

GUÍA N° 1

NIVEL PRIMARIO PRIMER CICLO TURNO MAÑANA

TÍTULO: APRENDIENDO DE UNA MANERA DIFERENTE

DESAFÍO: Diseñar un juego de cartas con imágenes de animales y números para jugar en familia donde aplicarás todo lo aprendido.

CAPACIDADES: COMUNICACIÓN: Leer y producir un textos cortos. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: Diseñar diferentes alternativas para la solución de problemas.

CONTENIDOS: **CIENCIAS NATURALES** Los seres vivos: diversidad, unidad, interrelaciones y cambios. Clasificación de animales según su ambiente, cubierta de piel, alimentación y desplazamiento. **LENGUA:** Lengua Oral La escucha comprensiva de textos informativos o expresados en forma oral por el docente y otros adultos; narraciones, descripciones de objetos, animales y personas. La escucha y comprensión de adivinanzas. El reconocimiento de sustantivos comunes y adjetivos La producción de descripciones y la renarración de textos informativos o narrados en forma oral por adultos. Lengua escrita: La escritura asidua de diversos textos –narraciones que incluyan descripción de animales. **MATEMÁTICA** Números y operaciones: El número natural (0 al 1.900) Construcción y uso de la sucesión de números naturales hasta 1.900 agregando cienes, dieces y unos.Estrategias de cálculos mentales para sumas y restas. Significados asociados a proporcionalidad: doble, triple. La tabla del 3. Respecto del espacio: posición de dos rectas; paralelas y perpendiculares **F. ÉTICA:** Valoración y respeto por sí mismo y por el otro como igual y como diferente. Cuidado de los animales. **CIENCIAS SOCIALES:** Las formas en que el trabajo de los actores organiza y transforman los espacios relacionando con los circuitos productivos.

PROPÓSITOS

Promover el conocimiento de la diversidad y características de los animales.

Incentivar la producción de textos descriptivos.

Aplicar la lectura, escritura y comparación de números hasta 1.999.

Valorar y respetarse a sí mismo y al otro.

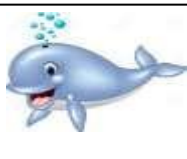
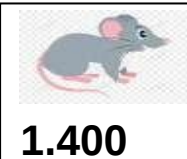
Fomentar la importancia de los actores que intervienen del circuito productivo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
Escuchar y comprender textos informativos. Reconocer palabras según su función en descripciones sencillas.	Comprende textos descriptivos sencillos Anticipa el contenido global en un texto descriptivo Usa adjetivos para describir objetos o cosas
Reconocer los diferentes usos cotidianos de los números en resolver situaciones problemáticas sencillas Utilizar relaciones espaciales para resolver problemas de ubicación.	Escribe números hasta 1999 en una serie según el valor posicional. Calcula sumas sin dificultad en situaciones problemáticas Diferencia rectas paralelas y perpendiculares.
Comprender la supervivencia de los seres vivo, sus relaciones entre ellos y con otros	Reconoce la clasificación de animales
Respetar y valorar sus habilidades y las de los demás.	Diferencia habilidades propias y ajenas
Identificar y describir las relaciones que se establecen en el circuito productivo.	Ordena las etapas del circuito productivo

Día 1

UN NUEVO DEAFÍO EN CASA. EN ÉSTA GUÍA REALIZARÁN DIVERSAS ACTIVIDADES QUE FINALIZARÁN CON LA CONFECCIÓN DE CARTAS PARA JUGAR EN FAMILIA DONDE COMPROBARÁN TODO LO APRENDIDO.

Observa estas cartas

 1.000	 1.500	 1.300	 1.600	 1.200
 1.400	 1.800	 1.100	 1.700	

Escuela Antonia Villascusa Tercer Grado Áreas Integradas

-Responde ¿Qué imágenes hay en las cartas? ¿Dónde viven? ¿Qué comerán? ¿Conocen a alguno? ¿Qué más hay en las cartas?

-Para conocer más a los animales te invito a que mires el siguiente link

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

-Conversa con alguien sobre el video.

Responde en el cuaderno: ¿De qué se trata? ¿Quiénes aparecen? ¿Quién está triste? ¿Porqué? ¿Todos son iguales?

-Escribe los ejemplos de clasificación del video

Características.....

Piel.....

Tamaño..... Hábitat.....

***DIA 2 -Observa las imágenes de las cartas y escribe el número que tienen**

animal con plumas N°.....-animal con escamas N°.....-animal con aletas N°.....

Ordena las cartas por sus números en forma descendente (mayor a menor)

A formar nuevos números con las cartas ¿Qué número será? Escríbelo

Tiene 0 en los unos, 0 en los dieces, 3 en los cienes, 1 en los miles

Tiene 0 en los unos, 0 en los dieces, 4 en los cienes y 1 en los miles

-Recordamos el video y anota el nombre del protagonista principal.....

-Observamos en las cartas ¿Qué animal tiene el número 1.000?

Responde



¿Cómo se llama? ¿Cómo es su piel? ¿Cómo se desplaza? ¿Qué come? ¿En qué lugar vive?

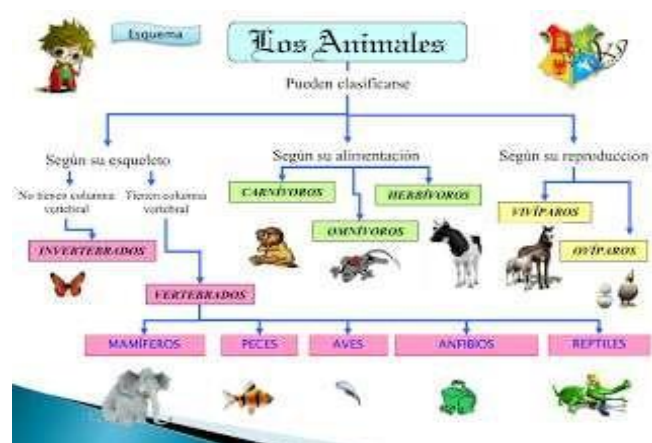
-Observa el video <https://www.youtube.com/watch?v=bOD92mi7OiY>

-Escribimos una descripción del camaleón.

APRENDE: DESCRIBIR es decir en forma detallada como es algo (objeto) o alguien(persona, animal)

-Elige otro personaje del video y descríbelo

DIA 3 Recordamos el video.



APRENDE

Escuela Antonia Villascusa Tercer Grado Áreas Integradas

-Ubicamos los animales del video según su **hábitat**

Ambiente terrestre	Ambiente acuático	Ambiente aéreo

-Según su **pelaje**

Piel desnuda	Escamas	Pelos	Plumas

-Según su **esqueleto**

Vertebrados	Invertebrados

-Mira las cartas y ordena los números de menor a mayor

-Responde a) ¿Qué imagen tiene el mayor número? b) ¿Qué imagen el menor número?..... c) ¿Qué imagen hay en el número 1500? d) ¿Qué imagen hay en el número que tiene 1mil, 4 cienes? e) ¿Qué imagen hay en el número formado por 1 mil, 2 cienes?

-Descompone el mayor y menor número

DÍA 4

-Lee la siguiente tarjeta informativa. y subraya con rojo donde clasifica al camaleón según su ambiente, con verde según su esqueleto y con amarillo según su alimentación

- El camaleón es un animal terrestre, es vertebrado, oviparo y carnívoro.
- Tienen dos grandes y globosos ojos que se pueden mover independientemente.
- Tienen una larga lengua y pegajosa en su punta y es muy rápida en su movimiento a la hora de cazar.



-Rodea con rojo los animales terrestres, con verde los acuáticos y con azul los aéreos



-Observa las cartas. ¿Qué número tiene el camaleón?.....

-Si le sumamos 1cien qué número se forma? Y si le sumamos 2,3,4,5,6,7,8,9, cienes?

-Escribe todos los números de menor a mayor

-Escribe el nombre de los animales con toda la serie de 100 en 100 en orden creciente.

-Por ejemplo camaleón – sapo.....

-Escribe el nombre de todos los números. Por ejemplo:1.000 mil

Docentes: Mónica Aguilera, Liliana Ávila. María González.

DIA 5 Adivina de quién habla. Pista: son animales que están en el video

Es acuático, tiene su piel desnuda, es vertebrado

Vive en la tierra. Tiene 4 patas, es carnívoro

-Escribe características del pájaro carpintero.

-Recorta y pega animales según su cubierta de piel (plumas, piel desnuda, escamas, pelos).Ética

-Responde¿Cómo estaba el camaleón? ¿Por qué? ¿A dónde quería llegar?

¿Qué habilidades tiene el camaleón? El **camaleón** es un reptil

con **habilidades** extraordinarias: puede cambiar de color según las circunstancias, puede mover los ojos de manera independiente uno del otro, puede atrapar objetos con la cola, etc. Pero quizásu característica más extraordinaria es su lengua

Aprendemos: cada uno es un ser único con sus características y habilidades.

Capacidad se refiere a ser capaz para hacer algo determinado.

-Escribe que puedes hacer sólo. -Escribe en qué necesitas ayuda.

Guía Pedagógica N° 1

Área: Educación Plástica

Desafío: Realizar una composición acerca del campo.

Propósitos: Reconocer los colores primarios y secundarios.

Capacidades **Comunicación** Expresa en distintos tipos de lenguajes artísticos, ideas y sentimientos. **Resolución de problemas** Describir, comparar, analizar y resolver problemas con distintas habilidades y destrezas en diferentes niveles de complejidad.

Contenido: Colores Primarios

Área: Educación física

Desafío: Construir actividades lúdicas donde resuelvan diversas situaciones motrices con elementos.

Propósitos Plantear situaciones motrices y lúdicas que permitan explorar, experimentar, descubrir y elaborar múltiples posibilidades de acción para la resolución de problemas.

Capacidades: **Comunicación:** Relatar experiencias propias y ajenas. **Resolución del problema:** Describir, comparar, analizar y resolver problemas con diferentes destrezas motoras, en diferentes niveles de complejidad.

Contenidos Identificación de habilidades motrices manipulativas, combinadas y específicas, que involucren coordinación óculo manual.

Área: Educación Musical

Desafío: Realizar el movimiento corporal junto con el verso

Propósitos: Lograr el movimiento corporal indicado junto con el verso

Capacidades: **Comunicación:** Reflexión sobre los propios procesos **Resolución de**

problemas: Expresar en distintos tipos de lenguajes artísticos, ideas y sentimientos.

Contenidos: Movimiento corporal

Área: Educación Tecnológica

Desafío: Elaborar un producto alimenticio de manera artesanal con una materia prima

Propósito Estimular el desarrollo del conocimiento acerca de los circuitos productivos

Capacidades: **Comunicación:** Buscar, localizar y seleccionar información **Resolución de problemas:** Construir representaciones de la realidad

Contenidos: Elaborar productos, seleccionando los materiales y los “modos de hacer” más apropiados, diferenciando insumos, operaciones y medios técnicos.

Guía Pedagógica N° 1

Área: Educación Plástica

Título: El campo

Desafío: Realizar una composición acerca del campo.

Criterio: Elaborar una composición del campo utilizando los colores primarios.

Indicadores:

*Diferencia los colores primarios y secundarios.

Actividades

La clase anterior estuvimos realizando un paisaje sobre el campo.

En esta clase vamos a colorear el paisaje utilizando los colores primarios, recuerda que estos son los siguientes:



Recuerda que puedes utilizar temperas o lápices de colores. Al finalizar el diseño compártelo con tu familia.

Área: Educación física

Título: Lanzar y atrapar.

Desafío: Construir actividades lúdicas donde los alumnos resuelvan diversas situaciones motrices con elementos.

Criterio: Resolver situaciones de lanzamientos de formas variadas.

Indicador: Realiza de forma apropiada los ejercicios de lanzar y atrapar a diferentes distancias y alturas.

Actividades

Actividades con pelotas de medias, papel o de cualquier material que tengas en casa: lanzar con una y dos manos hacia arriba y recibir con ambas.

Lanzar con una y otra mano contra la pared y atrapar con ambas manos a diferentes distancias y alturas.

Área: Educación Musical

Docentes: Priscila Tela, Rosana Gelvez, Karen Matos, Agustina Romero.

Escuela Antonia Villascusa Tercer Grado Áreas Integradas

Título: Gira que gira

Desafío: Realizar el movimiento corporal junto con el verso

Criterios: Realizar la secuencia rítmica junto con el verso

Indicadores: Lograr el desafío

Actividades

Escucharemos a través de cualquier medio la canción “MANZANA” de Juegos de Ritmos.

Link de la canción: <https://www.youtube.com/watch?v=9fn1Rzpjil4>

Necesitaremos la ayuda de un integrante de la familia, los dos o las personas que quieran aprenderán la letra de la canción por pequeñas frases hasta luego completarla.

A continuación, le agregaremos el movimiento corporal que indica el video

Área: Educación Tecnológica

Título: Circuito productivo

Desafío: Elaborar un producto alimenticio de manera artesanal con una materia prima.

Criterios: Relacionar e interpretar los distintos procesos de un circuito productivo.

Indicadores: Relaciona e interpreta los procesos de un circuito productivo. – Realiza el desafío propuesto

Actividades

Observa el siguiente video : <https://www.youtube.com/watch?v=NGoFwYUogyQ> Explica con breves palabras el circuito productivo del pan.

¿Cómo es la cosecha en la actualidad, y cómo era antes? ¿Qué nombre posee la máquina que muele el trigo?

Directora Prof. Susana Linares