

Secuencia Didáctica Simplificada N° 1

Título: "Trabajamos con alegría y entusiasmo"

Propósitos:

-Promover la lectura como un proceso comunicativo, donde los estudiantes pongan en juego sus conocimientos previos a través de situaciones significativas.

-Propiciar el uso del juego para el reconocimiento de diversas estrategias utilizadas para multiplicar.

Criterios e Indicadores:

- Comprender las propiedades de la multiplicación y desarrollar el aprendizaje lógico.

- Emplea las tablas de multiplicar para resolver cálculos.

-Reconocer nuevas grupos ortográficas.

- Usa el grupo ortográfico *nv* en la escritura de oraciones de manera autónoma.

Actividades de Desarrollo

Día 1: Lunes 31 de mayo

Se comienza con una indagación acerca del conocimiento de las tablas de multiplicar.

¿Saben qué es una tabla de multiplicar? ¿Recuerdan alguna? ¿Cuál?

Planteo del Desafío: Inventamos un juego didáctico para resolver las tablas de multiplicar.

1-Vamos a inventar con el material que tengamos en casa un juego. Pueden usar cartón, cartulina, papeles de colores, lápices de colores, fibras, crayones, etc.

Les muestro un ejemplo, puedes diseñar el tuyo como más te guste.



Visita esta página para ver el juego: https://youtu.be/Z_K7qeT2Crs.

3-Armar un plan para resolver el desafío con ayuda de un integrante de la familia.

¿Cómo puedes realizar el juego? ¿Qué elementos puedes utilizar? ¿Cómo lo organizarías?

Matemática

1-En la bicicletería usan estos cuadros para saber cuántas ruedas tienen que pedir a la fábrica.

2- Completar los cuadros de las bicicletas, los triciclos y los kartings.

bicicletas	ruedas	triciclos	ruedas	kartings	ruedas
1	2	1	3	1	4
2	4	2	6	2	8
3		3		3	
4		4		4	
5		5		5	
6		6		6	
7		7		7	
8		8		8	
9		9		9	

3-Responder:

¿Cuántas ruedas tenemos en 6 bicicletas? ¿Y en 8 bicicletas? ¿Cuántas ruedas tenemos en 4 kartings? ¿Y en 9 kartings? ¿Es verdad que en 5 triciclos tenemos 17 ruedas? ¿Por qué?

Lengua

1- Leer o escuchar leer:

JUANITA LA INVENTORA

UN DÍA ME INVITARON A INVENTAR UN CUENTO QUE DEBERÍA CONVENCER A LOS INVITADOS. ESA HISTORIA DECÍA QUE UN INVENTOR INVERTEBRADO CONVIRTIÓ A UN NIÑO EN UN SER INVISIBLE. Y A PESAR QUE NADIE LO VEÍA NOS GUSTA CONVIVIR CON ÉL, PORQUE NOS CONVENCÍA CONVIDIÁNDONOS MUCHOS CAMELOS, ME CREES AHORA.

Comentar: ¿De qué nos habla el texto? ¿Quién es Juanita? ¿Qué le sucede a Juanita?

2-Observar las palabras resaltadas.

Responder: ¿Qué letras están de color rojo? ¿Qué palabras aparecen escritas con nv?
¿Cómo suenan? ¿Qué otras palabras puedes decir parecidas a ella?

Día 2: Martes 1 de junio

Lengua

1-Selecciona la palabra bien escrita

INVIERNO	ENVASE	INVISIBLE	CONBERSAR
IMBIERNO	EMBASE	IMBISIBLE	CONVERSAR

PARA TENER EN CUENTA: **Antes de V se escribe N. Por ejemplo: INVASIÓN, ENVIAR.**

Matemática

1- Leer, completar y responder.

Carlos el zapatero del barrio atiende a 10 clientes por semana. Esta semana recibió solo zapatillas y los dos calzados de cada par. ¿Cuántas zapatillas recibió esta semana?

clientes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
zapatillas	2									

2- Leer y prestar mucha atención.

Georgina tiene dos gallinas y cada gallina puso tres huevos ¿Cuántos huevos tienen las dos gallinas en total?

Ana lo resolvió así.

$$2 + 2 + 2 = 6$$

Gere lo resolvió así:

$$2 \times 3 = 6$$

¿Ana y Gere llegaron al mismo resultado? ¿Qué operación utilizó Ana para resolver el problema? ¿Y Gere?

3-Resolver:

Hay dos semáforos en la calle San Luis. Cada semáforo tiene tres luces ¿Cuántas luces hay entre los dos semáforos?

Día 3: Miércoles 2 de junio

Matemática:

1-Leer y completar:

Camila necesita comprar packs de papeles de colores para decorar su cuarto. Cada packs trae tres colores distintos. Camila compró 10 packs. ¿Cuántos papeles compró en total?

Packs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Papeles de colores	3									

2- Resolver:

Julieta tiene 5 sacos de polar, cada uno tiene 3 botones ¿Cuántos botones hay en total?

Lengua

1-Copiar el texto "Juanita la inventora" en cursiva.

2-Escribir una oración con cada una de las palabras del texto que contengan nv.

Día 4: Jueves 3 de junio

Matemática

1-Leer y completar.

La empresa de taxis debe cambiar las ruedas de los autos para comenzar a viajar nuevamente ¿Cuántas debe comprar?

taxis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ruedas	4									

2- Resolver:

Benjamín tiene 6 autos de juguete. Cada auto tiene 4 ruedas ¿Cuántas ruedas hay en total?

Lengua.

1- Juanita la inventora no está muy conforme con la historia que inventó, le parece que no convencerá a los invitados... ¿Puedes ayudarla a inventar la historia?

Inventar una historia con las siguientes palabras: inventor – invertebrado – convirtió – invisible- convivir- convenció – convidaba.

Día 5: Viernes 4 de junio

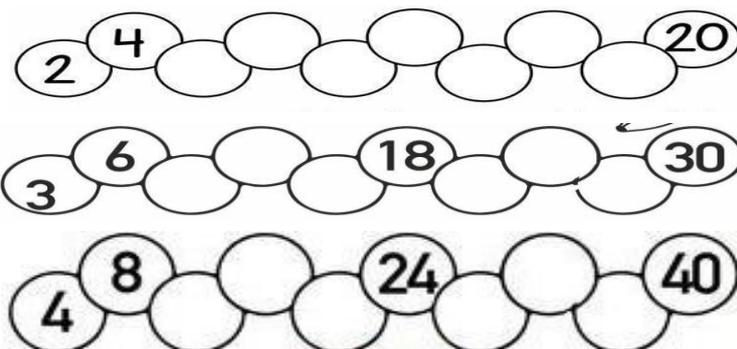
Lengua.

1- Encerrar en un círculo las palabras con NV. enredar – enviar – invitación – Enrique – sonreír – convidar – sonrisa – envejecer – sonrojar – invierno.

2- Inventar una oración con cada palabra: bienvenida – conversar – convidar

Matemática

1- Completar las series.



Área: EDUCACIÓN FÍSICA Docente: Daniel Aguiar Miércoles 02/06

- **DESAFÍO:** Descubriendo nuevas posibilidades de movimientos. Los cambios en nuestro cuerpo.
- **CONTENIDOS:** Nuestro cuerpo y su crecimiento, Desplazamientos. Lateralidad, movi­lidades de las extremidades superiores e inferiores.
- **PROPÓSITO:** Promover la participación de prácticas corporales y ludo motrices saludables.
- **CRITERIO DE EVALUACIÓN:** *Reconocer las posibilidades de movimiento que les brinda su cuerpo.
- **INDICADOR:** Ejercita las habilidades motoras básicas.
- **CAPACIDAD:** Resolución de Problemas.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:: Marcar en el piso un cuadrado de 2 metros por 2 metros, respetando el espacio que le da el cuadrado, sin salir del mismo, realizar:

- Desplazamientos generales: caminar, trotar, galopar.
- Desplazamiento con saltos: en un pie, en dos pies..
- Desplazamientos sobre una línea o sog­a
- Desplazamiento a los diferentes puntos del espacio: adelante, atrás, a un lado y al otro lado.

Área: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA Docente: Mariela Jofré Jueves 03/06

- **DESAFÍO:** Medios técnicos que facilitan las tareas
- **PROPÓSITO:** Propiciar la experimentación para despertar la curiosidad y apertura a través del uso adecuado de diversos medios técnicos.
- **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:** Reconocer y seleccionar medios técnicos según su operación.
- **INDICADOR:** Identifica las herramientas y sus funciones.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- ¡A trabajar!
- Colorea con rojo las herramientas de corte.
- colorea con verde las herramientas de medir, trazar y marcar.



Área: ARTES VISUALES – PLÁSTICA **Docente:** Stella Velárdez **Martes** 01/06

DESAFÍO: Las líneas transformadas en Arte.

PROPÓSITO: Desarrollar experiencias creativas, comunicativas con la línea.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Realizar composiciones lineales.

INDICADORES: Distingue distintas posiciones de la línea. Reconoce las variables de tamaño y direcciones en sus composiciones. Aplica diferentes técnicas plásticas.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO: Observar bien la imagen, como juegan, los elementos que usan.



- Dibujar a lo que juegas, en qué lugar, con quién juega y los elementos que usa para jugar. Pintar con líneas de colores.

Área: EDUCACIÓN MUSICAL

Docente: Roberto Villegas

Miércoles 02/06

TÍTULO: Canto con emoción y sentimiento a mi bandera.

DESAFÍO: Reconocer canciones patrias

PROPÓSITOS: Posibilitar la apreciación de la obra musical. Favorecer el proceso de aprendizaje de destrezas psicomotrices y saberes específicos.

CAPACIDAD GENERAL: Comunicación.

CONTENIDOS: Movimientos corporales libres y pautados. La voz. Patrimonio cultural nacional "Saludo a la Bandera". Ritmo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Entonación de canciones según repertorio. Utilización del ritmo para acompañar producciones musicales.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

1) Responder ¿Quién creó nuestra bandera Argentina?

2) Repasamos la letra de "Saludo a la Bandera".

Link para ver el video de la canción. https://www.youtube.com/watch?v=B6Tk5m_bq34

Vicedirectora: Andrea Estrella

Directora: Mónica Becerra