

GUÍA PEDAGÓGICA N° 1

NIVEL PRIMARIO PRIMER CICLO TURNO: MAÑANA Y TARDE

TÍTULO: **LOS HUARPES, NUESTRA HISTORIA.**

DESAFÍO: CONSTRUCCIÓN DE UNA MAQUETA QUE REFLEJE LAS COSTUMBRES Y ACTIVIDADES DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS. LOSHUARPES.

CONTENIDOS: **LENGUA:** PARTICIPACIÓN EN INTERCAMBIO VIRTUAL A CERCADE LECTURAS, REALIZANDO NARRACIONES Y DESCRIPCIONES. LECTURA MODELODE TEXTO NA RRATIVO. CUENTO. ESCRITURA DE PALABRA EN COLABORACIÓNCON UNADULTO. **MATEMÁTICA:** USAR NÚMEROS NATURALES DE UNO Y DOSCIFRAS. ANALIZAR EL VALOR POSICIONAL EN CONTEXTOS SIGNIFICATIVOS. USARLAS OPERACIONES DE ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN. CONSTRUIR Y COPIAR MODELOS HECHOS EN FORMA BI Y TRIDIMENSIONALES. **CIENCIAS SOCIALES:** RELACIÓN CON LAS SOCIEDADES A TRAVÉS DEL TIEMPO. EL CONOCIMIENTO DE LA VIDA COTIDIANA (ORGANIZACIÓN FAMILIAR, FORMAS DE CRIANZA EN DIFERENTES SOCIEDADES DEL PASADO). **FORMACIÓN ÉTICA:** VALORACIÓN DE NUESTRO PASADO. **CIENCIAS NATURALES:** EN REALCIONES CONLOS SERES VIVOS. CICLODELAVIDA.

CAPACIDADES: COMUNICACIÓN: DESCRIBIR DE MANERA ORAL O ESCRITA SITUACIONES U OBJETOS.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: CONSTRUIR REPRESENTACIONES DE LA REALIDAD (EN DIFERENTES FORMATOS Y MODELOS) DESCRIBIR, COMPARAR Y ANALIZAR PROBLEMAS SIGNIFICATIVOS.

PROPÓSITOS:

- PROPICIARLA CONFIANZA EN SUS POSIBILIDADES DE EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.
- PROMOVER Y VALORAR EL RESPETO SOBRE LA DIVERSIDAD CULTURAL
- FAVORECER EL RECONOCIMIENTO Y USO DE LOS NÚMEROS NATURALES EN SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.
- RECONOCER SERES VIVOS.

TÍTULO: **LOS HUARPES, NUESTRA HISTORIA.**

CRITERIOS	INDICADORES
ESUCHAR Y NARRAR TEXTO NARRATIVO: CUENTO	- ESCUCHA ATENTAMENTE LECTURA MODELO DE UN TEXTO NARRATIVO. - COMPRENDE UN TEXTO SENCILLO - PRODUCE CUENTO CON APOYO GRÁFICO.
IDENTIFICAR LOS DIFERENTES USOS DE LOS NÚMEROS NATURALES.	- LEE Y ESCRIBE NÚMEROS HASTA EL 19 - INFIERE EL VALOR POSICIONAL DEL NÚMERO EN SITUACIONES SIGNIFICATIVAS. - CONFECCIONA MODELOS HECHOS EN FORMA BI Y TRIDIMENSIONAL.
RECONOCER Y VALORAR LOS PUEBLOS ORIGINARIOS.	- CONOCE LA CULTURA HUARPE. - VALORA NUESTRA CULTURA ORIGINARIA.
DESCRIBIR LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS SERES VIVOS.	- DISTINGUE LOS SERES VIVOS - RECONOCE EL CICLO DE LA VIDA.

ACTIVIDADES**DÍA 1:**

📌 BREVE EXPLICACIÓN DEL DESAFÍO EN UN VÍDEO REALIZADO POR LA DOCENTE, ACOMPAÑADO POR OTRO VÍDEO DE LAS COSTUMBRES Y ACTIVIDADES QUE REALIZABA LA CULTURA HUARPE, ENVIADO A LA FAMILIA A TRAVÉS DE WHATSAPP.

📌 UN ADULTO LEE EL SIGUIENTE TEXTO: EL VIENTO ZONDA. ¡ESCUCHA CON MUCHA ATENCION! (ANEXONº1)

📌 TRABAJA EN TU CUADERNO. UN INTEGRANTE DE LA FAMILIA LEE LAS AFIRMACIONES Y PINTA LA CORRECTA.

- EL INDIO SE LLAMABA:

PEDRO

GILANCO

UYIN

- EL INDIO ERA:

AGIL

LENTO

MIEDOSO

- FUE TRASFORMADO EN:

LLUVIA

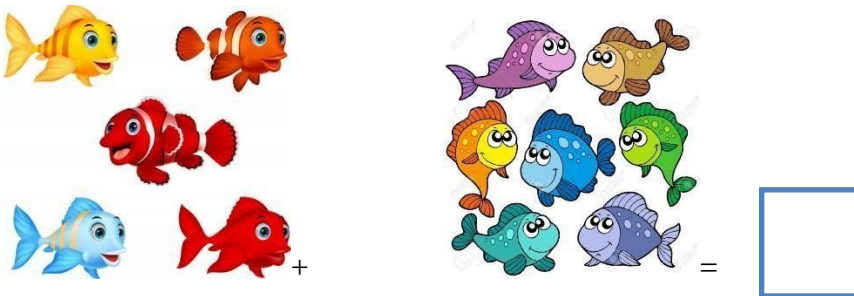
VIENTO

MONTAÑA

✚DIBUJA LO QUE MÁS TE GUSTÓ DEL CUENTO.

DIA2

- LOS HUARPES VIVÍAN DE LA CAZA Y LA PESCA. INDI EL INDIECITO UN DÍA PESCÓ 5 PECES, AL DÍA SIGUIENTE 7 PECES. ¿CUÁNTOS PECES PESCÓ EN TOTAL?



- LOS NIÑOS, EN LOS RATOS LIBRES, JUGABAN CON PIEDRAS QUE TIRABAN EN UN CESTO. COMPLETA DIBUJANDO LA CANTIDAD DE PIEDRAS QUE TE INDICA Y ESCRIBE ¿QUIÉN GANÓ?

AYEN=6

MAITEN=15



GANÓ: _____

DÍA 3

- LOS HUARPES PLANTABAN MUCHOS VEGETALES, ELLOS SABÍAN QUE ERAN SERES VIVOS Y LOS RESPETABAN.
- LEE CON AYUDA DE UN MAYOR LA SIGUIENTE INFORMACIÓN:
IMPORTANTE: LOS SERES VIVOS NACEN, CRECEN, SE REPRODUCEN Y MUEREN.
- DIBUJA UNA PLANTA CON EL CICLO DE LA VIDA.

NACEN

CRECEN

SE REPRODUCEN

MUEREN

--	--	--	--

DÍA 4

✚ LEE CON AYUDA DE UN MAYOR EL SIGUIENTE CUENTO (ANEXONº1)

✚ COMPLETA ESCRIBIENDO LA PALABRA CORRECTA.

- EL INDIO HUARPE SE LLAMABA_____
- PESCABA EN EL_____UNOS_____
- APARECIÓ UN_____Y SE SUBÍO A UN_____
- EL PUMA TOMÓ_____EN EL RIO.
- INDI VOLVIÓ A SU_____A CONTAR LA_____.

RECUERDA EL VÍDEO DE LOS HUARPES Y AYUDADO POR UN MAYOR, UNE CON EL NOMBRE DE LAS HERRAMIENTAS QUE UTILIZABAN PARA CAZAR.



LANZA

ARCO

BOLEADORA

FLECHA

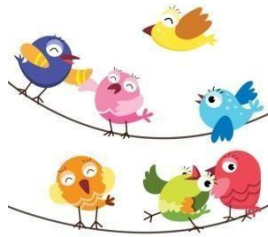
DIA5

LOS NIÑOS HUARPES JUGABAN A CAZAR PAJARITOS QUE LUEGO LIBERABAN.
MIRA, CUENTA Y RESPONDE: ¿QUIÉN CAZÓ MÁS?

EQUE

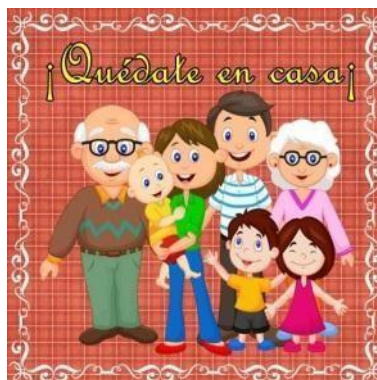


PIMO



CAZÓ MÁS: _____

- COMIENZA A RECOLECTAR LOS MATERIALES PARA CONFECCIONAR LA MAQUETA CON LAS COSTUMBRES Y ACTIVIDADES DE LOS HUARPES.
- EN LA PRÓXIMA GUÍA CONTINUARÁS CONOCIENDO MÁS DE LOS HUARPES Y LA CONFECCIONARÁS CON LA AYUDA DE TU FAMILIA.



GUÍA N°1

ÁREAS CURRICULARES: Artes Visuales, Ed. Física y Ed. Tecnológica.

DESAFÍO:

ARTES VISUALES: REALIZAR COMPOSICIONES DE DIVERSAS LÍNEAS.

EDUCACIÓN FÍSICA: EJECUTAR LANZAMIENTOS CON CIERTO GRADO DE PRECISIÓN SOBRE OBJETOS FIJOS.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: APRENDER EL USO CORRECTO DE LA TIJERA.

CONTENIDOS:

ARTES VISUALES: IMÁGENES BIDIMENSIONAL LA LÍNEA, INDAGACIÓN Y CONFIGURACIÓN.

EDUCACIÓN FÍSICA: EXPLORACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS MANIPULATIVAS, QUE INVOLUCREN LA COORDINACIÓN OCULO MANUAL.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: EL INTERÉS Y LA INDAGACIÓN DE LOS PROCESOS TECNOLÓGICOS QUE REALIZAN LAS PERSONAS CON EL CUERPO Y CON LA AYUDA DE MEDIOS TÉCNICOS.

CAPACIDADES:

ARTES VISUALES: APRENDER A APRENDER, MANEJAR ADECUADAMENTE LAS EMOCIONES, TOMA DE CONCIENCIA DE LAS NECESIDADES Y PROCESOS DEL PROPIO APRENDIZAJE.

EDUCACIÓN FÍSICA: APRENDER A APRENDER: ACEPTAR EL RECHAZO QUE PROVOCA EL ERROR, A FIN DE SUPERARLOS OBSTÁCULOS.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: COMUNICACIÓN: EMPLEO DE SABERES PARA PREDECIR EFECTOS DE LAS ACCIONES Y JUZGAR LA VALIDEZ DE LA MISMA.

PROPÓSITOS:

ARTES VISUALES: DISTINGUIR LAS LÍNEAS Y SUS DIFERENTES TIPOS. APLICARLAS LÍNEAS EN SUS PRODUCCIONES CON DISTINTOS FINES.

EDUCACIÓN FÍSICA: PROPICIAR EN EL ALUMNO LA COORDINACIÓN OCULO MANUAL.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: IDENTIFICAR DIVERSAS HERRAMIENTAS DEL ENTORNO Y SUS USOS.

ARTES VISUALES.

TÍTULO: “CONOCIENDO LAS LÍNEAS”

CRITERIOS: PARTICIPACIÓN ACTIVA EN INSTANCIAS DE EXPLORACIÓN.

INDICADORES: PRODUCCIÓN Y REFLEXIÓN DE LA LÍNEA EN LAS PRODUCCIONES.

ACTIVIDADES.

1. OBSERVA LA OBRA “SIGNOS Y CONSTELACIONES ENAMORADOS DE UNA MUJER” DE JOAN MIRÓ. ANEXO N° 1
2. REALIZA LECTURA DE IMAGEN ¿QUÉ VEN EN LA PINTURA? ¿HAY LÍNEAS? ¿HAY FIGURAS? ¿QUÉ TIPOS DE FIGURAS PUEDEN DISTINGUIR?
3. LUEGO EN UNA HOJA DE CARPETA VAN A REALIZAR SU VERSIÓN DE LA OBRA, PUEDEN USAR LÁPICES, CRAYONES, MARCADORES.

EDUCACIÓN FÍSICA.

TÍTULO: ¡A JUGAR! “TIRO A LCÍRCULO”.

CRITERIOS: LOGRAR LANZAMIENTOS CON LA MAYOR EFICACIA POSIBLE.

INDICADORES: REALIZA LOS LANZAMIENTOS CON CIERTA PRECISIÓN.

ACTIVIDADES.

DIBUJA 3 CÍRCULOS Y UNA LÍNEA DE PARTIDA. PUEDEN HACERLO CON UNA TIZA, PEDAZO DE LADRILLO, CINTA Y SI ES EN PISO DE TIERRA, MARCARLO CON ALGÚN PALITO.

ORIENTACIONES PARA QUE JUEGUES CON TU FAMILIA.

- SE JUEGA POR TURNOS. EL JUEGO CONSISTE EN LANZAR LA TAPITA O PIEDRITA DESDE LA LÍNEA DE PARTIDA Y “EMBOCARLA” EN ALGUNO DE LOS CÍRCULOS. GANA EL QUE PRIMERO LOGRE EMBOCAR LA TAPITA, UNA VEZ EN CADA CÍRCULO.
- LOS CÍRCULOS DEBEN SER GRANDES.
- LA LÍNEA DE PARTIDA DEBE ESTAR A 2 METROS DE LOS CÍRCULOS.



TÍTULO: MI PRIMERA HERRAMIENTA (LA TIJERA)

CRITERIOS: RECONOCER EFECTOS NEGATIVOS EN EL MEDIO POR EL USO INDEBIDO DE PRODUCTOS.

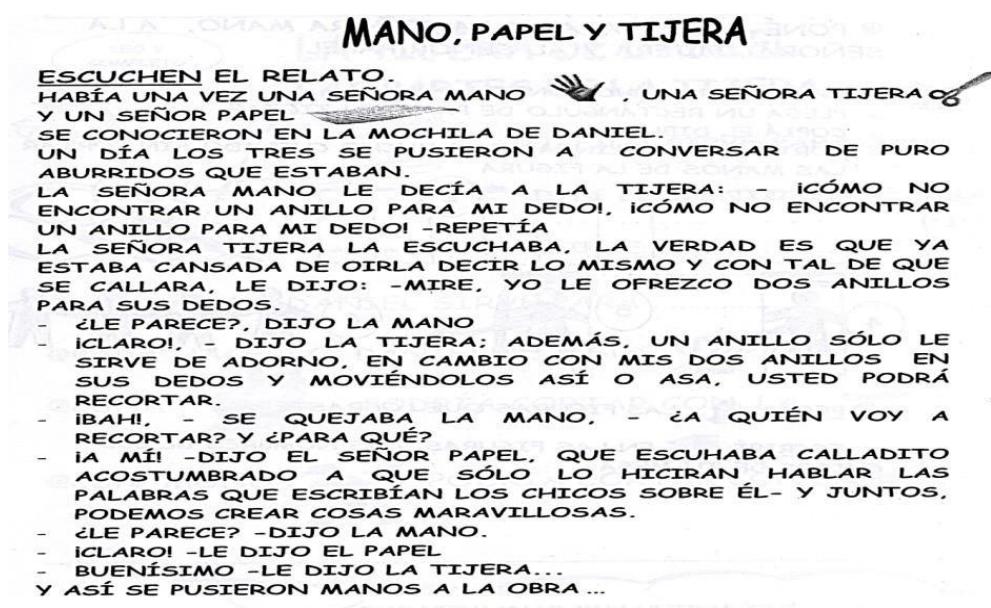
INDICADORES: INDICA DIFERENCIAS TENIENDO EN CUENTA SU FUNCIÓN.

ACTIVIDADES:

1) ADIVINA, ADIVINADOR:

DOS HERMANAS MUY UNIDAS, QUE CAMINAN AL COMPÁS, CON LAS PIERNAS POR DELANTE Y LOS OJOS POR DETRÁS: ES LA.....

2) LEE EN FAMILIA.



DIRECTORA: SANDRA BARRIONUEVO. **VICEDIRECTORA:** ISELA VALENZUELA