS Y ARMA EL ROMPECABEZAS** ORDENANDO LOS NÚMEROS DEL 21 AL 30. NOS AYUDAMOS CON EL CASTILLO NUMÉRICO



2- CONVERSAMOS SOBRE LO QUE OBSERVAMOS EN LA IMAGEN DEL ROMPECABEZAS

3- **ARMA CON LAS LETRAS MÓVILES** LAS SIGUIENTES PALABRAS Y **CUENTA** LAS LETRAS QUE USASTE PARA CADA UNA

PÁJARO – PEZ – PLANTAS - MARIPOSA – MARIQUITA – GUSANO - CARACOL

4- AYUDA A MARTÍN A **MARCAR EN EL CALENDARIO** LOS CUMPLEAÑOS DE SUS AMIGOS. USA UN COLOR DIFERENTE PARA CADA CHICO.



5- CONVERSAMOS: ENTRE LAS FECHAS HAY UN ERROR ¿LO DESCUBRISTE? ¿HASTA QUE NÚMERO PODEMOS ENCONTRAR EN ESTE MES DEL CALENDARIO?

## DÍA Nº 2:

### 1- LEEMOS

LA OSITA **SUSI** PASEA AL **SOL**  
 POR EL PARQUE CON MAMÁ **SARA** Y PAPÁ  
 SEBA. TOMAN HELADO DE **SANDIA** Y  
**SUSURRAN** CANCIONES



2- **MARCA** EN EL TEXTO LAS PALABRAS QUE YA CONOCES

3- CONVERSAMOS ¿QUE LETRA ESTA RESALTADA EN EL TEXTO? ¿ES LA MISMA QUE TIENE LA OSITA EN EL DIBUJO? ¿COMO SUENA SOLA? ¿Y CON LAS VOCALES?

4- **ARMA CON LAS LETRAS MÓVILES Y DIBUJA**

SUSI – OSO – SOL- SAL – SUMA – SEMITA

### DÍA Nº 3:

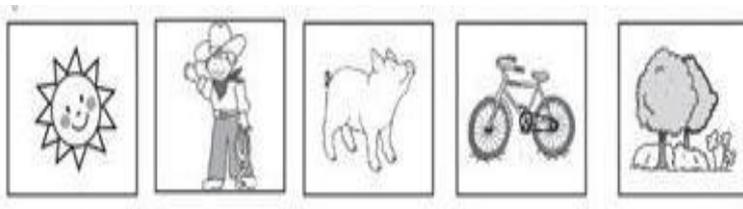
1- SALIMOS AL PATIO Y OBSERVAMOS ¿QUÉ PODEMOS VER? (el sol, el cielo, el pasto, los pajaritos, la tierra, el agua) ¿TIENEN VIDA? ¿POR QUÉ?

2- CONVERSAMOS SOBRE LOS ANIMALES Y LAS PLANTAS ¿EN QUÉ SE PARECEN? ¿EN QUÉ SON DISTINTOS?

3- MIRAMOS EL SIGUIENTE VIDEO

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

4- MARCA CON UNA X LOS SERES VIVOS



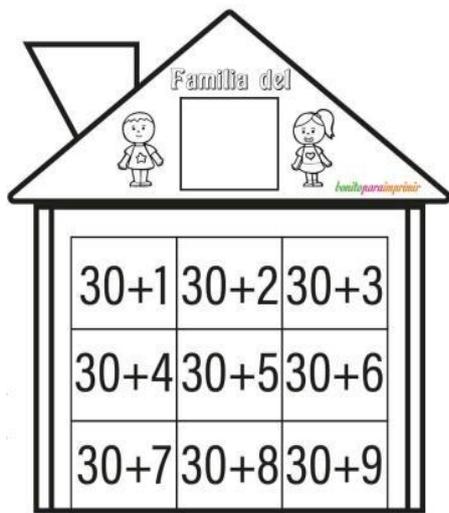
5- LAS PLANTAS NECESITAN PARA VIVIR



### DÍA Nº 4:

1- JUGAMOS CON MATERIAL CONCRETO (palitos, piedritas, semillas) FORMANDO NÚMEROS DEL 1 AL 30. AGREGAMOS UNO. QUITAMOS UNO.

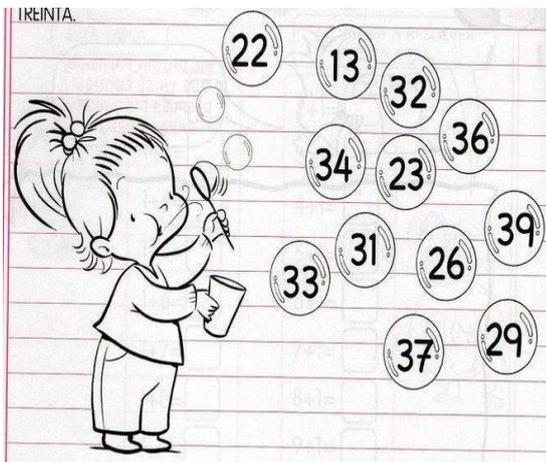
2- FORMAMOS LA FAMILIA DEL 30



SE ESCRIBE 30

SE LEE TREINTA

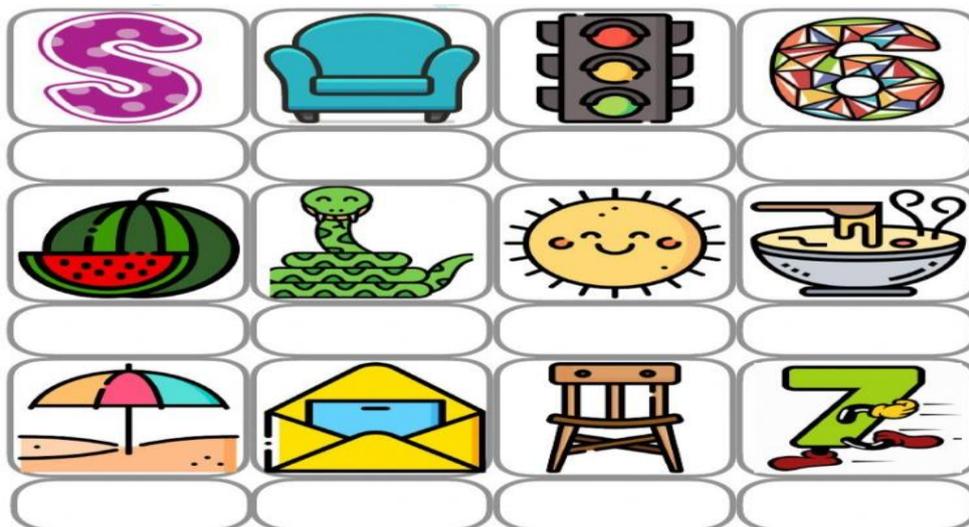
3- TRABAJA CON EL CASTILLO NUMÉRICO.



PINTA CON AMARILLO LA FAMILIA DEL 30

PINTA CON CELESTE LA FAMILIA DEL 20.

4- RECORTA LAS PALABRAS Y UBICA CON EL DIBUJO CORRESPONDIENTE



SIETE	SOFÁ	SILLA	SERPIENTE	SANDÍA	SOPA
ESE	SOBRE	SOL	SOMBRILLA	SEMÁFORO	SEIS

## DÍA Nº 5:

JUGAMOS CON LA MÁQUINA DE HACER SUMAS

RESOLVEMOS CÁLCULOS CON MATERIAL CONCRETO Y EN LA PIZARRA (O EN CASA)

RESOLVEMOS EL DESAFÍO

CON AYUDA DE UN MAYOR CONSTRUIMOS EL SEÑOR ALPISTE

### El señor Alpiste

#### MATERIALES NECESARIOS:

- El pie de una media de nailon que no se use o un trozo de gasa.
- Algodón.
- Un puñado de semillas de alpiste.
- Pinturas o telas de distintos colores.
- Un plato mediano con agua.

#### PROCEDIMIENTO:

1. Corten el pie de la media.
2. Coloquen adentro el algodón y sobre él, las semillas de alpiste.
3. Hagan un nudo para cerrar formando una pelotita.
4. Pinten los ojos, la nariz, la boca de la forma que más les guste o cosan telitas de diferentes colores.
5. Coloquen la cabeza del señor Alpiste sobre el plato con agua.
6. Pónganla en un lugar luminoso y mantenganla siempre húmeda.
7. Observen qué va pasando día a día.



## ÁREAS DE ESPECIALIDADES

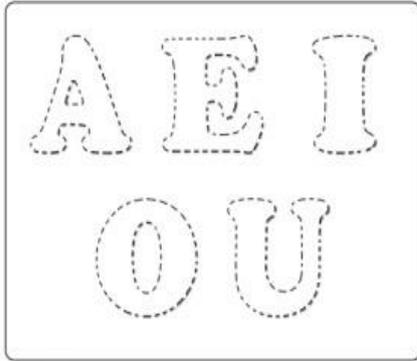
### PROPÓSITOS:

- Facilitar los análisis de las herramientas, sus características con los modos de uso.
- Estimular el descubrimiento formas de representación en la bidimensión.
- Propiciar el reconocimiento de conceptos espaciales.

## ACTIVIDADES

### DÍA 1 ÁREA EDUCACIÓN TECNOLÓGICA PROF. Laura Balmaceda

- 1- A practicar uso correcto de la tijera. Recortar por las líneas de puntos. Pintar y pegar.



### DÍA 2 ÁREA EDUCACIÓN PLÁSTICA PROF. Natalia Doña

**Título:** “Jugando con la com-posición”

A jugar con la tijerita!

Recorta rectángulos cuadrados y círculos de papel glasé o de revistas (en este paso te puede ayudar un adulto dibujándolas).

Juega con las figuras sueltas SIN PEGARLAS, viendo cómo se puede armar una persona con esas figuras.

Junta varias figuras y guárdalas en un sobre para la siguiente clase.

DIRECTORA: ALEJANDRA PERALTA

VICEDIRECTORA: VERÓNICA BRAVO