

GUIA PEDAGÓGICA N°2 ACTIVIDADES DE DESARROLLO

TÍTULO: ¡VIAJAMOS EN EL TIEMPO!

DESAFÍO: REALIZAR UN MURAL CON LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL PUEBLO HUARPE.

PROPÓSITOS:

- GENERAR LA ESCUCHA, COMPRENSIÓN Y DISFRUTE DE TEXTOS. QUE NOS PERMITAN ANALIZAR PALABRAS QUE SE ENCUENTRAN EN ÉL, IMITANDO Y DIFERENCIANDO EL SONIDO DE SILABARIOS PARA LA FORMACIÓN DE PALABRAS.
 - ESTIMULAR LA LECTURA DE TEXTOS.
 - FOMENTAR LA ESCRITURA DE PALABRAS DE TEXTOS COMPARTIDOS.
 - ORIENTAR EL RECONOCIMIENTO DE LA CLASIFICACIÓN DE LOS ANIMALES SEGÚN SU EXTREMIDADES Y HABITAT.
 - PROMOVER EL USO DEL ALGORITMO DE LA SUMA.
 - GENERAR EL CONOCIMIENTO DE FECHAS IMPORTANTES EN NUESTRO PAÍS Y EN NUESTRA PROVINCIA.
- INCENTIVAR EL CONOCIMIENTO DE ACTORES SOCIALES.

<i>Indicadores</i>	<i>Criterios</i>
-ESCUCHA COMPRENSIVAMENTE TEXTOS. -RECONOCE Y APLICA EL SILABARIO DA DE DI DO DU Y FORMA PALABRAS.	-ESCUCHAR COMPRENSIVAMENTE TEXTOS, DONDE SE PUEDE CONOCER Y DIFERENCIAR SILABARIOS PARA FORMAR PALABRAS.
-USA EL ALGORITMO DE LA SUMA EN DIFERENTES SITUACIONES.	-IDENTIFICAR EL USO DE LA SUMA.
-RECONOCE CARACTERÍSTICAS DE DIFERENTES ANIMALES. -DIFERENCIA ANIMALES SEGÚN SU EXTREMIDADES Y HABITAT.	-CLASIFICAR DIFERENTES ANIMALES SEGÚN SU EXTREMIDAD Y HABITAT.
-OBSERVA VIDEOS Y ESTABLECE DIFERENCIAS. -RECONOCE ACTORES SOCIALES.	-DIFERENCIAR SUCESOS IMPORTANTES, COMO EL DÍA DE LA FUNDACIÓN DE SAN JUAN Y CREACIÓN DE LA BANDERA ARGENTINA. -RECONOCER LOS ACTORES SOCIALES.

Escuela 9 de Julio T.T.1* Grado A y B-Primario Ciclo –Nivel: Primario –Áreas Integradas

LA PRESENTE GUÍA TIENE COMO DESAFÍO REALIZAR UN MURAL DONDE SE DESTAQUE LOS ACTORES SOCIALES (HUARPES) PARA ELLO SE TENDRÁ EN CUENTA SU ALIMENTACIÓN, VESTIMENTA, VIVIENDA. PUEDEN USAR IMÁGENES O DIBUJAR.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

Día 1- ÁREA LENGUA –CIENCIAS SOCIALES

RECORDAMOS EL DÍA DE LA FUNDACIÓN DE SAN JUAN, CON EL VIDEO “FUNDACIÓN DE SAN JUAN”:

[:https://www.youtube.com/watch?v=f4Y0-N5YpWw](https://www.youtube.com/watch?v=f4Y0-N5YpWw)

CONVERSAMOS SOBRE EL VIDEO VISTO Y RODEAMOS LA OPCIÓN CORRECTA.

¿QUIÉN FUNDÓ NUESTRA PROVINCIA?

*MANUEL BELGRANO

* JUAN JUFRE:

¿EN QUÉ PROVINCIA VÍVIMOS?

SAN JUAN

MENDOZA

2-DIBUJA COMO ERAN LOS HABITANTES DE ESA ÉPOCA (TENE EN CUENTA: SU VESTIMENTA, DONDE VÍVÍAN Y QUE COMÍAN)

3-CON AYUDA DE TUS LETRAS MÓVILES ESCRIBE ADENTRO DEL MAPA EL NOMBRE DE NUESTRA PROVINCIA.

13 DE JUNIO FESTEJAMOS LA FUNDACIÓN DE SAN JUAN



DÍA 2 ÁREA LENGUA

1-CON AYUDA LEEMOS EL TEXTO. LUEGO CONVERSAMOS ¿QUÉ LETRA SE REPITE? ¿PRONUNCIA SU SONIDO?



BRUNO HOGAN Y SAO

DIANA PERDIÓ UN DIENTE.

EL DUENDE LE DIO UN DESEO.

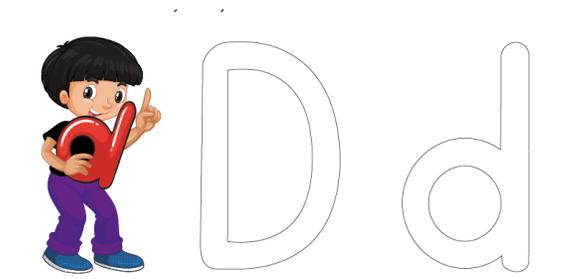
DIANA PIDIÓ DIEZ DADOS DE COLORES.



2-RESPONDE.

¿QUÉ PERDIÓ DIANA? ¿CÓMO CREES QUE SE LE PERDIÓ? ¿QUÉ LE REGALÓ EL DUENDE? ¿QUÉ DESEO LE PIDIÓ AL DUENDE? ¿CON QUÉ LETRA COMIENZAN LAS PALABRAS RESALTADAS EN EL TEXTO ANTERIOR?

3-COLOREA LA LETRA D.



3- RODEA TODAS LAS PALABRAS DEL TEXTO QUE INICIEN CON D.

4-INVENTA UN NOMBRE PARA EL DUENDE QUE COMIENZE CON D.

DÍA 3

1-RECORDAMOS QUE ES UN SER VIVO Y LA CLASIFICACIÓN DE LOS ANIMALES.

2-OBSERVAMOS EL SIGUIENTE VIDEO :LAS EXTREMIDADES DE LOS ANIMALES.

<https://www.youtube.com/watch?v=s2tHpm02Onc>

Escuela 9 de Julio T.T.1* Grado A y B-Primario Ciclo –Nivel: Primario –Áreas Integradas

3-CON AYUDA LEÉ LA INFORMACIÓN QUE SE ENCUENTRA EN EL ANEXO Y COMPLETA.

4-MIRA CON ATENCIÓN ESTAS IMÁGENES PRESTANDO ATENCIÓN A LAS EXTREMIDADES.



5-LEÉ LO QUE DICEN ESTOS NIÑOS Y ESCRIBÍ SI O NO SEGÚN CORRESPONDA. (VER ANEXO)

<p>ALGUNOS ANIMALES TIENEN CABEZA, CUERPO Y EXTREMIDADES.</p>  <input data-bbox="613 1113 695 1186" type="checkbox"/>	<p>HAY ANIMALES QUE NO TIENEN DIFERENTES PARTES NI TIENEN EXTREMIDADES.</p>  <input data-bbox="885 1113 966 1186" type="checkbox"/>	<p>NINGÚN ANIMAL CON PATAS PUEDE VOLAR.</p>  <input data-bbox="1144 1113 1226 1186" type="checkbox"/>
<p>ALGUNOS ANIMALES TIENEN PATAS, OTROS TIENEN ALETAS Y OTROS TIENEN ALAS.</p>  <input data-bbox="613 1428 695 1501" type="checkbox"/>	<p>LAS EXTREMIDADES SIEMPRE ESTÁN DE A PARES.</p>  <input data-bbox="885 1428 966 1501" type="checkbox"/>	<p>EXISTEN ANIMALES QUE TIENEN SIETE EXTREMIDADES.</p>  <input data-bbox="1144 1428 1226 1501" type="checkbox"/>

DÍA 4 MATEMÁTICA

1- ¡JUGAMOS !

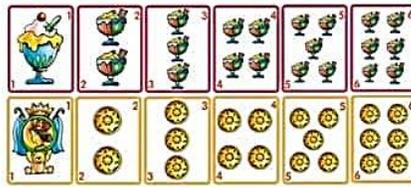
(LA SEÑO TE COMPARTIRÁ UNA IMAGEN AMPLIADA)

Escuela 9 de Julio T.T.1* Grado A y B-Primario Ciclo –Nivel: Primario –Áreas Integradas

Con este juego se pretende movilizar algunos sentidos sencillos de la suma, que pueden ser abordados por los niños apelando inicialmente al conteo para ir avanzando hacia procedimientos más vinculados al cálculo.

MATERIALES:

- Las cartas españolas de oro y de copa del 1 al 6.
- Un tablero como el siguiente para cada jugador.

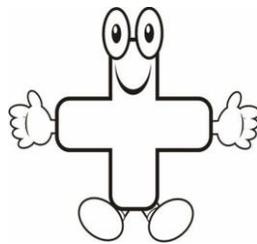


REGLAS DEL JUEGO:

- Se juega de a tres.
- Dos jugadores tienen en sus manos las cartas de cada palo, uno las de oro y el otro las de copa sin que el tercero las vea.
- Por turnos, el jugador que no tiene cartas en la mano, saca una carta de las que tienen cada uno de sus compañeros y tacha en su tablero una cantidad de casilleros igual a la cantidad que se sacó entre las dos cartas. El primero que completa su tablero es el ganador.

DESPUÉS DE JUGAR ANOTA LOS PUNTAJES OBTENIDOS.

¿QUIÉN GANÓ?
 ¿CÓMO SUPIERON?
 ¿CÓMO OBTUVIERON LOS PUNTAJES?



ESTE ES SIGNO PARA:

Y SE USA



PRACTICA UN POCO MÁS REALIZANDO LAS ACTIVIDADES DE TU CUADERNILLO PÁG:14 Y 15.

DIRECTORA: PONS VALERIA

ÁREA CURRICULAR: TECNOLOGÍA.

TÍTULO: LAS HERRAMIENTAS.

PROPÓSITO: PROMOVER EL INTERÉS Y LA INDAGACIÓN DE LOS MEDIOS TÉCNICOS RECONOCIENDO LA NECESIDAD DE LAS PERSONAS DE DISPONER DE ELLOS, PARA REALIZAR LAS TAREAS DE REPRODUCCIÓN DE BASE MANUAL, PODER COMPARAR LOS PROCEDIMIENTOS NECESARIOS PARA REALIZAR TAREAS SIN HERRAMIENTAS Y CON AYUDA DE AQUELLAS.

CRITERIOS: ANALIZAR Y REPRODUCIR TAREAS DE BASE MANUAL, RECONOCIENDO LA NECESIDAD DE DISPONER DE MEDIOS TÉCNICOS.

INDICADORES: REPRODUCE TAREAS DE BASE MANUAL, RECONOCIENDO LA NECESIDAD DE DISPONER DE MEDIOS TÉCNICOS.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

LEE CON ATENCIÓN EL CUENTO ENVIADO POR WHATSAPP "MANO, PAPEL Y TIJERA"

RESPONDE: ¿ QUIÉNES SON LOS PERSONAJES DEL CUENTO?

¿DÓNDE SE CONOCIERON? - ¿QUÉ NECESITABA LA SEÑORA MANO?...

DISEÑA LOS PERSONAJES DEL CUENTO.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA

TÍTULO: MOTRICIDAD FINA.

PROPÓSITO: ESTIMULAR EL CONTROL DE MOVIMIENTOS PEQUEÑOS Y PRECISOS.

CRITERIO: ELABORAR RESPUESTAS A LAS SITUACIONES MOTRICES PLANTEADAS.

INDICADOR: MANIPULA LA MASA Y REALIZA FORMAS CON ELLAS.

ACTIVIDAD EJERCICIO DE MANOS: ABRIR Y CERRAR LAS MANOS, PRIMERO DESPACIO Y LUEGO MÁS DE PRISA.

ABRIR Y CERRARLAS ALTERNATIVAMENTE (AL PRINCIPIO MUY DESPACIO).

JUEGO: FIGURAS.

MATERIAL: MASA CASERA O PLASTILINAS ESTA ACTIVIDAD PROPONEMOS MOSTRARLES A LOS NIÑOS PREVIAMENTE FIGURAS GEOMÉTRICAS (CASA, OBJETOS, CUERPO HUMANO, ETC) CON EL FIN DE QUE ELLOS LUEGO PUEDAN IMITAR LA FORMA DE LAS FIGURAS PRESENTADAS Y REALIZARLAS CON LA MASA O LA PLASTILINA.

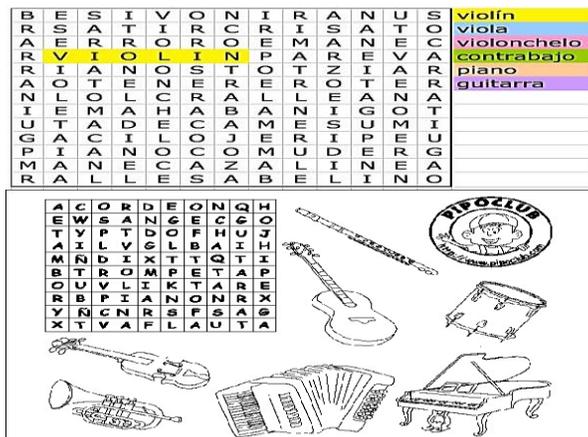
ÁREA CURRICULAR: MÚSICA

TÍTULO: INSTRUMENTOS MUSICALES

PROPÓSITO: RECONOCER VISUALMENTE LOS INSTRUMENTOS.

CRITERIO: SABER DIFERENCIAR ENTRE INSTRUMENTOS MUSICALES Y SU EJECUCIÓN.

ACTIVIDAD: EL ALUMNO MIRARÁ LOS INSTRUMENTOS EN ESTA IMAGEN, UNA VEZ RECONOCIDOS PODRÁ, CON AYUDA DE SUS FAMILIARES, BUSCAR ESTOS INSTRUMENTOS EN LA SOPA DE LETRA.



ÁREA CURRICULAR: ARTES VISUALES.

TÍTULO: COLORES SECUNDARIOS.

SECUNDARIOS.

PROPÓSITOS: PROPICIAR EL DESCUBRIMIENTO DE NUEVOS COLORES PARTIENDO DE LAS MEZCLAS DE DOS COLORES PRIMARIOS.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: EXPLORAR Y EXPERIMENTAR CON EL COLOR.

INDICADORES DE LOGRO: SE TENDRÁ EN CUENTA EL USO DE LOS COLORES SECUNDARIOS.

ACTIVIDADES: HOY VEREMOS COLORES SECUNDARIOS.

Quando mezclamos dos colores primarios obtenemos como resultado de un color secundario. Hoy te los presento. Ahora te propongo que mires las figuras. En una hoja deberás realizar estas figuras y colocarles el nombre que corresponda a cada color. ¿Te animas?

COLORES SECUNDARIOS



DOCENTES DE ÁREAS DE ESPECIALIDADES: DHOMEN ELINA, ANDINO LORENA, VERA DARÍO, ARCE TERESITA