

GUÍA PEDAGÓGICA N°6

TURNO: Mañana

TÍTULO: "Entre todos aprendemos"

Contenidos: Matemática: Lectura del calendario, conteo oral y escrito, números (serie numérica hasta el 20) Lengua: Interpretación de consignas, escucha comprensiva de textos, abecedario. Ciencias Sociales: Espacio Rural y Urbano. Ciencias Naturales: Seres vivos: animales. Música: Estilos de melodías y de voces, interpretación de melodías articulamos con sociales Día del trabajador. Computación: Utilidades y beneficios de la computadora. Educación Física: Experimentar acciones motrices con el cuerpo, identificar la lateralidad. Artes Visuales: Plástica Figura Humana.

Actividades:

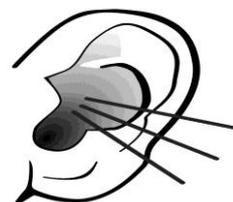
Día 1:

Área curricular: Música

Actividad 1: Buscar en casa el lugar más tranquilo y sentarse sobre una alfombra o almohadón.

✚ Escuchar en cualquier dispositivo el audio enviado.

Conversar con la familia sobre lo que trata la canción.



Área curricular: Computación

Actividad 2: Las computadoras son de uso personal y actualmente se encuentran muy difundidas en todas partes:

✚ Con ayuda dibuja o escribe. ¿En qué lugares se puede utilizar la computadora en la vida diaria?

Área curricular: Matemática

Actividad 3: Buscar en la casa un calendario y observar el mes de mayo.

MAYO 2020

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

✚ Escribir en el cuaderno las efemérides del mes de mayo.

✚ 1 de Mayo: Día del Trabajador

✚ 25 de Mayo: Revolución de Mayo de 2020

✚ Completar:

✚ Ayer fue:.....

✚ Hoy es:.....

✚ Mañana será:.....

Día 2:

Área curricular: Educación Física

Actividad 1: Luego de realizar la entrada en calor correspondiente, colocar en el espacio de la casa botellas o algún elemento que se pueda utilizar reemplazando unos conos. Colocar las botellas en forma lineal bien separadas para luego pasar primero corriendo esquivando cada botella, luego saltando con los dos pies juntos. (Realizar la actividad cinco veces)

Actividad 2: Colocar una botella en el inicio donde comience la carrera y la otra a unos metros adelante. Correr a máxima velocidad hasta la otra botella y regresar con trote lento para recuperarse y volver a correr (cinco veces).

Área curricular: Matemática

Actividad 3: Recordamos lo trabajado en la clase anterior de matemática y observamos nuevamente el calendario 2020.

✚ Oralmente nombro todos los meses del año.

✚ Escribir en el cuaderno los días de la semana y el mes de tu cumpleaños.

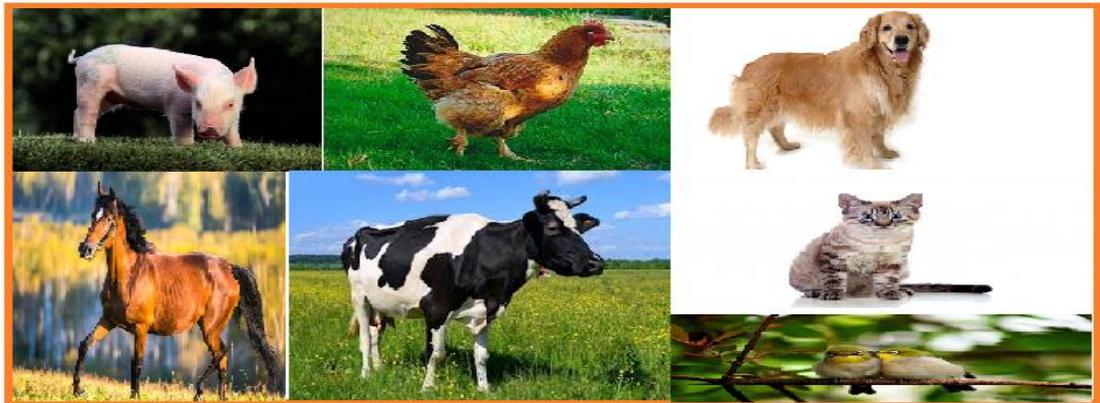
Día 3:

Área curricular: Ciencias Naturales y Lengua

Actividad 1: Con ayuda de un adulto lee la siguiente información:

A los seres vivos que pertenecen al reino Animalia se los denomina animales. El adjetivo doméstico, por otra parte, está vinculado aquel o aquello que pertenece a un hogar.
Cuando el término se aplica a un animal, hace referencia al individuo cuya crianza se desarrolla en compañía de personas. Esto permite diferenciar entre los animales domésticos y los animales salvajes.
Un animal doméstico, por lo tanto, forma parte de una especie que se ha acostumbrado a vivir junto al ser humano. Por lo general, este tipo de animales son adoptados o comprados por las personas para que compartan la vida con ellas en la casa familiar.
Las mascotas, como también se conoce como animales domésticos, ofrecen compañía a la gente.
Entre los animales domésticos encontramos: Perro, gato, caballo, cerdo, gallina, vaca, hámster, tortuga de tierra, pez, pájaros.

Actividad 2: Observar en la siguiente imagen algunos animales domésticos.



✚ Escribe cuál de ellos tienes en tu casa.

Actividad 3: Realizamos una tarjeta sobre tu mascota favorita.

MI ANIMAL FAVORITO ES:

(DIBUJO DE TU ANIMAL FAVORITO)

NOMBRE:.....

HÁBITAT:.....

ALIMENTACIÓN:.....

DESPLAZAMIENTO:.....

COLOR:.....

Día 4:

Área curricular: Lengua y Matemática

Actividad 1: Con ayuda de la familia elaboro mi propio abecedario con un cartón.



✚ Una vez terminado: Realizar el conteo oral del abecedario y anota el total de letras en el cuaderno.

Actividad2: Jugamos a armar tu propio nombre y escríbelo en el cuaderno.

✚ Marcar con un círculo la primera y última letra de tu nombre.

Área curricular: Artes Visuales: Plástica

Actividad 3: En una hoja blanca dibujar un arco iris y luego pintar con los colores que te agraden.

Día 5:

Área curricular: Matemática

¡Jugamos en familia! Materiales: 1 mazo de cartas españolas.

Actividad 1: Se reparte todo el mazo, cada participante pone sus cartas en una pila boca abajo. Al mismo tiempo (puedes contar hasta 3), todas y todos dan vuelta la primera carta. Quien tenga la carta mayor valor se lleva las demás.

En caso de empate: si el empate se da entre cartas mayores que el resto (por ejemplo: si sale: 2; 6; 6 y 5) los/as participantes que empataron vuelven a sacar una carta, pero sin darle vuelta la colocan de modo tal que tape las cartas que empataron. Luego cada jugador/a saca nuevamente una carta y la colca a la vista de todos. Quien tenga la carta de mayor valor será el ganador y se llevara todas las cartas del juego.

Actividad 2: Realizar el conteo oral y escrito de las personas que estuvieron en el juego y de las cartas que obtuvo cada uno.

Actividad 3: Responder:

¿Con cuántos familiares jugaste?.....

¿Quién fue el ganador?.....

¿Cuántas cartas se llevó el ganador?



Día 6:

Área curricular: Música

Actividad 1: Con respecto a los sonidos que escuchaste en familia responde:

✚ ¿La melodía es rápida o lenta?

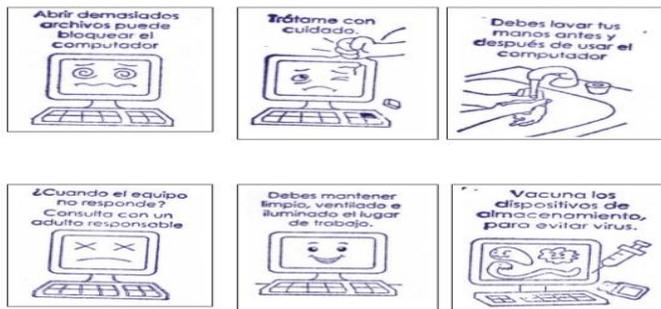
✚ ¿Qué voz escuchas?(mujer o Hombre)

✚ Ejecutamos la canción con los instrumentos construidos

Área curricular: Computación

Actividad 2: Colorear:

**HABITOS
LO QUE NO DEBO HACER
COLOREA.**



Área curricular: Ciencias Sociales

Actividad 3: Recordamos el 1 de Mayo: Día del Trabajador

✚ Buscar en diario y revistas imágenes de diferentes oficios o profesiones.
Luego pegar en el cuaderno.

Día 7:

Área curricular: Educación física

Actividad 1: Luego de realizar una buena entrada en calor, colocar varias botellas de plástico a unos pocos metros, para luego patear una pelota con la pierna hábil y luego con la otra pierna. Con cual pierna tengo más puntería?

Actividad 2: Realizar la misma actividad con los brazos. Colocar, sobre una mesa o algún objeto alto, botellas de plástico, para lanzar la pelota primero con una mano y luego con la otra. Con que mano tengo más puntería?

Área curricular: Lengua

Actividad 3: Con el abecedario que armaste en la clase pasada (día 4) jugamos a armar palabras con los elementos que ocupaste en la clase de Educación Física: botellas, pelota, mesa.

Día 8:

Área curricular: Ciencias Sociales.

Actividad 1: Observar las siguientes imágenes pertenecientes a paisajes urbano y rural.

PAISAJE RURAL



PAISAJE URBANO



✚ Indagar: ¿Son iguales? ¿Dónde hay más gente? ¿Dónde hay animales?

Actividad 2: Dibuja características de donde habitas e indica si pertenecen a Urbano o Rural.

Actividad 3: Busca en diarios y revistas imágenes pertenecientes al paisaje rural y urbano, luego recorta y pega en el cuaderno.

Día 9:

Área curricular: Artes Visuales: Plástica

Actividad 1: Por debajo del arco iris, dibujar a tu familia en un jardín de flores. Puedes usar lo que tengas en casa: telas, papeles de colores, lápices, etc.

Área curricular: Lengua:

Actividad 2: Escribe el nombre de los integrantes de tu familia, te puedes ayudar con el abecedario.

Actividad 3: Subrayar con el color rojo el nombre más largo y con color azul el más corto.

DIA 10:

Área curricular: Matemática

Actividad 1: ¡Jugamos en familia al bingo hasta el n° 20! Materiales: Cartón

✚ Con ayuda de la familia elaboramos los cartones para jugar al bingo (ver imagen) y 20 fichas numéricas para dar comienzo al juego.

✚ Ganará el juego el participante que logre llenar el cartón.

20	7
12	4 5
13	16 10

8	14
2	3 12
1	20 19

Actividad 2: Una vez terminado el juego:

✚ Escribir en el cuaderno la serie numérica hasta el 20 y realiza su conteo oral.

18	14
5	6 10
17	15 9

Actividad 3: Marcar con un círculo tu edad en la serie numérica.

Directora: Analia Aracena