

GUÍA PEDAGÓGICA 10

ESCUELA: E.E. JOSÉ A. TERRY

DOCENTE: GISELA GÁMEZ.

DOCENTES DE ESPECIALIDADES: ED. FÍSICA JULÍAN RODRIGUEZ, MÚSICA: MARIELA SOSA, REEDUCACIÓN VOCAL: CECILIA MERINO, COMPUTACIÓN: RAQUEL LORENZO, CERÁMICA: YAMILA GELVEZ, TECNOLOGÍA: MARIELA GATICA.

GRADO: PRIMERO A

CÍCLO: PRIMERO

TURNO: TARDE

ÁREA CURRICULAR: Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Lengua, Matemática. Áreas Especiales

CONTENIDOS: Numeración, conteo, seriación, operaciones. Lateralidad. Prácticas del lenguaje, sílabas. Espacios sociales. Los seres vivos, el ciclo de las plantas. El cuerpo. Respiración, fonación, articulación. Consonantes y vocales Textura imagen tridimensional, color. Estimulación y exploración, uso de materiales. Coordinación motora sonidos y silencios

TÍTULO: Volvemos a clase

Familia bienvenida a esta nueva etapa, es mi deseo que nuestros niños sigan aprendiendo con esta nueva modalidad en forma exitosa y progresiva. Tomaremos en cuenta todos sus pedidos para realizar las nuevas guías. Sepan que pueden contar conmigo para lo que necesiten no duden en contactarme y estoy a su disposición siempre.

DÍA 1 LENGUA

1-Armamos dos sobres de papel liso, a uno de ellos le escribimos con imprenta mayúscula QUE: y al otro QUIEN:. Posteriormente escribimos en tarjetas de papel nombres de todos los miembros de la familia, compañeros y docentes, al dorso dibujamos las caritas con los detalles más significativos de cada uno, para que puedan ser reconocidos por los niños. Colocamos las tarjetas en el sobre con el encabezador QUIEN. En otras tarjetas, hacemos lo mismo con todos los objetos que el niño conozca, animales perro pato, caballo, vaca. Utensilios de cocina plato, taza, vaso, tenedor, cuchillo, cuchara. Elementos de higiene toalla, tallón, jabón, esponja, cepillo de dientes, pasta dental, champú, enjuague. Prendas de vestir, pantalón, remera, camisa, pulóver, campera, zapatillas, zapatos. Lugares casa, escuela, plaza, parque. Lugares de la casa baño, cocina, dormitorio, patio, jardín. Todo el vocabulario deberá ser escrito en imprenta

mayúscula y al dorso el dibujo o la figurita de cada uno de ellos. Las mismas deberán colocarse dentro del sobre con el encabezador QUIEN.

2-Todos los días trabajamos con un sobre, elegimos una categoría, por ejemplo elementos de higiene, buscamos elementos concretos y las tarjetas. Trabajamos el vocabulario de a pares

ESPONJA –JABÓN, mostramos al niño el elemento concreto y preguntamos ¿Qué es esto? Si el niño no pudiere lo ayudamos diciendo el sustantivo y mostrando la tarjeta con la escritura, repasamos la pronunciación de cada sustantivo varias veces. Luego trabajamos solo con las tarjetas, mostramos al niño la imagen de la tarjeta y le preguntamos nuevamente ¿Qué es esto? De la misma forma se trabajará todas las categorías. Se hará un repaso diario para que el niño vaya interiorizando la lectura labial, escritura y audición del vocabulario trabajado.

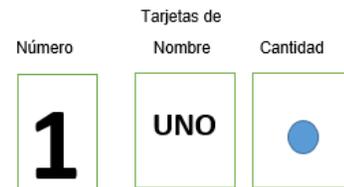
EL encabezador QUIEN, será trabajado de la misma manera solo que la pregunta efectuada será ¿Quién es? En el momento que mostramos cada una de las tarjetas.

COMPUTACIÓN Actividad 1: Ordena los números

Utilizando las tarjetas de los números del 1 al 5, o del 1 al 10, dependiendo de cada alumno, pedimos que los ordene desde el 1.

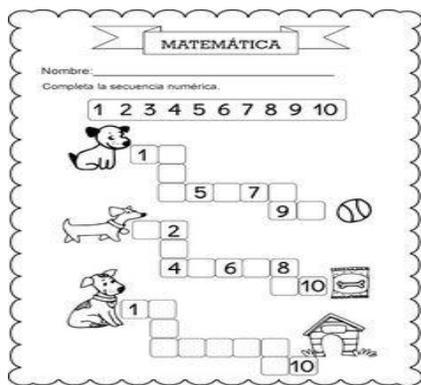
Luego se muestra las tarjetas con las cantidades y se le pide que las ordene del mismo modo, lo mismo hacemos con las tarjetas con el nombre de los números.

Ahora realizamos el ejercicio solo con un tipo de tarjetas (números, cantidad o nombre de los números), se retiran las tarjetas con las que jugamos y usamos las siguientes.



DÍA 2 MATEMÁTICA

1-Completar la secuencia numérica. En caso de no poder imprimir un adulto nos ayuda a copiarlo.

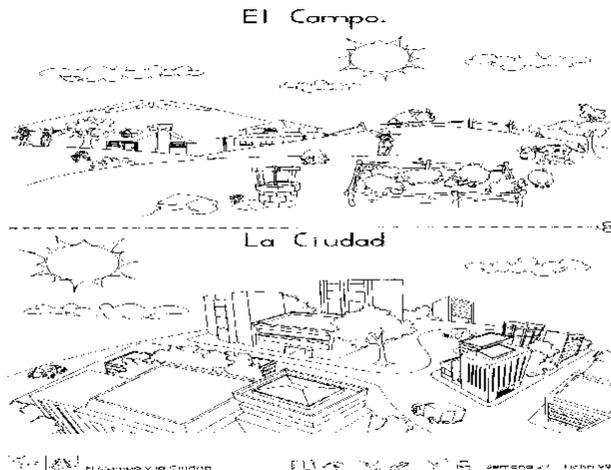


REEDUCACIÓN VOCAL

1. ACTIVIDAD GENERAL:	EJERCICIOS de VOCALIZACIÓN:
<p>EJERCICIOS de: SOPLO SUAVE Y FUERTE:</p> <p># Soplar suave sobre la mano. Soplar fuerte.</p> <p># Soplar una vela sin apagarla.</p> <p># Soplar apagándola.</p> <p># Soplar bolitas de papel y hacerlas rodar.</p> <p>Tumbar juguetes pequeños de un soplo.</p> <p># Soplar entrecortado en 5 veces.</p> <p># Soplar en posición de articular la letra "a".</p> <p>APNEA: Inspirar profundo por nariz, contener el aire 2 segundos. Soltar por boca.</p> <p>. REPETIR 3 veces cada ejercicio e incluir la ficha en la carpeta de REEDUC. VOCAL.</p>	<p>1. Sonríe y manda besos.</p>  <p>2. Mueve la lengua como lo indican las imágenes</p>  <p>3. Produce los siguientes sonidos: a-i-a-i-a</p>  <p>4. Produce los siguientes sonidos: o-e-o-e-o</p> 

DÍA 3 CIENCIAS SOCIALES

1-Espacios sociales, El Campo y la Ciudad. Trabajamos con esta imagen o cualquier otra que tengamos en un libro o fotografía vieja. Observamos las diferencias que encontramos en cada uno de los lugares., construcciones, movilidades, vegetación, servicios como hospitales, negocios, etc.



2-En el cuaderno respondé, ¿Dónde vivís vos? Haciendo referencia al campo o la ciudad. Dibujá tu casa.

TECNOLOGÍA Actividad 1

Recortá papeles de colores, de revistas o diario. En una hoja de dibujo, de cuaderno o cartón y plasticola, harás lo siguiente. Rasgá los papeles con las manitos de manera que queden trocitos cuadrados, colocá en una bandeja. Distribuí y pegá los papelitos en toda la hoja. Usá tu imaginación para dar la forma que más te guste.

DÍA 4 CIENCIAS NATURALES

1-Seres vivos, partes de las plantas. Dibujá una planta con raíz, tallo, hojas y flores. Colocá cada una de sus partes.

2- Luego buscamos en el jardín alguna planta y hablamos de sus partes y funciones.

La raíz toma agua de la tierra. El tallo sostiene la planta. Las hojas toman el oxígeno y la luz del ambiente. Las flores producen la semilla para que la planta pueda reproducirse.

EDUCACIÓN FÍSICA Carrera de piecitos.

MATERIALES: Cartones recortados y decorados con la forma de pies y manos.

DESCRIPCIÓN: Recortar varios cartones con forma de pies derechos y pies izquierdos pintarlos, pintar las uñas, contornear los bordes, identificar con la letra correspondiente a derecha letra D izquierda letra I, asegurarse de que se diferencie el dedo gordo para una fácil identificación en el momento de ubicar el pie. #Cada niño debe tener 2 huellas derechas y 2 huellas Izquierdas, #Marcar la línea de partida y la línea de llegada con conos #Se debe avanzar pisando en el pie que corresponda, ejemplo Derecho "D" y luego Izquierdo "I", cambiando de lugar los distintos pies y alternando huella Derecha e Izquierda para seguir avanzando. # pueden jugar varios niños a la vez #Recorrido corto

DÍA 5 LENGUA

1-Marcá en el calendario las semanas que estuviste de vacaciones. Dibujá y escribí los nombres de los lugares que visitaste durante este tiempo.

2-Realizá nuevamente tarjetas del mismo tamaño que las anteriores, pero ahora trabajaremos los juegos de plaza. TOBOGÁN, SUBE Y BAJA, HAMACA, CALESITA. La actividad se llevará adelante del mismo modo que en la actividad anterior.

COMPUTACIÓN Actividad 2

En este ejercicio completaremos la serie. Se le pide que cierre los ojos y se colocan las tarjetas, salteando algunos lugares. Al abrir los ojos, deberá completar la serie con las tarjetas que faltan.

Se pueden invertir los roles, que el niño piense el ejercicio y el adulto lo resuelve.

Para dar más complejidad podemos ordenar las tarjetas una debajo de la otra en forma vertical, para que el niño asocie que debe seguir respetando el orden de los números.

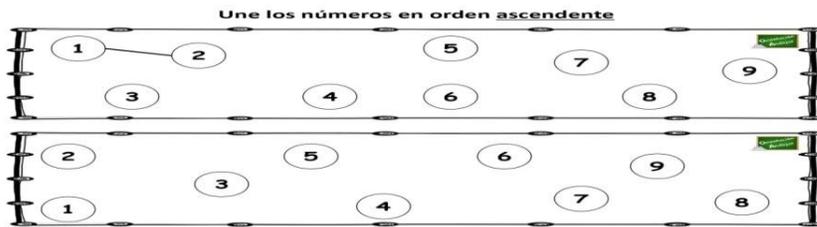
DÍA 6 MATEMÁTICA

1-Con material concreto resolver las sumas, escribir en el cuaderno y colocar el resultado-
 4+6= 3+3= 5+5= 7+2= 6+3= 4+5=

2-Escribí como se lee

3_ 11_ 7_ 9_ 12_

En caso de no poder imprimir un adulto nos ayuda acopiarlo.



REEDUCACIÓN VOCAL

Repasamos: Boca entreabierta, dientes apenas separados. Colocar la lengua detrás de



topo
 to - po
 to
 t - o

- veo-veo
- a - tapó
 - e - teléfono
 - i - tijeras
 - o - tomate
 - u - tulipá

los dientes superiores y bajarla rápido hasta los dientes inferiores. Decir: **TA TE TI TO TU**. Luego decir **TA-PA, TE-MA, TI-PO, TO-PO, TUL**. Luego leer el cuadro.

DÍA 7 CIENCIAS SOCIALES

1-Esta actividad puede ser dibujada o recortada de algún diario o revista vieja, las imágenes deben ser características de cada uno de los lugares no necesariamente deben ser las mismas.



CERÁMICA Bienvenidos a esta nueva etapa:

1. Dibujar en una hoja de dibujo o A4 blanca, una actividad recreativa que hayan realizado en las vacaciones de invierno
2. Realizar un collage con relieve del dibujo realizado, con papel de diario, papel crepé o papel glasé.

DÍA 8 CIENCIAS NATURALES

1-Es hora de experimentar te animás a realizar un germinador con cualquier semilla que haya en casa.

Materiales: Porotos o lentejas, recipiente de cristal transparente, algodón o papel secante, agua, cinta adhesiva, papel y marcador.

Pasos: Colocar el algodón o papel secante en el frasco sin presionarlo para que pueda absorber el agua. Poner los porotos o lentejas, evitando que vayan al fondo. Luego, agregar agua para humedecer el algodón. Después pegar el papel en el frasco y registrar la fecha de la siembra. Poner el frasco cerca de la luz solar. Cada día deben humedecer el algodón. Dibujar en una hoja los cambios que observamos en el germinador. Esto permitirá registrar el desarrollo de las plantas. Cuando haya crecido la planta la sembramos en la tierra seguimos dibujando los cambios realizados con el experimento.

TECNOLOGÍA Actividad n° 1:

Recortá papeles de colores, de revistas o diario. En una hoja de dibujo, de cuaderno o cartón y plasticola, harás lo siguiente. Rasgá los papeles con las manitos de manera que queden trocitos cuadrados, colocá en una bandeja. Distribuí y pegá los papelitos en toda la hoja. Usá tu imaginación para dar la forma que más te guste.

DÍA 9 LENGUA

Trabajamos sílabas

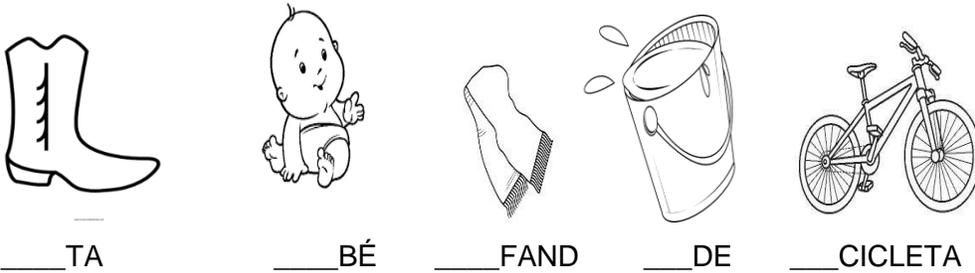
1-Escribir palabras con MA, MO, MU, ME, MI

2-- Leer en voz alta las siguientes sílabas

PA-PO-PU-PE-PI

3- Escribir palabras con las sílabas trabajadas anteriormente.

4- Completar con la sílaba que falta



EDUCACIÓN FÍSICA

MATERIALES: Pelotas, calcetines, cojines, lápiz o tiza. Juego Darball

DESCRIPCIÓN: El juego consiste en dibujar en la pared una serie de círculos situados a diferentes alturas, otorgándole a cada uno de ellos una puntuación diferente. A una distancia no menor de metro y medio el jugador tendrá tres intentos para lanzar los diferentes objetos hacia el blanco, tratando de conseguir el mayor número de puntos posibles. Este juego puede hacerse de forma individual tratando de superarse a uno mismo en cada ronda del juego o con más participantes llevando a cabo una competición.

DÍA 10 MATEMÁTICA

1-Jugamos al tesoro perdido. Escondemos las tarjetas de los números del 1 al 13 confeccionadas en las guías anteriores en algún lugar de la casa. Los niños deberán buscarlas y encontrarlas.

2-Luego deberán armar la serie del 1 al 13 y copiarla en el cuaderno.

3- Escribir el anterior y posterior

___3___ ___7___ ___9___ ___12___

EDUCACIÓN RÍTMICA

- JUEGO DE LA SILLA:** Se colocarán sillas formando un círculo, con la parte del asiento hacia afuera. Debe haber una silla menos que el número de jugadores. Buscar música alegre que alguien que deberá ser pausada. Al comenzar la música los jugadores correrán alrededor de las sillas debiendo sentarse cuando la música pare. El jugador que quede sin silla, saldrá del juego, debiendo quitar una silla por cada jugador que sale. Ganará quién sea el único en sentarse cuando quede una sola silla
- Variante del juego de la silla:** Se puede variar el juego proponiendo diversas actividades: Ej girar saltando en un solo pie, girar caminando hacia atrás, caminando agachados en punta de pie, etcétera. ¡A divertirse! Y feliz retorno a clases.

EQUIPO DIRECTIVO: VERDEGUER VERÓNICA - AMIDEY CARINA