

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 1
PROFUNDIZACIÓN

TÍTULO: ¡EN CASA TAMBIÉN PODEMOS APRENDER!

PROPÓSITOS:

PROMOVER EL RESPETO Y EL INTERÉS POR LAS PRODUCCIONES ORALES
DESPERTAR EL INTERÉS POR LA LECTURA Y LA PRODUCCIÓN ESCRITA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- CONTAR ELEMENTOS DE UNA COLECCIÓN
- INTERPRETAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS SENCILLAS
- NARRAR ORALMENTE CUENTOS ESCUCHADOS
- ESCRIBIR PALABRAS CON LETRAS TRABAJADAS

INDICADORES

- ✓ ORDENA NÚMEROS SEGÚN UN CRITERIO
- ✓ INSERTA NÚMEROS DENTRO DE LA BANDA NUMÉRICA
- ✓ CARDINALIZA COLECCIONES
- ✓ RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS SENCILLAS
- ✓ NARRA UNA HISTORIA EN FORMA ORAL
- ✓ ESCRIBE PALABRAS CON LETRAS CONOCIDAS

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

DÍA 1

LENGUA

1. ESCRIBIR EN UNA CARTULINA, O HOJA DE DIBUJO LETRAS MÓVILES (M, P, S, A, E, I, O, U) VARIAS DE CADA UNA. CUADRADOS DE UN TAMAÑO APROXIMADO DE 3 X 3 CM

2. USAR LAS LETRAS MÓVILES PARA ARMAR LAS PALABRAS DE LOS DIBUJOS.
3. ESCRIBIR EN EL CUADERNO LOS NOMBRES DEBAJO DE CADA DIBUJO.



MATEMÁTICA

CON UN MAYOR VAMOS A JUGAR CON NUESTROS DEDOS. COMO HACÍAMOS EN CLASE

1. POR TURNOS DECIR UN NÚMERO Y PONER TANTOS DEDOS COMO DICE EL NÚMERO. ¡EL PRIMERO EN HACERLO GANA!
2. EN EL CUADERNO. DIBUJAR TANTOS PUNTOS EN LOS DADOS COMO MARCAN LOS DEDOS.



3. CALCULAR LOS PUNTOS QUE TIENEN ENTRE LOS DADOS. ESCRIBIR EL NÚMERO



EDUCACIÓN MUSICAL

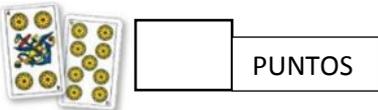
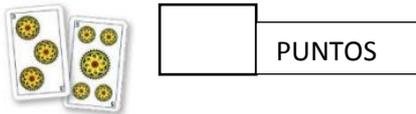
DÍA 2

MATEMÁTICA

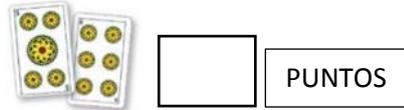
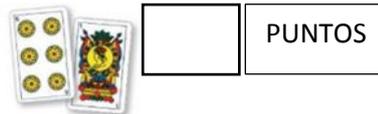
PEDRO Y PEPE JUEGAN A LAS CARTAS

1. DIBUJAR LAS CARTAS EN EL CUADERNO Y ESCRIBIR ¿CUÁNTOS PUNTOS SUMA CADA UNO EN CADA JUGADA?

PEDRO



PEPE



2. ENCERRAR EL GANADOR DE CADA JUGADA. RECORDAR QUE GANA EL QUE TIENE MÁS PUNTOS

3. DIBUJAR EN EL CUADERNO UNA CARTA MÁS GRANDE QUE LA QUE TIENES.

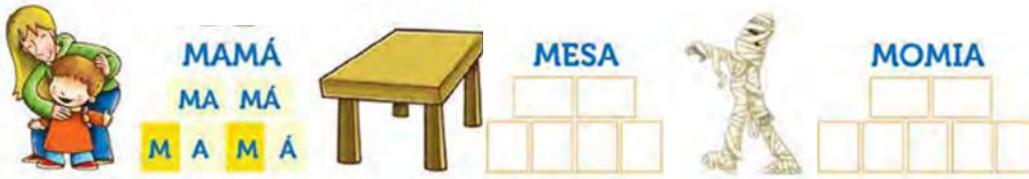


LENGUA

1. PARA DIVERTIRTE .UN MAYOR TE LEE ESTOS COLMOS. COMPLETAR EL ÚLTIMO

¿CUÁL ES EL COLMO DE UNA PLASTICOLA?		¿QUÉ LE DIJO EL SACAPUNTAS AL LÁPIZ?	¡DEJÁ DE DAR TANTAS VUELTAS!	
¡QUÉ LA RETEN POR PEGAR!		¿CUÁL ES EL COLMO DE UN CUADERNO?	PERDER LAS HOJAS EN OTOÑO	
		¿QUÉ LE DIJO UN LÁPIZ A LA GOMA?		

2. FORMAR ESTAS PALABRAS CON LAS LETRAS MÓVILES Y ESCRIBIR COMO EL EJEMPLO



ARTES VISUALES

DÍA 3

CIENCIAS SOCIALES

1. LEER Y UNIR LAS FAMILIAS DE ANTES Y LAS DE LA ACTUALIDAD.

FAMILIAS DE ANTES

FAMILIAS DE AHORA



LES
 COMPRABAN
 SUS
 PRODUCTOS A
 LOS
 VENDEDORES
 AMBULANTES



USAN LUZ
 ELÉCTRICA



SE ILUMINABAN CON
 VELAS



USAN AUTOS,
 MOTOS,
 AVIONES PARA
 TRASLADARSE



USABAN CARROS,
 CARRETAS,
 DILIGENCIAS PAR
 TRASLADARSE



COMPRAN SUS
 PRODUCTOS EN
 LOS NEGOCIOS.

CIENCIAS NATURALES

1. REVISAR TODO LO QUE ARENDIMOS SOBRE LAS PLANTAS EN CLASES
2. ORDENAR CON NÚMEROS LAS ETAPAS DE UNA PLANTA.
3. ESCRIBIR QUE NECESITA UNA PLANTA PARA CRECER



EDUCACIÓN FÍSICA

DÍA 4

MATEMÁTICA

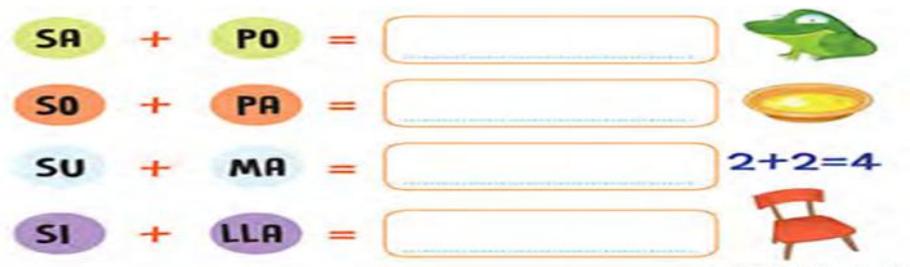
RECUERDA: - ES EL SIGNO MENOS = ES EL SIGNO IGUAL

1. ESCRIBIR EN CADA CUADRO LA RESTA COMO EL MODELO



LENGUA

1. ESCRIBIR NOMBRES DE AMIGOS O FAMILIARES QUE EMPIECEN CON S
2. ARMAR LAS PALBRAS Y ESCRIBIRLAS.



EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

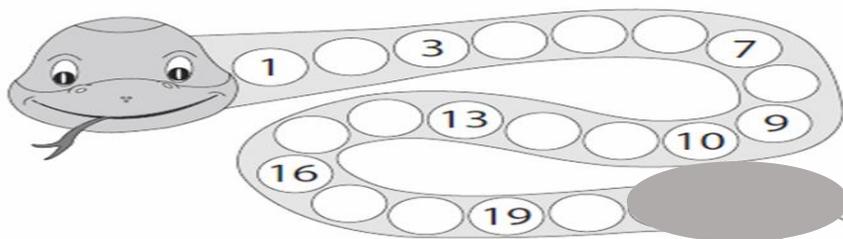
DÍA 5

LENGUA

1. LEER LOS COLMOS NUEVAMENTE Y ENVIAR UN AUDIO AL DOCENTE. AVERIGUAR OTROS Y COMPARTIRLOS EN EL GRUPO .
2. ARMAR UN SOBRE O UNA CAJITA Y ALLÍ GUARDAR LAS LETRAS MÓVILES. TENERLAS SIEMPRE A MANO. CADA SEMANA AGREGAREMOS MÁS LETRAS

MATEMÁTICA

1. SARA TRAE NÚMEROS. COMPLETAR LOS QUE FALTAN.DECIR SUS NOMBRES



2. RESOLVER CONTANDO Y COMPLETANDO.

HAY 3 ARAÑAS. LLEGAN 2 .¿ CUÁNTAS HAY EN TOTAL?



HAY 5 SOMBREROS,PERO 3 SE ROMPEN ¿CUÁNTOS QUEDAN?



FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

EN LA CASA COMO EN LA ESCUELA LOS PROBLEMAS SE RESUELVEN CONVERSANDO.

1. PINTAR LAS BURBUJAS QUE REFLEJEN ARMONIA Y DIÁLOGO

				
REÍR JUNTOS	JUGAR JUNTOS	DIALOGAR	GRITAR INSULTAR	PELEAR

ACTIVIDADES DE LAS ESPECIALIDADES

PROPÓSITO/S:

- DISCRIMINAR, AUDITIVAMENTE, LOS SONIDOS DE SU ENTORNO (EDUCACIÓN MUSICAL)
- PROPICIAR LA AUTONOMÍA Y LA CONFIANZA EN FORMAS PERSONALES DE EXPRESIÓN VALORANDO POSIBILIDADES Y ACEPTANDO DIFERENCIAS (ARTES VISUALES)
- PLANTEAR SITUACIONES MOTRICES EN EL CUAL EL NIÑO EXPLORE Y EXPERIMENTE ACCIONES (EDUCACIÓN FÍSICA)
- CONTRIBUIR AL DESARROLLO DE LA CULTURA TECNOLÓGICA QUE RESULTA DE LA COMPRESIÓN DEL MUNDO ARTIFICIAL. (EDUCACIÓN TECNOLÓGICA)

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

EDUCACIÓN MUSICAL

1. ESCUCHAR LA SIGUIENTE GRABACIÓN DE DIVERSOS SONIDOS E IDENTIFICAR A QUE OBJETOS PERTENECE. LA DOCENTE TE ENVÍA EL LINK.

2. BUSCAR EN CASA RECORTES DE REVISTAS DE LOS OBJETOS QUE LOGRASTE RECONOCER EN EL PUNTO ANTERIOR Y PEGAR CADA UNO EN TU CUADERNO.

3. PEDIR A UN ADULTO QUE SAQUE FOTO DE LA TAREA REALIZADA Y ENVIAR LA MISMA A LA DOCENTE.

ARTES VISUALES

1. DIBUJAR TU CARITA CON LÁPIZ NEGRO, OCUPANDO CASI LA TOTALIDAD DE LA HOJA.

2. RECORTAR TIRAS DE PAPELES DE COLORES PARA DECORAR EL CABELLO, ROPA, PESTAÑAS, BOCA.

3. EN EL FONDO DE TU TRABAJO REALIZAR PUNTITOS CON LÁPICES DE COLORES.

EDUCACIÓN FÍSICA

1. REALIZAR EQUILIBRIO DINÁMICO, EN PUNTAS DE PIE Y TALONES, CAMINANDO POR 10 SEGUNDOS DONDE SEA POSIBLE. PRIMERO 5 SEGUNDOS EN PUNTAS DE PIE Y LUEGO 5 SEGUNDOS EN TALONES.

2. REALIZAR CON LOS DOS PIES JUNTOS, 2 SALTOS, EN EL LUGAR, LUEGO HACER 2 SALTOS CON UN PIE, Y CON EL OTRO. MANTENIENDO EL EQUILIBRIO EN EL LUGAR.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

1. COMPLETAR EN EL CUADERNO

PRODUCTO	¿DE QUÉ MATERIAL ESTÁ HECHO?	¿DE DÓNDE PROVIENE?
		
		
		

DIRECTORA: PROF ALEJANDRA CARINA IBÁÑEZ