

Guía N°: 1

Escuela: Diógenes Perramón Anexo.

Docentes: Bastias Marcela - Moreno Liliana.

Grado: Primero A Y B.

Turnos: Mañana y Tarde

Título: Jugando al dominó.

Desafío: Confeccionar un dominó con animales y vocales.

Propósitos:

- ◆ Propiciar situaciones significativas de escritura y lectura.
- ◆ Favorecer una aproximación cada vez más sistemática a los números.
- ◆ Reconocer y clasificar los seres vivos y no vivos.

Criterios de evaluación:

- ◆ Usar las vocales.
- ◆ Reconocer los números hasta el 10.
- ◆ Clasificar los seres vivos y no vivos.

Indicadores de logros:

- ◆ Reconozca las vocales.
- ◆ Identifique los números naturales hasta el 10.
- ◆ Reconozca los seres vivos y no vivos.
- ◆ Clasifique los seres vivos y no vivos.

Actividades:

Actividades globales

1. Observa el siguiente video.

<https://www.youtube.com/watch?v=7qbezgsO62U>

2. Comenta con mamá lo visto en el video.

¿Te gustó el video? ¿De qué habla?

¿Cuál es el objeto o animal que nombra el video al comienzo?

Con ayuda de mamá escribimos la palabra.

Nombra los objetos o animales que comienzan con cada vocal

Explicación del desafío:

Se observa que los alumnos tienen dificultades en reconocer las vocales y asociarlas para formar palabras

Nuestro desafío es el siguiente: Confeccionar un dominó con animales y los nombres de estos, los cuáles comienzan con vocal; utilizando diferentes materiales descartables

¿Conocen los domino?

¿Saben cómo se juega?

3. Presentamos la lista de cotejo.

Criterio de evaluación	SI	NO	A veces
¿Identifico las vocales?			
¿Diferencio seres vivos de no vivos?			
¿Conozco las reglas del juego: dominó?			
¿Busco información del juego?			

R.D. Averiguar en internet cuales son las características de un dominó.

Actividades analíticas

4. Recuerda los animalitos y objetos visto en el video.

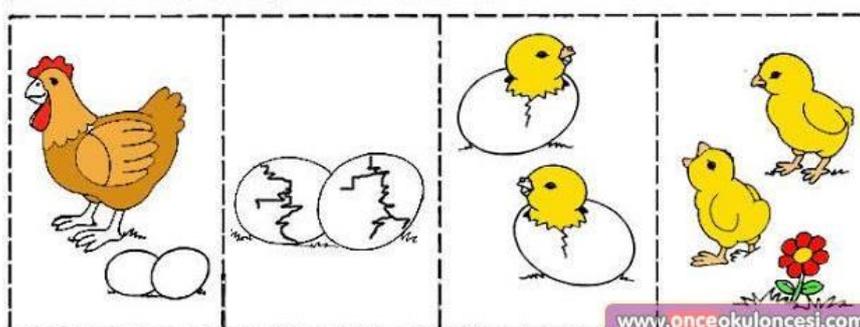
5. Completa el cuadro.

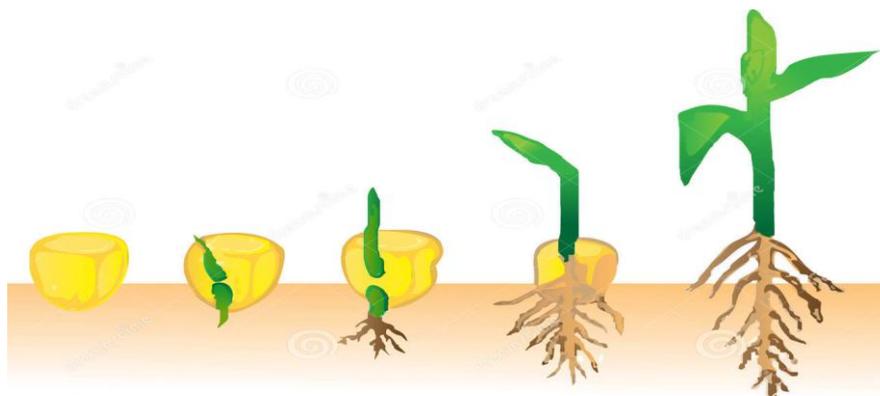
Respiran	No respiran

6. Para tener en cuenta:

Los seres vivos nacen, crecen, se reproducen y mueren . necesitan agua, alimento aire y luz solar.

7. Observa las imágenes y realiza las actividades.





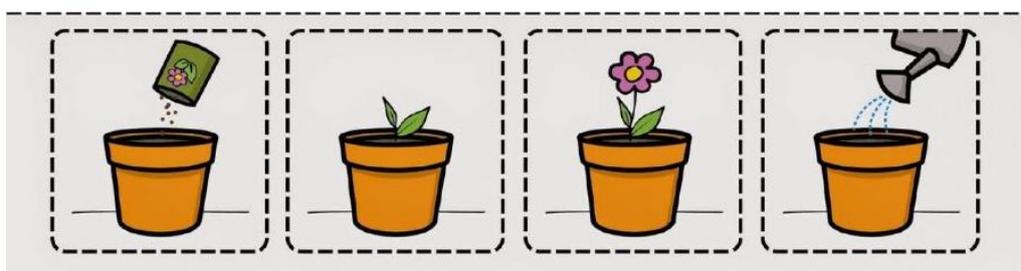
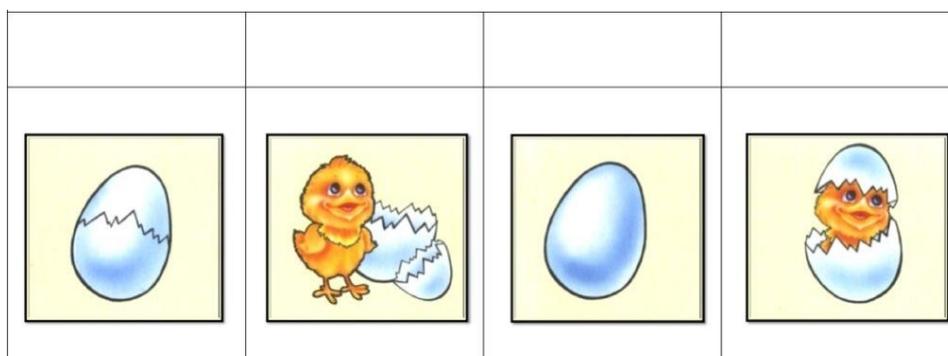
8. Comenta

¿Qué ves en las imágenes?

¿Que tienen de parecido una imagen de la otra?

¿Qué necesitaran para crecer?

9. Enumera la secuencia desde el 1 al 4



R.D: Busca material para la confección del dominó.(cartón, papel. Cartulinas, goma Eva, etc)

Área: Educación Física

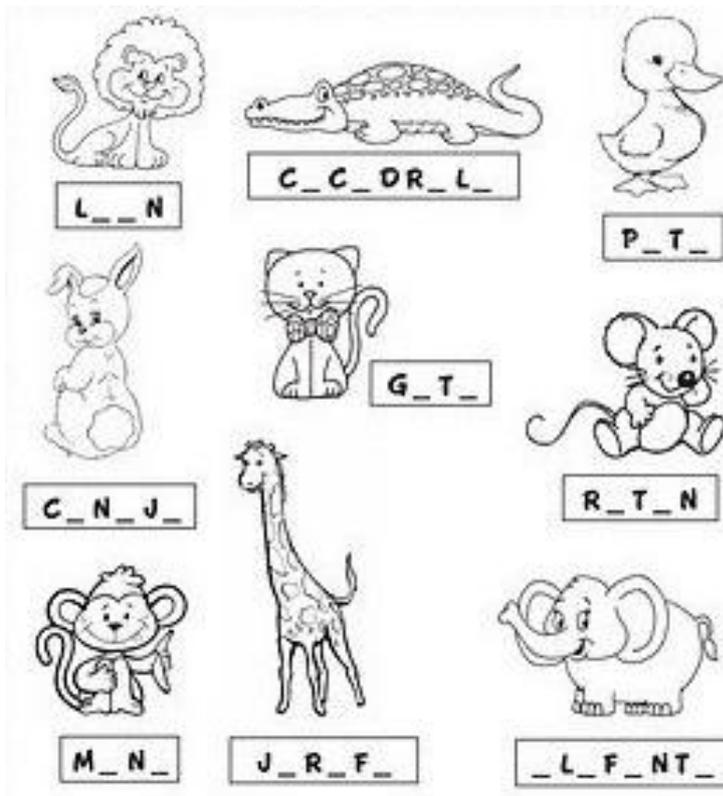
Prof. Solange Albornoz

. Contenido: mi cuerpo.

10. Busca un dado de cualquier juego de mesa que tengas por casa. Este indicara la parte del cuerpo que se usará para hacer el baile. Debe participar toda familia y cada baile tendrá una duración de 30 segundos. Estas son algunas opciones, puedes ampliarlas todo lo que quieras.

- Música: elige las canciones y géneros que más te gusten.
- Dado: partes del cuerpo con las que hay que bailar:

11. Sólo con las manos
12. Con los pies
13. Con las manos y la cabeza
14. Sólo con la cadera
15. Con los pies pegados al suelo
16. Cuerpo completo
17. Observa las imágenes y completa con las vocales que corresponde



18. Escribe cuantas letras tiene cada palabra.
19. Realiza una lista con palabras cortas y palabras largas.
Palabras cortas. Palabras largas

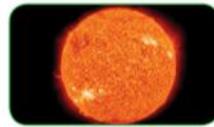
20. Observa las imágenes, encierra con un círculo de color rojo los seres vivos y con azul los elementos sin vida.



ARAÑA



ROCA



SOL



SEMILLA



PERSONAS



NUBE



PEZ



ÁRBOL



TRONCO

21. Copia sus nombres en este cuadro para clasificarlos

SERES VIVOS	ELEMENTOS SIN VIDA

22. Se da instructivo de cómo se arma el domino.

El Dominó de los animales se compone de 18 cartas de animales re agrupados en tres planchas. La edad indicada para jugar es partir de los 3 años, entre 2-4 jugadores. ¡Que el mejor gane!

Fabricación del juego:

Descarga, imprima y recorte las 4 planchas en formato pdf clicando sobre el visual.



Te aconsejamos imprimir en el papel más grueso que soporte tu impresora (generalmente 160g), sino pégalos sobre una cartulina antes de recortarlo.

Reglas de juego:

El juego se desarrolla a dos, tres o cuatro jugadores. Distribuimos 9 cartas por persona a 2 jugadores, 6 cartas a 3 jugadores, 4 cartas a 4 jugadores. Si hay más jugadores siempre podemos reimprimir otra versión y obtener 18 cartas suplementarias.

Comenzará a jugar el jugador más joven poniendo una de sus cartas en la mesa y después por turnos, cada jugador intentará completar un animal con una de sus cartas. Si un jugador no puede completar el animal, pasa turno. Si todos los jugadores están bloqueados, el primer jugador bloqueado pondrá una nueva carta en la mesa. El primer jugador que se quede sin cartas ganará.

Área: Educación musical

Título de la propuesta: Instrumentos cotidianos

Indicadores de evaluación: utiliza materiales sonoros en instrumentaciones propias. Explora sus posibilidades vocales.

Contenidos: Estilos – música folklórica. Timbre e intensidad. La percusión corporal: planos sonoros (pies, muslos, palmas y castañeteos) y otras posibilidades. La ejecución instrumental de objetos sonoros, instrumentos no convencionales e instrumentos musicales.

Área: Tecnología

Título. Hacemos un organizador de útiles.

Propósito: Propiciar el contacto con herramientas de uso cotidiano y favorecer la elaboración de productos.

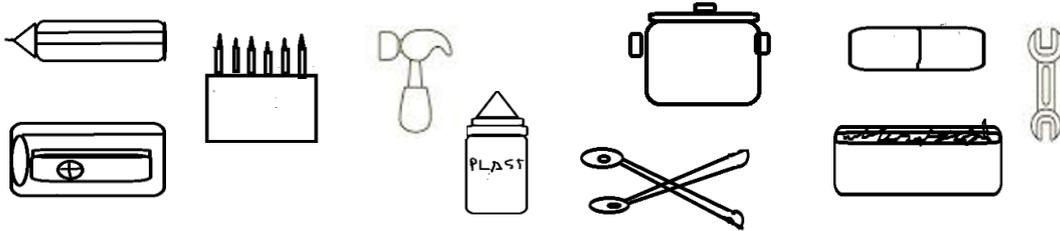
Criterio/s e indicador/es de evaluación: Utilizar adecuadamente los medios técnicos respetando las medidas de seguridad e higiene.

- Identifica medios técnicos que intervienen en un proceso pintando correctamente los que corresponden.
- Indica diferencias entre medios técnicos teniendo en cuenta su función.

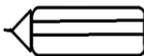
ESCUCHA EL RELATO.

El pequeño escritorio de Marcos está muy desordenado, tenemos lápices, hojas y libros de cuentos por todos lados y cuando la mamá le dice que haga las tareas de la escuela, él se enoja y dice, que no tiene lugar ¿Ayudamos a Marcos a ordenar? ¿Podríamos hacer alguna cajita que nos ayude a ordenar? ¿Podríamos separar los útiles por tamaño?

1- PINTO LOS ÚTILES ESCOLARES.



2- COLOCO ¿QUE ES? Y ¿PARA QUÉ SIRVE?






Área curricular: Educación Plástica

Docente: Castillo Micaela

Título de la propuesta: “El punto y la línea en la abstracción”

Contenido:

El punto y la línea en la configuración de las formas y el espacio.

Actividad:

Realizaremos una composición abstracta donde llenaremos por completo la hoja de puntos de distintos tamaños y formas, con témperas o crayones. Luego buscaremos qué formas podemos encontrar en la hoja al unir varios de éstos puntitos con lápices de colores, ya sean formas de animales, objetos, personas, etc.

Materiales: Crayones, lápices, témperas de colores (utilizaremos solo los dedos para pintar, pinceles no)

Directora: María Cristina Bigoglio

Vicedirectora: Nancy Savadina