

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 5

**TURNO:** JORNADA COMPLETA

**CUE:** 7000481-00

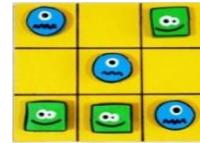
**ÁREAS CURRICULARES:** Lengua, Matemática, Cs. Naturales, Educ.Musical, Educ.Física

**TÍTULO:** ¡A CONSTRUIR Y JUGAR!

**DESAFÍO:** DISEÑAR UN JUEGO DE TA-TE-TI CON ELEMENTOS RECICLABLES

**ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN:**

**Día 1-Lengua** Observa la imagen del siguiente juego



- ¿Conoces este juego?

- ¿Cómo se llama? ¿Lo jugaste alguna vez? ¿Sabías que lo puedes construir?

1) Te propongo primero armar un texto instructivo que te va a ayudar con la tarea de construcción.

- ¿Qué es un texto instructivo? Seguramente te preguntarás



- Lee y pega la información

**Texto instructivo**

El texto instructivo tiene el propósito de orientar los procedimientos en forma detallada, clara y precisa para realizar alguna actividad ya sea simple o compleja.

Ejemplo

**Cómo preparar cereal con leche**

- 1.Llene el tazón con cereal.
- 2.Vierta la leche.
- 3.Disfrute.



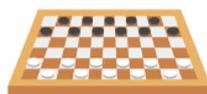
**Texto Instructivo**

- Entrega pasos que se deben seguir en un procedimiento.
- Se divide en dos partes:
  - Materiales
  - Instructivo
- Debe ser de forma clara y objetiva.
- Esta acompañado por:
  - Fotos
  - Dibujos
  - Esquemas
  - Etc. Que deben aclarar la acción
- El verbo infinitivo:
  - Ar: Cortar
  - Er: Poner
  - Ir: Repartir

-Recorta y pega dos ejemplos de textos instructivos

**# Matemática** 1- Coloca el precio a cada uno siguiendo las pistas:

- a) Está entre 1.700 y 1.900.  
Es mayor que 1.825.  
Termina en 5.  
Es menor que 1.845.



Juego de damas

\$

- b) Está entre 3.100 y 3.150.  
Es mayor que 3.120.  
Termina en 9.  
No es el 3.129 ni el 3.149.



Juego de dados

\$ \_\_\_\_\_

- c) Está entre 1.000 y 2.000.  
Es mayor que 1.507.  
Es menor que 1.524.  
Termina en 6.



Dominó

\$

**Día 2** Lengua. Ahora a escribir el texto instructivo del TA TE TI

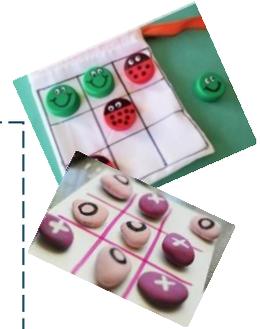
- Recuerda tener en cuenta las partes del texto instructivo)
- Los materiales deben ser reciclados (cosas que tengas en casa)



"EL TA TE TI"

Materiales:

Instrucciones o Pasos:



- Construye tu propio TA TE TI y manda fotos a la señorita.

**Matemática.**

Lucas fue a comprar ta-te –ti de diferentes materiales, ayuda a pagar los mismos con billetes y monedas

- Completa con la cantidad de billetes o monedas necesarios (usa tus billetes de jugar)

Precios	Billetes de \$1.000	Billetes de \$100	Billetes de \$10	Monedas de \$1
\$1.475				
\$297				
\$1.603				

- ¿Te gusta aprender números usando billetes y monedas? ¿Te resulta más fácil o difícil?
- Escribe los nombres de los números anteriores

**Día 3# Lengua – Ciencias Naturales**

- 1) Lee y pega este texto instructivo.

**Reglas del juego:**

1. Cada jugador dispone de 3 piezas.
2. Inicialmente el tablero está vacío.
3. Por turnos cada jugador sitúa sus piezas dentro de alguna de las casillas vacías del tablero.
4. Cuando un jugador ha puesto sus tres piezas en el tablero debe mover una de sus piezas del tablero a cualquier casilla vacía.
5. El juego acaba cuando cualquiera de los jugadores pone sus 3 piezas en raya sea en diagonal, vertical u horizontal.

**"Instrucciones para jugar el TA TE TI"**

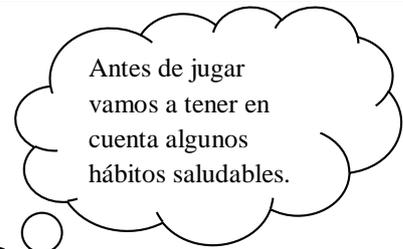
Materiales:

- **tablero** puede ser de cualquier material cartón, madera, plástico, tela, etc.
- **fichas** (tapas, piedras, trozos de goma eva o cartón, etc.)

Instrucciones o pasos:

¡Ahora a jugar! ¡Pero antes de empezar...!

- Si voy a jugar con mi hermano que viene de comprar.
- ¿Qué debe hacer antes de jugar?
- Si yo recién me levanto y todavía no desayuno.
- ¿Debo jugar sin alimentarme? ¿Qué hago?



2) Manda una foto jugando en familia a la seño.



**Matemática**

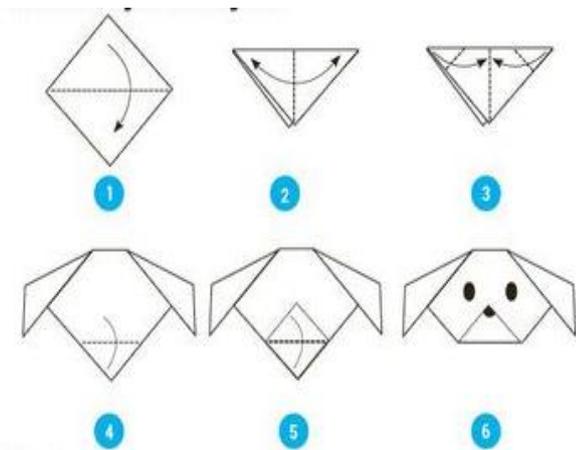
1- Completa los números que faltan y arregla los que están mal ubicados en el cuadro, sabiendo que están bien los de la fila superior (verde) y la columna izquierda (lila). (Sólo completa los cuadros de color)

1.000	1.001	1.002	1.003	1.004	1.005	1.006	1.007	1.008	1.009
1.010									
1.020			1.399						
1.030									
1.040	1.041	1.048	1.043	1.044		1.046	1.047	1.042	1.049
1.050					1.055				
1.060					1.065				
1.070					1.078				
1.080					1.085				
1.090					1.095				

**Día 4 # Lengua. Matemática**

1- Observa los siguientes dibujos y describe oralmente, luego escribe el texto instructivo para que otros niños confeccionen la cara del perro en origami.

**CARA DEL PERRO**



Materiales:

.....  
 .....  
 .....

Pasos:

1.....  
 2.....  
 3.....  
 4.....  
 5.....  
 6.....

3-Copia del texto instructivo los verbos que usaste.

# Matemática

1- Estos números son del cuadro numérico trabajado, ordénalos de menor a mayor.

1.070 – 1.024 – 1.099 – 1.013 – 1.005 – 1.038 – 1.051 – 1.040 – 1.062 – 1.089 - 1.091

2- Escribe el nombre del número mayor y del menor, de los números ordenados en el punto

3- Elige 2 números y coloca el anterior y posterior.

Día 5

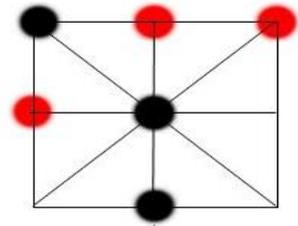
# Lengua - Ciencias Naturales

1) ¿Qué ficha deben mover para ganar? ¿Hacia dónde la debe mover?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



2) Pinta los hábitos saludables que deben tener en cuenta estos niños para jugar al TA TE TI de patio.

Alimentarse mientras juegan.

Lavarse las manos después de jugar.

Jugar todo el día con los juegos del teléfono.



Toser sobre mi compañero.

Realizar actividad física.

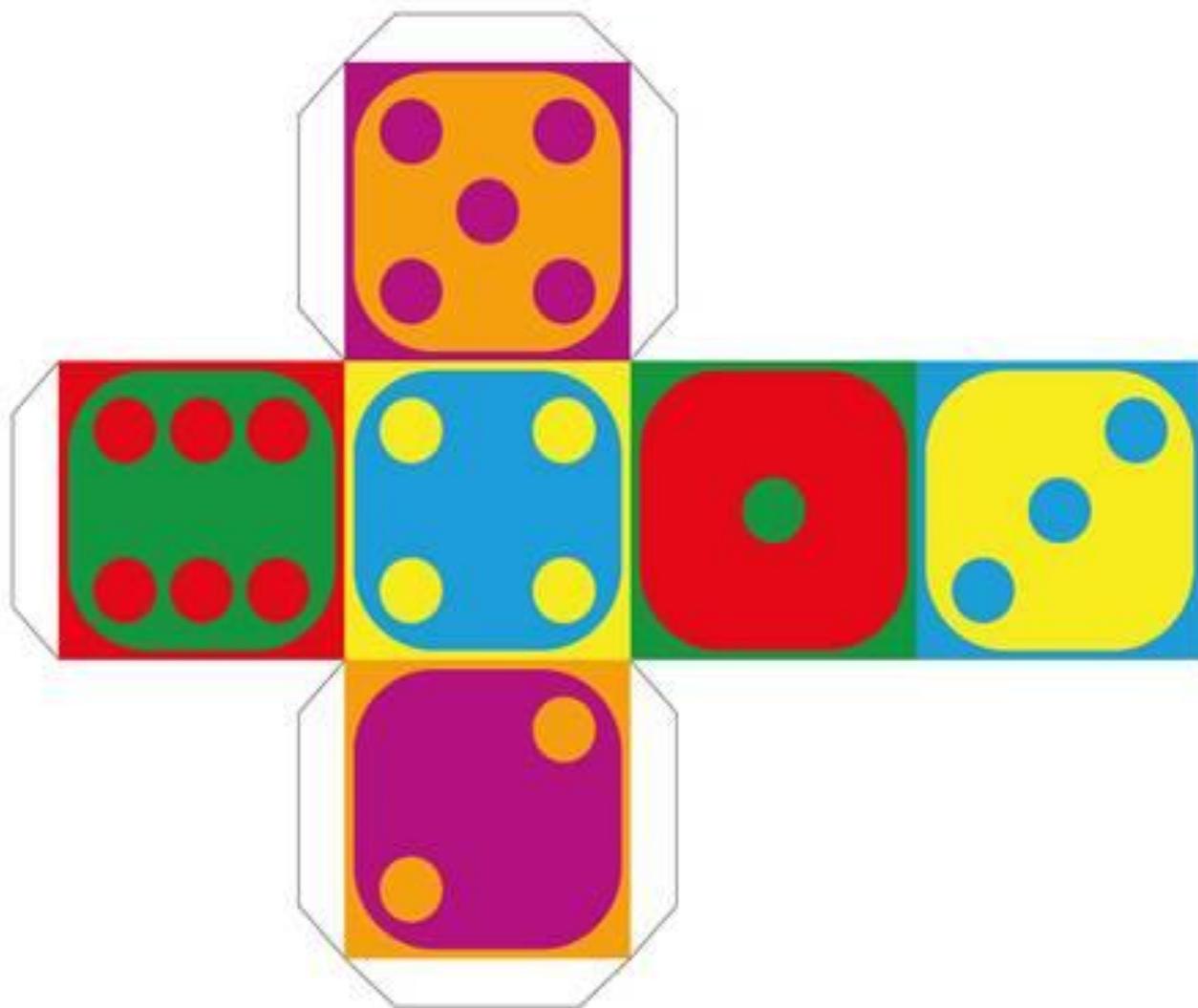
Al toser cubrirse la boca con el

**Matemática:** Hoy les propongo "Jugar y armar números con un dado" (mando fotos a mi seño del juego) Materiales: 1 dado – 1 hoja para anotar – 1 lápiz negro o lapicera

- **Jugadores:** 2 o más.

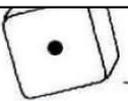
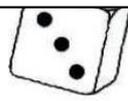
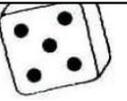
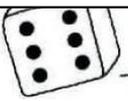
- **Reglas:** se tira 4 veces por turno (cada jugador) y se anota los puntos, formando el número de cuatro cifras, luego tira el jugador que sigue y anota los puntos que obtuvo formando el número de 4 cifras. Al terminar la primera ronda se comparan los números obtenidos y gana el jugador que formo el número mayor.

Si no tienes un dado, te doy una idea de cómo hacer tu propio dado. Podes reutilizar cualquier otra caja (de remedios, de té, de mate cocido, de leche, etc.) constrúyelo siguiendo el ejemplo que te doy. Las partes de colores son las 6 caras del dado y las aletas blancas son las partes por donde debes doblar y pegar. Recuerda que las caras de este cuerpo geométrico, son todas iguales (forman un cuadrado) es decir deben medir lo mismo.



-Te doy un ejemplo de cómo deben formar los números al jugar:

Si te tocaron estos puntos

En el 1° tiro son los miles	En el 2° tiro son los cientos	En el 3° tiro son los dieces	En el 4° tiro son los					
								
1000	+	300	+	50	+	6	=	1.356

-Pega en tu cuaderno la hoja con el nombre de los jugadores y los números anotados.

**Educación Física:** Prof. Claudia Becerra – **Título:** Jugamos con pelota de trapo.

**Propósito:** Plantear situaciones motrices y lúdicas que permitan al niño explorar, experimentar y descubrir nuevas acciones con elementos en forma individual.



**Actividades de desarrollo:** Con una pelota de cualquier tamaño, en caso de no tener se puede hacer una de trapo, medias, papeles o bolsas bien apretados para dar forma. Trabajar lanzamiento hacia arriba: \* 10 con mano derecha\*10 con mano izquierda\*pase de hombro hacia adelante con derecha luego con izquierda\* con las 2 manos desde atrás de la cabeza\* ubicarse de un lado de la soga de la ropa y usarla como red, pasar la pelota por arriba 10 veces, por abajo\*10 veces lanzar, girar y tomarla\* lanzar y aplaudir 1 vez, luego lanzar más alto hacer más aplausos.

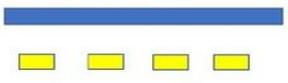
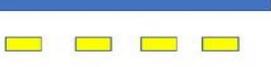
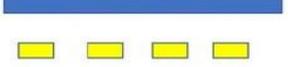
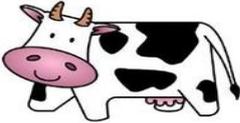
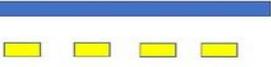
Inventa 6 o más ejercicios que puedes hacer según el tamaño de tu pelota  
¡Manos a la obra! (Enviar foto a la profe Claudia)



**"La actividad física mejora la calidad de vida."**

**Educación Musical:** Prof. Laura Espín -**ACTIVIDAD DE PROFUNDIZACIÓN**

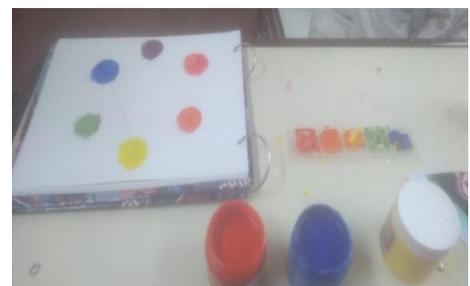
1- UNE CON FLECHA, SI EL SONIDO ES LARGO LA LÍNEA LARGA Y SI EL SONIDOS ES CORTO LA LÍNEA CORTA.

**Artes Visuales:** Prof. Rosa Escobar - **TÍTULO:** Círculo cromático colores primarios y secundarios - **PROPÓSITOS:** Organizar los colores primarios y secundarios a partir del círculo cromático. –

**ACTIVIDAD DE DESARROLLO:**

- 1) Recorta tres círculos en papel blanco de 6cm, pinta cada uno con tempera (puede usar lápiz o fibra) de color primario: rojo, azul, amarillo. Deja secar
- 2) Mezcla color rojo+ amarillo=naranja, azul+ amarillo=verde, rojo+ azul=violeta.
- 3) Recorta tres círculos en papel blanco de 4cm, pinta cada una con un color secundario: naranja, verde y violeta. Deja secar.
- 4) En una de dibujo N°5 dibuja al centro un triángulo equilátero de 15 cm, y otro igual invertido.
- 5) En cada extremo del primer triángulo pega los círculos pintados con colores primarios, y en los extremos del invertido, los colores secundarios ubicados entre los dos colores primarios que lo originaron.



**Directora:** Viviana Jorquera