

GUÍA PEDAGÓGICA Nº1

TÍTULO: UN MAZO DE HISTORIA

PROPÓSITOS:

- FAVORECER LA OBSERVACIÓN Y REGISTRO DE CARACTERÍSTICAS DE LA VIDA COTIDIANA EN SOCIEDADES DE ESTUDIO.
- PROPICIAR LA PARTICIPACIÓN EN DIVERSAS SITUACIONES DE ESCUCHA Y PRODUCCIÓN ORAL Y ESCRITA.
- PROMOVER LA FORMACIÓN DE LECTORES Y ESCRITORES A PARTIR DE REGISTROS VISUALES SOBRE UN TEMA DE ESTUDIO.
- FAVORECER LA PRODUCCIÓN DE REPRESENTACIONES DE LA REALIDAD EN FORMA ESCRITA MEDIANTE EL EMPLEO DE DIVERSOS MATERIALES Y RELACIONADO CON UN TEMA DE ESTUDIO.

CRITERIOS E INDICADORES DE VALORACIÓN:

MATEMÁTICA

CRITERIOS: DISTINGUIR LOS DIFERENTES USOS COTIDIANOS DE LOS NÚMEROS PARA RESOLVER SITUACIONES DE CONTEO DE COLECCIONES DE OBJETOS.

INDICADORES: UTILIZA LOS NÚMEROS HASTA EL DIEZ EN SITUACIONES DE LA VIDA COTIDIANA PARA COMPARAR CANTIDADES.

DESARROLLA PROCEDIMIENTOS EN OPERACIONES BÁSICAS SENCILLAS DE SUMA.

CIENCIAS SOCIALES

CRITERIOS: ESTABLECER SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE ALGUNOS ASPECTOS DE LA VIDA COTIDIANA DE LAS SOCIEDADES EN ESTUDIO Y LA SOCIEDAD ACTUAL.

INDICADORES: DISTINGUE LAS COSTUMBRES Y LOS TRABAJOS MÁS CARACTERÍSTICOS DE LA SOCIEDAD ESTUDIADA.

ESTABLECE DIFERENCIAS ENTRE ASPECTOS DE LA SOCIEDAD ESTUDIADA Y LA ACTUAL.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

CRITERIOS: CONVERSAR SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS ÉTICAS.

INDICADORES: DETERMINA UNA SOLUCIÓN ANTE UN CONFLICTO.

LENGUA

CRITERIOS: DISFRUTAR DE TEXTOS LITERARIOS LEIDOS POR OTROS ADULTOS.

INDICADORES: DESCUBRE EL SIGNIFICADO GLOBAL DEL TEXTO.

CIENCIAS NATURALES

CRITERIOS: SELECCIONAR MATERIALES DE USO CORRIENTE DISTINGUIENDO ALGUNAS CARACTERÍSTICAS.

INDICADORES: DIFERENCIA ALGUNAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE MATERIALES DE USO CORRIENTE.

DÍA 1

EL DESAFÍO SERÁ HACER UN MAZO DE 10 CARTAS ESPAÑOLAS CON MATERIAL RECICLABLE (PAPELES, CARTONES), DONDE EN UN LADO DE LA CARTA HABRÁ UN MISMO DIBUJO COLONIAL.

ÁREA: LENGUA – CIENCIAS SOCIALES

- ESCUCHA LEER A UN FAMILIAR Y CONVERSA EN FAMILIA SOBRE COMO ERA LA VIDA EN LA ÉPOCA COLONIAL.

LAS FAMILIAS QUE PODÍAN HACIAN TERTULIAS EN SUS CASAS. EN ESAS REUNIONES BAILABAN Y JUGABAN A LAS CARTAS. MUCHAS COSAS SE COMPRABAN EN LA CALLE A VENDEDORES AMBULANTES. LOS NIÑOS JUGABAN A LA SOGA, A LA RAYUELA Y CON JUGUETES COMO EL ARO.

- DIBUJA UN VENDEDOR DE ANTES Y OTRO DE AHORA QUE VENDA LO MISMO.
- COPIA LA ADIVINANZA EN EL CUADERNO Y PIDE A UN FAMILIAR QUE LA LEA.

SOBRE LA MESA SE PONE

SOBRE LA MESA SE PARTE

Y ENTRE TODOS SE REPARTE.

-REPITE EN VOZ ALTA LA ADIVINANZA Y ELIGE LA RESPUESTA ENTRE LAS PALABRAS DADAS.

VENDEDORES NAIFE RAYUELA

-ORDENA LAS PALABRAS DE LA MAS LARGA A LA MAS CORTA.
-ESCRIBE EN EL CUADERNO LAS PALABRAS ORDENADAS EN FORMA DE LISTA.
-MUESTRA A UN FAMILIAR LA TAREA Y EXPLICA PORQUE LAS ORDENASTE ASI.
-LEE LA LISTA DE PALABRAS ALARGANDO LOS SONIDOS DE CADA LETRA Y SEÑALANDO CON EL DEDO.

DÍA 2

ÁREA: CIENCIAS NATURALES - MATEMÁTICA

-MIRA LOS JUGUETES Y CON UN FAMILIAR MENCIONA DATOS QUE DESCUBRAS SOBRE LOS MATERIALES QUE USARON PARA CONSTRUIRLOS EN LA ÉPOCA COLONIAL.



-OBSERVA Y TOCA MATERIALES EN JUGUETES U OBJETOS QUE TENGAS EN CASA. PAPELES DIVERSOS - MADERA - METAL - CUERO -PIENSA Y RESPONDE.

¿CUÁL DE ESOS MATERIALES SERÍA MÁS ADECUADO PARA HACER CARTAS?

-PEGA UN TROZO DE MATERIAL ABAJO DEL NOMBRE.

PAPELES GLASÉ CREPÉ CARTÓN CARTULINA

-CORTA TROZOS DE MATERIALES Y PEGA ABAJO SEGÚN CORRESPONDA.

TIENEN

BRILLO

COLOR

SON

FRÁGILES

FLEXIBLE

DUROS

- MIRA LOS DIBUJOS Y ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS SEGÚN LA ÉPOCA.



- REALIZA UN LISTADO COLOCANDO EL NOMBRE DE 5 DIBUJOS COLONIALES PRIMERO Y LUEGO 5 ACTUALES ABAJO.

- ENCIERRA CADA DIBUJO COMO SI FUERA UNA CARTA Y NUMERALAS DEL 1 AL 10.

- CUENTA LA CANTIDAD DE CARTAS QUE TIENES Y ESCRIBE EL RESULTADO.

TENGO.....CARTAS EN TOTAL.

DÍA 3

ÁREA: MATEMÁTICA - LENGUA

SE NECESITAN:

2 JUGADORES

1 MAZO CON 10 CARTAS ESPAÑOLAS (O 10 TARJETAS NUMERADAS DEL 1 AL 10)

REGLAS DEL JUEGO:

PONE EL MAZO BOCA ABAJO. CADA JUGADOR ELIGE UNA CARTA Y LA DA VUELTA.

EL QUE TIENE LA CARTA MÁS GRANDE SE LLEVA LA CARTA DEL OTRO.

GANA EL JUGADOR QUE JUNTO LA MAYOR CANTIDAD DE CARTAS.

-DIBUJA DOS CARTAS DEL JUEGO Y MARCA CON UNA CRUZ LA CARTA QUE GANA.

-COPIA LAS PALABRAS EN FORMA DE LISTA Y CUENTA LAS LETRAS.

CARTAS ARO CANICAS

-DESCUBRE LOS NOMBRES QUE EMPIEZAN IGUAL.

-PINTA LA PRIMER Y ÚLTIMA LETRA DE CADA PALABRA ADIVINADA.

-LEE JUNTO A UN FAMILIAR LAS PALABRAS ALARGANDO EL SONIDO DE LAS LETRAS Y SEÑALANDO CON EL DEDO UNA A UNA. DIBUJA LOS JUEGOS.

DÍA 4

ÁREA: LENGUA - MATEMÁTICA

-MIRA LA PALABRAS Y CUENTA LAS LETRAS:

VESTIDO, VALIJA, CARRETA, RELOJ, TRAJE, DAMA, CABALLERO

-OBSERVA LA PRIMERA Y ULTIMA LETRA.

COMPARA LAS LETRAS ENTRE SI PARA VER SI SON IGUALES O DIFERENTES.

-PIENSA Y RESPONDE EN FORMA ORAL GUIADO POR UN ADULTO.

¿COMO SE PRONUNCIA? AAARRROOO

-ESCRIBE LA PALABRA EN EL CUADERNO SIN AYUDA Y COMPARA CADA LETRA ESCRITA CON LAS LETRAS AZULES DEL PRIMER PUNTO.

-COPIA EN FORMA DE LISTA LAS PALABRAS Y BUSCA OTRAS QUE TENGAN LA LETRA "A"

.

YOYO SOGA TROMPO

-RECORTA LA PALABRA EN LETRAS Y VUELVE A ARMAR LA PALABRA.

S O G A

-PEGA LAS LETRAS EN ORDEN PARA FORMAR PALABRAS.

-ORDENA LAS CARTAS DEL JUEGO SOBRE LA MESA COMO SE INDICA.

4	1	7	2	8	9	3	6
---	---	---	---	---	---	---	---

-SEPARA LAS PAREJAS QUE SUMAN 10.

-PINTA DEL MISMO COLOR LOS NÚMEROS DE LAS PAREJAS ELEGIDAS.

DÍA 5

ÁREA: MATEMÁTICA – FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA - LENGUA

- JUEGA CON LAS NUEVE CARTAS (O TARJETAS NUMERADAS DEL 1 AL 9).
- COLOCA LAS CARTAS ORDENADAS DEL 1 AL 9 Y ELIGE DE A DOS PARA SUMAR.

1+ 9= 2+ 8= 3+7= 4+6=

¿CUÁL FUE EL TOTAL AL SUMAR LAS CARTAS?

- ESCUCHA LEER A UN FAMILIAR Y CONVERSA SOBRE COMO SOLUCIONAR EL CONFLICTO.

“JUAN Y ANA QUIEREN LLEVARSE A SUS HOGARES EL MISMO LIBRO DE CUENTOS”

ELIGE UNA DE LAS ACCIONES QUE SIRVA PARA SOLUCIONAR EL CONFLICTO (CONVERSAR O PELEAR) Y ESCRIBE AL LADO DE LA PALABRA SOLUCION.

CONFLICTO: LLEVARSE UN LIBRO.

SOLUCIÓN:

- COPIA LAS PALABRAS EN FORMA DE LISTA SEPARANDO EN UNA LISTA LAS QUE TENGAN "A" Y EN OTRAS LAS QUE NO TENGAN "A".

RAYUELA ARO TROMPO SOGA YOYO

- LEE CON UN ADULTO. BUSCA LAS PALABRAS QUE TENGA 1 "A" Y OTRA CON MAS "A".
- PINTA LAS LETRAS "A" EN LAS PALABRAS DE LA LISTA., DIBUJA LA LETRA Y LOS JUGUETES QUE LLEVAN LA LETRA "A".

ÁREAS DE ESPECIALIDADES

PROPÓSITOS:

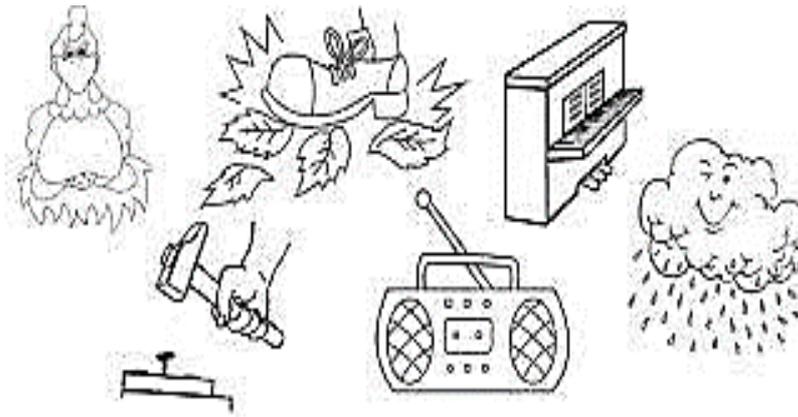
- RECONOCIMIENTO Y UBICACIÓN DE SONIDOS Y RUIDOS DEL ENTORNO.
- PROPICIAR LA CONSTRUCCIÓN DE IMÁGENES CON ELEMENTOS PLÁSTICOS.
- FAVORECER EL RECONOCIMIENTO DE LAS HERRAMIENTAS SOBRE LOS MATERIALES.

ACTIVIDADES:

DÍA 2:

ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL.

- PINTAR CON ROJO LOS SONIDOS NATURALES Y CON VERDE LOS SONIDOS ARTIFICIALES. CON AYUDA DE UN ADULTO TRATA DE IMITAR CON TU VOZ LOS SONIDOS.

**DÍA 3:****ÁREA: EDUCACIÓN PLÁSTICA.**

DIBUJAR EN LA HOJA DE DIBUJO LOS NÚMEROS DEL 1 AL 9. PUEDES COLOCARLOS SEGUIDOS, SEPARADOS, CON INCLINACIÓN, CON DISTINTOS TAMAÑOS, FORMAS, ETC. ERES LIBRE PARA ELABORAR LA COMPOSICIÓN, PIENSA EN DISTINTAS POSIBILIDADES Y ELIGE LA QUE MÁS TE GUSTE.

BUSCAR EN EL HOGAR DISTINTOS MATERIALES QUE SE PUEDAN PEGAR, EJEMPLOS: ALGODÓN, SEMILLAS, PAPELES, TELAS, LANAS, ETC. TOCAR LOS MATERIALES, IDENTIFICAR CUAL ES RUGOSO, ÁSPERO O SUAVE.

RELLENAR CADA NÚMERO CON UN MATERIAL DISTINTO. PINTAR EL FONDO COMO TE GUSTE. POR ÚLTIMO REMARCAR EL LÍMITE DE CADA NÚMERO PARA QUE NO SE CONFUNDA CON EL FONDO.

DÍA 4:**ÁREA: TECNOLOGÍA**

UNIR CON FLECHA LA TAREA CON EL ÚTIL (PRODUCTO TECNOLÓGICO) QUE CORRESPONDA. CON AYUDA DE UN MAYOR

PEGAR
BORRAR
ESCRIBIR
CORTAR



DIRECTORA: LIC. ESTELA TEJADA.

DOCENTES: ROSANA VIDELA, YANINA BALMACEDA, FABIANA CAPARROZ, FERNANDA TICLE