

GUIA PEDAGOGICA N° 9

Escuela: E.E Martina Chapanay

Docente: Pamela Lliteras

Docentes de Especialidades: Gustavo Alvares, Verónica Rosales, Analía Arce, María Arias

Sección: 3º Alfabetización "A"

Nivel: Primario especial

Turno: Mañana

Área Curricular: Integradas

Título: Seguimos aprendiendo

Contenidos:

- Lengua: Tipo de texto: La historieta. Características
- Matemática: Medidas de longitud. Metro y centímetro
- Ciencias Sociales: Efeméride: 17 de Agosto:
- Formación Ética y Ciudadana: Los derechos del niño
- Artes Visuales: Mi animal Mondrian
- Tecnología: Exploración las posibilidades y limitaciones de los materiales, ensayando mezclar, filtrar, mojar, secar entre otras.
- Educación Física: Diferenciar su cuerpo del otro, en el tamaño, contorno, topografía y consistencia.
- Teatro: Utilería y personaje.

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

DIA 1

Área Formación Ética y Ciudadana

ACTIVIDAD 1: Con la ayuda de un adulto lee la siguiente imagen sobre "Los derechos de los niños"

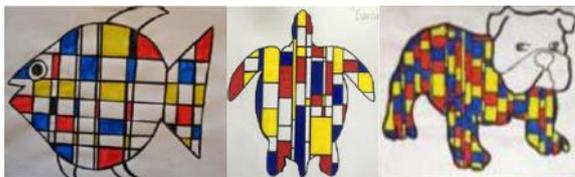


ACTIVIDAD 2: Escribe en tu cuaderno

- Tu nombre y Nacionalidad
- Si recordas el nombre del medico que cuida tu salud
- El nombre de tu escuela donde recibes educación.

Area Artes visuales

ACTIVIDAD 3: "MI ANIMAL MONDRIAN"



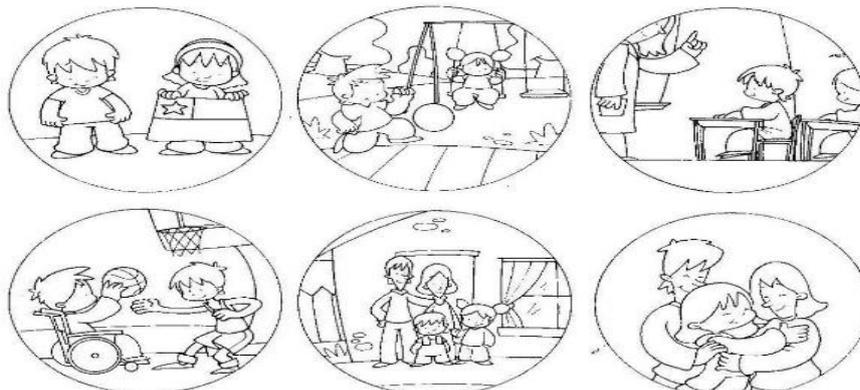
-Mondrian es un artista que trabajaba con colores primarios. En esta actividad dibujaras a tu animal favorito sobre una hoja de dibujo y trazaras líneas verticales y horizontales dentro del mismo.

DIA 2

Área Formación Ética y Ciudadana

ACTIVIDAD 1: Observa las siguientes imagines y escribe en tu cuaderno que derecho nos

muestra



ACTIVIDAD 2: Conversa en Familia sobre alguna situación que recuerdes donde no se respetó el derecho de algún niño. Luego escríbela de manera breve en tu cuaderno

Área Tecnología

ACTIVIDAD 3: Macetas de botellas

Materiales: Botella de plástico -tijera -pintura látex -tierra planta.

Con ayuda de un adulto busco botellas de plástico puede ser (detergente) la lava y la deja secar. Luego corta la mitad de la botella dejando la parte de arriba, la de abajo y la del costado. Por último las puede pintar con látex si tiene y si no la deja sin pintar. Una vez seco le coloca la tierra y una planta.

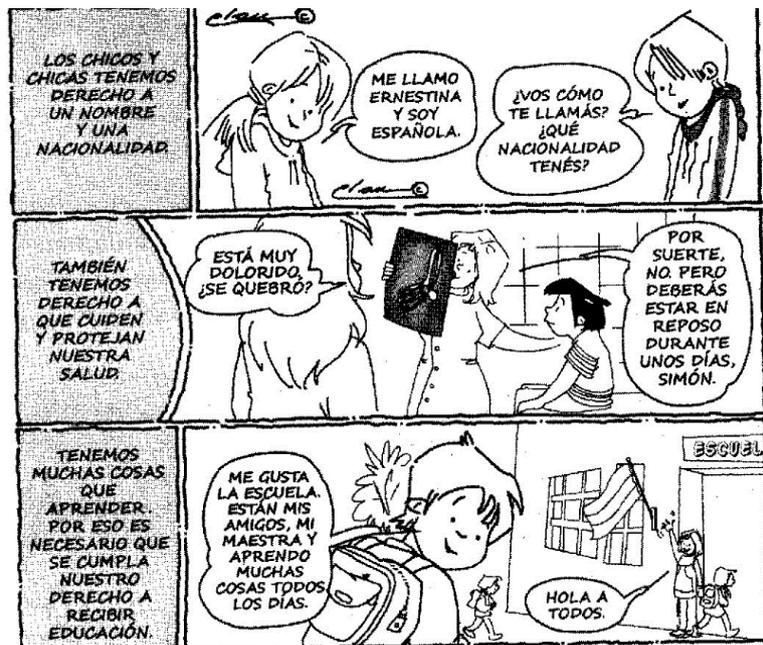


DÍA 3

Área Lengua

ACTIVIDAD 1: Lee la siguiente historieta

ACTIVIDAD 2: Escribe en tu cuaderno el nombre de los derechos que aparecen en la historieta.



ACTIVIDAD 3: Lee con atención junto con un adulto las características de una historieta

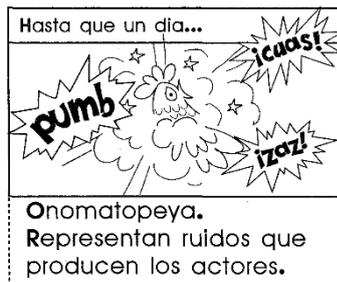


Las historietas tienen algunas características: contienen viñetas, carteles, globo y onomatopeyas.

DÍA 4

Áreas Lengua

ACTIVIDAD 1: Observa la siguiente historieta donde se detallan sus características



ACTIVIDAD 2: Copia en tu cuaderno las siguientes oraciones y completa con las siguientes palabras

Cartel – Onomatopoeya – globo - viñeta

Representan ruidos que producen los personajes.....

Organiza las escenas de la historieta.....

Sirve para escribir el diálogo.....

Sirve para dar un mensaje.....

Área Teatro

ACTIVIDAD 3: “El Kiosco”

- Con la ayuda de un adulto buscar una caja mediana y hacer un cartel que diga:

UTILERÍA

** Usamos esta palabra para agrupar todos los objetos y elementos que usamos en teatro.*

- Dentro de esta caja juntaremos durante la semana todos los envases y recipientes vacíos que encontremos en casa, previamente los lavamos bien, los dejamos secar. Mientras más cosas juntemos mejor.
- Por último haremos papelitos separados con números del 1 al 10 que serán billetes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DIA 5

Área Lengua

ACTIVIDAD 1: Con ayuda de la historieta del día 4 y un adulto escribe en tu cuaderno tu propia historieta.

ACTIVIDAD 2: Busca en un diario, revista lo que tengas en casa, una historieta y pegala en tu cuaderno. Luego señala en ella: Globo- cartel- onomatopeya - viñetas

Área Educación Física

ACTIVIDAD 3: El Ayudante será el Padre o la Madre

El alumno anotara las diferencias:

- Su altura con la del ayudante.
- Su peso con la del ayudante.
- El tamaño de sus manos con la del ayudante.

DIA 6

Área Ciencias Sociales

ACTIVIDAD 1: Lee con atención

El General José de San Martín preparo en el campamento "El Plumerilla", en suelo mendocino, un ejército bien disciplinado. Su plan era sorprender al enemigo cruzando la cordillera de los Andes y así liberar el territorio de los españoles.

El Cruce de los Andes comenzó el 19 de enero de 1817 y finaliza en febrero del mismo año.

Fue una gran hazaña. El frío, la nieve y el cansancio no detuvieron a esos soldados bien preparados, y el plan funciono.



ACTIVIDAD 2 : Dibuja en tu cuaderno las banderas de esos paises que libero San Martín y escribe su nombre

Area:Arte visuales

ACTIVIDAD 3: Buscaras papeles de revistas que sean de colores primarios: rojo, azul y amarillo y recortaras pequeños cuadrados luego los pegaras dentro de tu dibujo como los ejemplos de las imágenes.

DÍA 7

Área Ciencias Sociales

ACTIVIDAD 1: San Martín tenía muchos valores, lee algunos de ellos en la siguiente imagen

ACTIVIDAD 2: Conversa con un adulto sobre el significado de cada uno de estos valores, luego escribe dos que consideres más importante para tu vida.



Área Tecnología

ACTIVIDAD 3: Macetas de botellones

Materiales: Botellones de plástico de lavandina -tijera -pintura látex - tierra -planta.



Actividad: 2 Con ayuda de un adulto busco botellones de plástico puede ser (lavandina) la lava y la deja secar. Luego corta la parte de abajo 4cm la puede pintar con látex si tiene y si no la deja sin pintar. Una vez seca pega con pegamento el pico del botellón con la parte de abajo que corto. Por ultimo coloca la tierra y la planta.

DIA 8

Área Matemática

ACTIVIDAD 1: Lee atentamente lo siguiente información

UNIDADES DE LONGITUD

Unidades arbitrarias

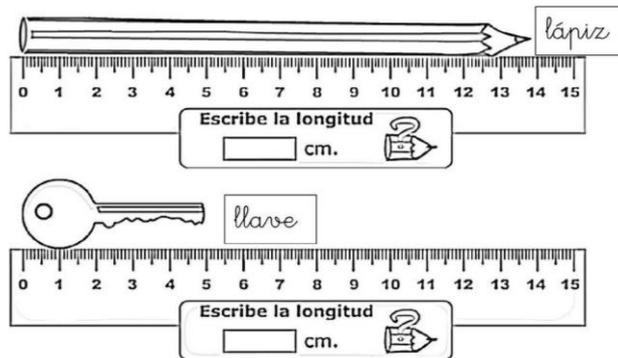


Sin embargo estas medidas no son exacta. Para que las medidas sean exactas, las medidas más utilizadas son el metro y centímetro.

Podemos usar:



ACTIVIDAD 2: Observa la imagen y escribe cuantos centímetros mide cada uno de los objetos.



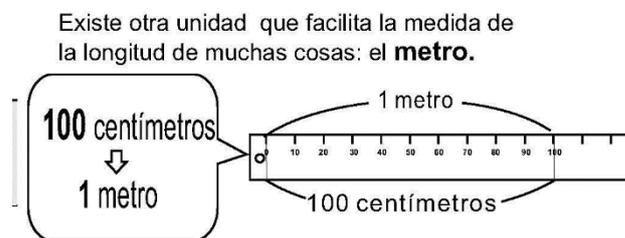
ACTIVIDAD 3: Mide los siguientes objetos y anota en tu cuaderno

Goma:..... cm Cartuchera:..... cm cuaderno:.....cm

DIA 9

Área Matemática

ACTIVIDAD 1: Observa la siguiente imagen



ACTIVIDAD 2: Elabora con algún elemento que tengas en casa una cinta de un metro.

Área Teatro

ACTIVIDAD 3: Para esta actividad necesitamos que alguien de casa juegue con nosotros.

La persona que siempre atiende un kiosco es el kiosquero / kiosquera, hoy jugaremos a ser ese personaje, para eso buscamos en casa algún elemento que nos ayude a caracterizarnos, por ejemplo un delantal. Luego con la **utilería** que juntamos en la caja armamos en un rincón de casa nuestro kiosco. Ubicamos los diferentes productos y buscamos una silla o mesa que nos servirá de mostrador. La persona que juegue con nosotros será el cliente, para eso podrá usar los papeles que hicimos como plata para comprar los productos. Una vez que armemos todo solo resta jugar y divertirnos.

Variante: Podemos invertir los roles y jugar también a ser cliente.

DIA 10

Área Matemática

ACTIVIDAD 1: Con la cinta que elaboraste el día 9, toma las medidas de los siguientes objetos e indica si miden más o menos de un metro.

Ejemplo: Mesa: más larga que un metro

Celular: más corto que un metro

Puerta: Lápiz:..... Heladera:

ACTIVIDAD 2: Elige cuatro objetos que tengas en casa y escribe las medidas de cada uno en tu cuaderno. Esta vez usando una regla, centímetro, lo que tengas en casa.

Área Educación Física

ACTIVIDAD 3: - El largo de sus brazos con la del ayudante.

- Su talle de calzado con la del ayudante.
- Su color de ojos con la del ayudante.
- Color del cabello con la del ayudante.

Directora: Lic. Mariela García.