GUÍA DE APRENDIZAJE EN CASA PERIODO II N°2

GRADO PRIMERO

REFORCEMOS CONTENIDOS VISTOS

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

_____

PREGUNTA ORIENTADORA ¿Cómo afianzar contenidos y conceptos aprendidos?

DURACIÓN: Semana del 8 de junio al 12 y del 16 a 19 de junio

Asesoría del docente y trabajo del estudiante con el apoyo de su familia.

ÁREAS O ASIGNATURAS RELACIONADAS: Lengua castellana, matemáticas, artística, educación física, ética , tecnología.

COMPETENCIAS Resuelve situaciones del entorno, poniendo en practica lo aprendido.

OBJETIVOS

- Afianzar conceptos en las diferentes asignaturas, mediante su aplicación en contextos reales.
- Utilizar el juego como medio para adquirir competencias en diferentes áreas del conocimiento.

MATERIALES O ELEMENTOS PARA EL DESARROLLO DE LA GUÍA:

Para el desarrollo de las actividades usará los cuadernos de Español , matemáticas, integradas. cartulina ó cartón Colores, marcadores, vinilo, dados, vasos y la guía de aprendizaje.

EXPLORACIÓN SABERES PREVIOS:

Matemáticas: Identificación de cifras, secuencia numérica, Operaciones básicas (suma, resta)

Español: Relación entre gráficas y texto escrito Ejercicios de lectura y escritura con las diferentes letras del alfabeto

Ciencias naturales: Reconocimiento de las características propias de un ser vivo.

Ciencias sociales: Aplico normas de convivencia

Artística: Elaboración de material didáctico

Educación física: Juegos de mesa

Ética y religión: Los valores

Tecnología: Valores sociales para el trabajo. Uso creativo de materiales del entorno,

CONTEXTUALIZACION, MATERIALES A UTILIZAR Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

Actividad # 1(ciencias naturales, ética y valores) cuaderno de integradas

Mi ser vivo

Primero vamos a recordar que todo ser vivo es aquel que nace, crece, se reproduce y muere, que este puede ser vertebrado o invertebrado y que tiene características y habilidades que lo hace único entre los demás seres vivos.

Además de que posee cualidades que lo hacen especial, aunque estas pueden ser positivas o negativas, entre los demás seres.

Vamos a imaginar que tenemos la habilidad de darle vida a un ser vivo, con todas sus características físicas y aquellas que moldean su personalidad (sentimientos, valores, defectos, etc.), luego vamos a dibujar este ser con todas las características que lo harán único y respondo.

1. ¿Qué genero tiene?
2. ¿Cómo es su nombre?
3. ¿Cuántos años tiene?
4. ¿De qué color es su piel y como es (con escamas, lisa, etc.)?
5. ¿tiene extremidades, cuantas?
6. ¿Cómo es su rostro?
7. ¿Cuáles son sus habilidades?
8. ¿Cuáles son sus cualidades y defectos?
9. ¿De qué se alimenta?
10. ¿Dónde vive?

Para finalizar, con material que encuentre en mi hogar voy a fabricar mi ser.

Actividad # 2 Resuelve en el cuaderno de español

Letras perdidas Escribir sobre la línea la letra que falta del abecedario

Actividad # 3 (sociales, español, ética, tecnología) No requiere cuaderno.

Nombre: Si fuera...

¿Qué haría el niño si fuera otra cosa?

Materiales:

• Revistas o libros baratos con imágenes

• Tijeras

Qué hay que hacer:

1. Recorta imágenes de diversos animales, lugares y objetos que estimulen la imaginación del niño.

2. Poner las imágenes boca abajo, escribir la letra con la que inicia el nombre de cada imagen y luego las ubica en la mesa formado un montón.

3. Pide al niño que elija una letra y sin voltearla, pregunta ¿qué letra es? ¿Cómo suena? Y corrige si es necesario.

4.Toma la imagen mostrándole al niño Preguntarle: "¿Qué harías si fueras…?"

5. Haz que el niño termine la frase.

6. Pregunta al niño si la imagen corresponde al entorno natural o artificial

6. Luego dile que represente con su cuerpo el objeto o ser vivo de la imagen.

7. Continúa jugando con las demás laminas.

8. Quien acompaña la actividad participa del juego una o dos veces.

Actividad # 4 (Español, edu.fisica) cuaderno de español

Nombre: Veo, veo

Materiales:

Espacio de la casa (cocina, sala, habitación, etc.)

Qué hay que hacer:

1. Consiste en que una persona (la que dirige el juego) debe decir la frase: "Veo, veo…".
2. El otro (u otros) pregunta: "¿Qué ves?".
3. El primero (de nuevo) dice: "Una cosita…".
4. Los demás preguntan: "¿Qué cosita es?".
5. El primero entonces dice: "Una cosita que empieza por la letra...". Según la letra que diga, los otros deben averiguar y adivinar qué objeto que se encuentra a la vista de todos en ese espacio es el que la persona que dirige el juego ha escogido.

6. Gana el que más objetos logre adivinar.
7. Con ayuda de tus padres escribir las palabras adivinadas en el cuaderno de español.

Actividad # 5 (matemáticas, edu. Física, artística) cuaderno de matemáticas

Nombre: bolos

Materiales:10 Tubos de papel higiénico o 10 vasos desechables, Vinilo de colores o marcadores

Pasos

1. Pintar cada tubo de papel o vaso de un color y numéralos del 1 al 10. Si no puedes pintar, con un marcador numerar y marcar los tubos o vasos del 1 al 10.
2. Después haz una bola de papel y juega con los niños a derribar los bolos.

Qué hay que hacer

- Pide al niño ordenar los tubos de cartón o vasos en orden ascendente o descendente, de mayor a menor y luego de menor a mayor.

- colocar los tubos en forma de bolos y tirar e ir sumando las cantidades que derribamos. En el cuaderno de matemáticas representa las sumas según los bolos que se caen en cada turno.

  Ejemplo: si caen los bolos 3 y 6 $\begin{array}{r} 3+ \\ 6 \\ \hline 9 \end{array}$

Actividad # 6 (matemáticas) No requiere cuaderno

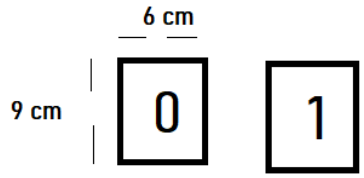
Nombre: Las cartas matemáticas.

Material: cartulina o cartón, tijeras, marcador, una bolsa plástica

En cartulina o cartón elabora 32 tarjetas y enumera cada una de ellas iniciando con el cero y finalizando con el número 31.

Sugerencia realiza cada tarjeta con las medidas de 6 cm por 9 cm.

Observa los ejemplos:



Una vez elaboradas las 31 tarjetas o cartas estás listo para jugar.

Nota este material debes conservarlo para diferentes actividades que se proponen en este taller y en los próximos

¿Qué hay que hacer?

- Pide al niño ordenar las cartas de menor a mayor las cartas (forma ascendente). Revisa y corrige si es necesario.

- Pide que ordene de mayor a menor (forma descendente).

Actividad # 7 (matemáticas, ética y valores) No requiere cuaderno

Nombre: "una sin dos"

Materia: Para este juego se requiere las cartas y un dado. Mínimo dos jugadores.

Pasos.

Primero se mezclan las cartas y se reparten entre los jugadores, por igual número.

las cartas sobrantes se ponen en el centro de la mesa de juego.

Uno de los integrantes lanza el dado y el valor que indica el dado será el número con el que se iniciará la secuencia (ascendente),

El jugador que tenga este número podrá iniciar lanzando su carta; diciendo el número en voz alta y continuará con el turno si tiene el número siguiente en la secuencia, de lo contrario debe ceder el turno, diciendo en vos alta ¡sin…!

Quien tenga el otro número dela secuencia continúa el juego lanzando los números en la secuencia correcta.

Finaliza el juego cuando se lanza la última carta. (El número 31).

Quien quede sin cartas será el ganador, pero debe decirlo en voz alta ¡ gané !.

si los jugadores quedaron con cartas, el orden de los ganadores se establece según la suma de los valores de las cartas en la mano de cada jugador.

Obteniendo el primer lugar quien tenga un resultado inferior al sumar los valores de sus cartas.

Actividad # 8 (matemáticas, artística) cuaderno de matemáticas

Nombre:¡ pierde poco!

Materiales: dos vasos, semillas o piedras un dado, cuaderno, lápiz, borrador

Pasos: Para dos jugadores:

cada jugador tendrá un vaso con 10 piedras o semillas.

Se distribuyen los turnos y el primer jugador lanza el dado.

Según la cifra que indica deberá sacar esa cantidad de su vaso y registra en su cuaderno con una resta lo sucedido. Diciendo que cantidad le queda.

Ejemplo: si el dado cae 3 entonces será 10 – 3= 7 dice - me quedan siete

Luego el turno es para el otro jugador lanza el dado y escribe la operación en el cuaderno.

Finalmente se determina el ganador según los resultados obtenidos en la resta de cada participante. Gana quien quedo con más semillas o piedras.

Se llenan nuevamente los vasos e inicia otro juego.

Puedes realizarlo las veces que lo desees. Recuerda registrar en el cuaderno la resta que corresponde

AUTOEVALUACIÓN

Autoevaluación		
¿Cómo realice mis tareas en la casa?		
Muy bien	Me costó realizar la tarea, pero puedo mejorar	Tuve muchos problemas para realizar la tarea.
Instrucciones: El/la estudiante deberá pintar la carita con la que se sienta identificado.		
_____ Firma apoderado		

Escribe o representa lo que aprendiste con la elaboración de esta guía:

COEVALUACIÓN

CRITERIOS	VALORACIÓN
La familia se involucra en los procesos de aprendizaje y motiva al estudiante para potenciar sus capacidades, generar confianza en si mismo, estableciendo horarios y garantizando el desarrollo de las guías.	
El estudiante presenta disposición y actitudes que favorecen su aprendizaje.	

BIBLIOGRAFIA Y CONTENIDOS VISUALES DE APOYO

Imagines tomadas de google.