

Título: Pelos locos.

Desafío: Diseñamos un maceta huevo con pelos locos.

Propósitos: * Describir de manera oral y escrita, situaciones, objetos, etc.

* Aplicar la estructura del sistema de numeración decimal y sus propiedades fundamentales para leer, escribir y comparar números.

Capacidades generales: -Comunicación. - Resolución de problemas.

Capacidades específicas: Buscar, localizar, seleccionar información.

Construir representaciones numéricas de la realidad (en diferentes formatos y modelos).

Contenidos: Lengua

- Escritura de palabras y de oraciones que conforman un texto.
- La escucha comprensiva y la participación en conversaciones de textos leídos o expresados en forma oral.

Matemática.

- Eje: Números y operaciones; Construcción y uso de la sucesión de números de forma oral y escrita. Familia del 10 al 16.
- Respecto de las operaciones: suma, agregar, unir, avanzar. Resta, retroceder, quitar.

Cs. Naturales

- Las partes de la planta con flor: similitudes y diferencias entre hojas, tallo, raíces, flores. Frutos y semillas.

Criterios de acreditación: Matemática: Memorizar sucesión de números hasta el 16.

Identificar situaciones de cálculo quitar- agregar.

Lengua: Escribir palabras y oraciones que conforman un texto.

Escuchar y participar en conversaciones según los textos leídos

Cs. Naturales: Listar características de las plantas.

Indicadores de logro: Matemática: Realiza conteo de forma oral y reconoce de forma escrita el número. Utiliza cálculos relacionados con la vida cotidiana.

Lengua: Identifica el grafema en diferentes portadores textuales. Escucha y participa en conversaciones de textos leídos y se expresa de forma oral, recordando.

Cs. Naturales: Menciona partes de la planta con flor. Diferencia hojas, tallo, raíces, flores. Frutos y semillas.

ACTIVIDADES:

LISTA DE COTEJO (LA SEÑO EXPLICARÁ A TRAVÉS DE UN AUDIO)

ÁREA	INDICADORES		
MATEMÁTICA	CUENTO DE FORMA ORAL Y RECONOZCO DE FORMA ESCRITA EL NÚMERO.		
	UTILIZO CÁLCULOS RELACIONADOS CON LA VIDA COTIDIANA.		
LENGUA	ESCRIBO PALABRAS (NOMBRES, A IMÁGENES, RESPUESTAS)		
	ESCUCHO Y PARTICIPO EN CONVERSACIONES DE TEXTOS LEÍDOS.		
CS. NATURALES	NOMBRO LAS PARTES DE LAS PLANTAS.		

1. JUGAMOS AL DIGALO CON DIBUJOS

-SE FORMAN DOS EQUIPOS AZUL Y ROJO CON LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA QUE QUIERAN PARTICIPAR.

PRIMERO: EN UNA BOLSA COLOCAMOS ALGUNAS PALABRAS.

SEGUNDO: DEBES CONTAR CUÁNTAS LETRAS TIENE, Y DECIRLE AL EQUIPO CONTRARIO QUE ADIVINE.

TERCERO: SIN HABLAR DEBES DIBUJARLO EN UNA HOJA EN BLANCO.

-ANOTA CON POROTITOS LAS PALABRAS QUE ADIVINÓ CADA EQUIPO.

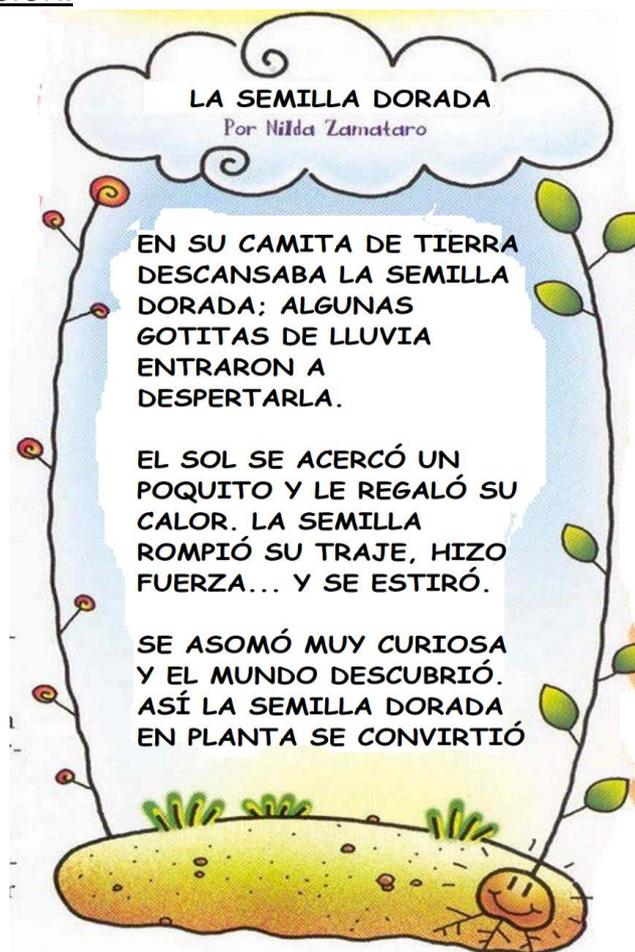
LAS PALABRAS QUE DEBES COLOCAR EN LA BOLSA SON:

TIERRA- SEMILLA- SOL- PLANTA- (PUEDES AGREGAR MÁS PALABRAS)

2. ESCRIBE OTROS NOMBRES A LOS EQUIPOS DEL JUEGO ANTERIOR:

3. ANOTO LOS NOMBRES DE LOS PARTICIPANTES.

4. ESCUCHA CON ATENCIÓN.



2. RECORDAMOS

- ¿CÓMO ES LA SEMILLA?

- ¿QUÉ HACÍA LA SEMILLA?

- ¿QUÉ LE PASÓ MIENTRAS DORMÍA?

- ¿PARA QUÉ SE ACERCÓ EL SOL?

- ¿QUÉ LE PASÓ AL TRAJE?

- ¿QUÉ DESCUBRIÓ? ¿EN QUÉ SE CONVIRTIÓ?

3. PINTA EN LA LECTURA LAS VOCALES Y LA CONSONANTE M.

4. ¡A CONTAR! DEL TEXTO, ESCRIBE PALABRAS QUE SEAN LARGAS y CORTAS DEBES CONTAR LA CANTIDAD DE LETRAS QUE TIENEN

PALABRAS CORTAS

PALABRAS LARGAS

5. OBSERVA Y COMPLETA CON VOCALES, DESCUBRE LO QUE NECESITA LA SEMILLA PARA CRECER.



TI ___ RR ___



S ___ L

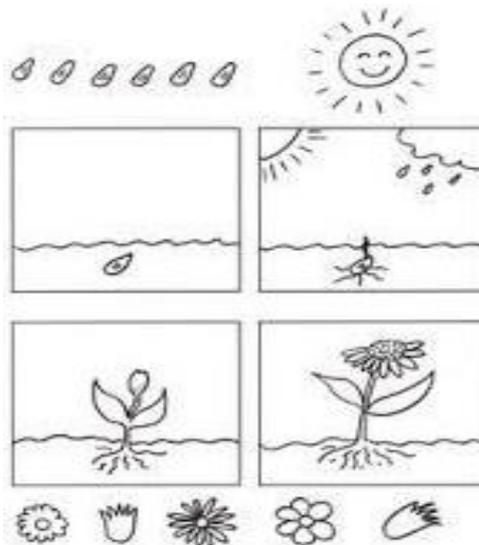


AG _____



CU ___ D ___ D ___

6. OBSERVA LA GERMINACIÓN DE LA SEMILLA.

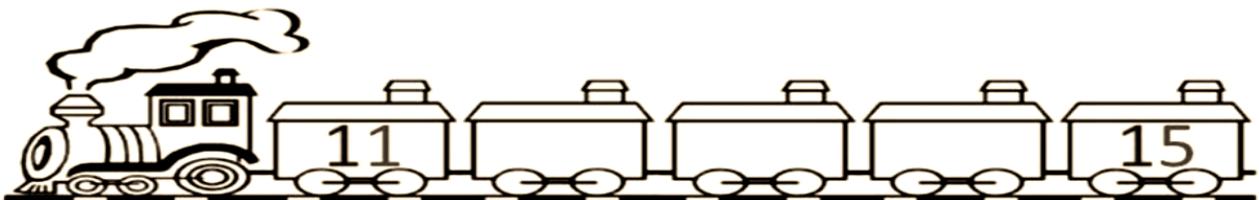


7. SALIMOS AL JARDÍN DE CASA Y

OBSERVAMOS LO HERMOSAS QUE CRECEN LAS PLANTITAS:

✚ DIBUJA LA QUE MÁS TE GUSTE -AVERIGUA EL NOMBRE Y ESCRÍBELO.

8. AL TREN DE SEMILLAS SE LE BORRARON LOS NÚMEROS. COLOCALOS.

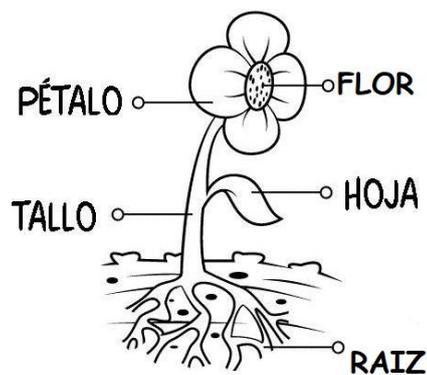


9. CUENTA Y UNE EL NÚMERO CON EL QUE CORRESPONDE.

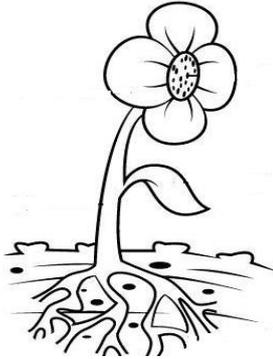
10. CUENTA, CUENTAS. CONFECCIONA UN AFICHE CON SEMILLAS QUE TENGAS EN CASA COLOCANDO LAS SIGUIENTES CANTIDADES. 10- 11- 12- 13- 14- 15- 16



11. OBSERVA LA PLANTITA Y APRENDO SUS PARTES. ENUMÉRALAS.



12. SEÑALA CON FLECHAS LAS PARTES DE LA PLANTA. RECORDEMOS CON QUE LETRA COMENZABA CADA PARTE.



PÉTALOS

TALLO

FLOR

HOJA

RAÍZ

13. ARMANDO EL DESAFÍO.

JUNTA DIFERENTES SEMILLAS Y DESCRIBAN.

- ¿QUÉ SEMILLAS SON? - ¿DE QUÉ PLANTA ES?

A TRAVÉS DE UN VIDEO, FOTOS, LE ENVIAS A LA SEÑO

(se continuará con el desafío la siguiente semana)

EDUCACIÓN MUSICAL**TÍTULO: CANCIONES INFANTILES TRADICIONALES**

PROPÓSITO/S: ESTIMULAR LA INCORPORACIÓN DE NUEVOS CONCEPTOS A TRAVÉS DE LA AUDICIÓN, EL USO DE LA VOZ Y EL CUERPO.

ACTIVIDADES:

- ⇒ ESCUCHA LA CANCIÓN "DEBAJO DEL BOTÓN" EN EL AUDIO QUE TE ENVIARA LA SEÑORITA.
- ⇒ COMENTA LA CANCIÓN.
- ⇒ APRENDE LA CANCIÓN POR FRASES
- ⇒ ACOMPAÑA CON PALMAS CUANDO LA CANCIÓN DICE "TON-TON" Y CON CHASQUIDOS CUANDO DICE "TINTÍN".

EDUCACION FÍSICA.

PROPÓSITO/S: AFIANZAR LA ADQUISICIÓN DE HABILIDADES MOTRICES YA CONOCIDAS Y DE ESQUEMAS MOTORES PARA LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES CON ELEMENTOS.

ACTIVIDADES: PARA TRABAJAR, EJERCITAR Y JUGAR EN CASA CON LA FAMILIA. PARA ESO NECESITAREMOS UNA PELOTA DE MEDIA O GOMA.

1. LANZAR LA PELOTA HACIA ADELANTE CON MANO DERECHA Y TOMARLA CON AMBAS. LUEGO CON MANO IZQUIERDA.



- 2-LANZAR LA PELOTA HACIA ARRIBA CON AMBAS MANOS, APLAUDIR 2 VECES Y TOMARLA. REPETIR ESTO TRES VECES.

**TEATRO**

PROPÓSITO: ADQUIRIR DESTREZA EN LA COMUNICACIÓN, PARTICIPACIÓN Y DISFRUTE EN LOS EJERCICIOS.

ACTIVIDADES.

- 1- REALIZAMOS LA SIGUIENTE ACTIVIDAD EN FAMILIA. MAMÁ ME LEE

2- AHORA VAMOS A IMITAR A LOS PERSONAJES CON LO QUE TENGAS EN CASA.

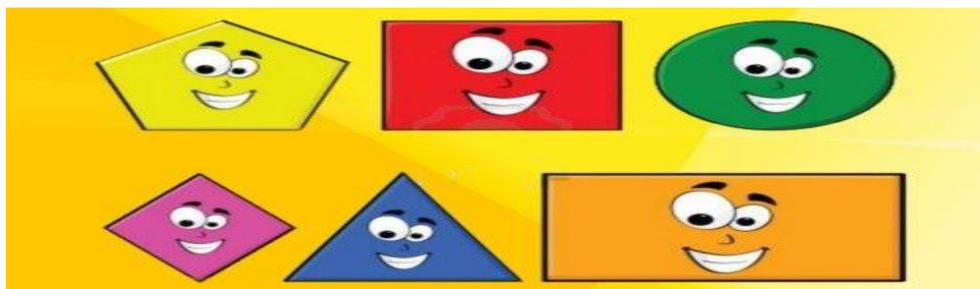
Vamos a jugar a los aborígenes ,
vamos a cantar , con la mano en la
boca uuu.uuu.uuu. jeo jeo jeo
Vamos a jugar a los aborígenes,
vamos a cantar con las plumas en el
pelo vamos a bailar. Jeo jeo jeo jeo

ARTES VISUALES

PROPÓSITO: PROPICIAR EL DESCUBRIMIENTO, FORMAS PERSONALES DE REPRESENTACIÓN MEDIANTE LA EXPLORACIÓN, EXPERIMENTACIÓN.

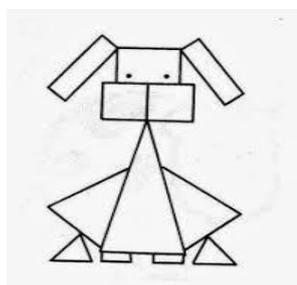
ACTIVIDADES:

- 1- OBSERVA LAS SIGUIENTES FIGURAS GEOMÉTRICAS, RECUERDA COMO SE LLAMAN: TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, RECTÁNGULO.



2- DIBUJA Y RECORTA EN CARTULINAS O PAPEL GLASÉ DIFERENTES FIGURAS GEOMÉTRICAS.

3- TE ANIMAS A ARMAR UN DIBUJO CON LAS FIGURAS RECORTADAS? POR EJEMPLO, UNA CASITA, UN TREN, UNA FIGURA HUMANA. PEGA EN EL CENTRO DE TU HOJA Y ARMA TU FIGURA.



Directivos: Nancy Campillay- Darío Sosa