



GUÍA PLAN DE MEJORAMIENTO EN CASA		GRADO	1º
Área / Asignatura:			
Áreas integradas: (Matemáticas, Educación física, informática, educación artística)			
Duración:	3 semanas		
Competencias a desarrollar			
<p>Comparación, Correspondencia, Clasificación, Seriación, Conteo.</p> <p>Conteo -Conocimiento general de números - Conocimiento de mi cuerpo</p>			



Situación de Aprendizaje

LOS MANGLARES

Aprendizajes Esperados:

Matemáticas:

Reconoce y establece relaciones espaciales a partir de su cuerpo y objetos (izquierda-derecha, arriba abajo, delante-detrás, cerca-lejos, dentro- fuera)

Determina cuántos objetos conforman una colección a partir de: la percepción global, la enumeración y la correspondencia uno a uno.

Compara colecciones de objetos y determina: ¿cuántos hay?, ¿en dónde hay más?, ¿en dónde hay menos?, ¿cuántos hacen falta para tener la misma cantidad?, ¿cuántos le sobran?, entre otras. Identifica el patrón que conforma una secuencia (pollo-gato-pollo) y puede continuarla (pollo-gato-pollo-gato). •

Crea series de acuerdo a un atributo (del más largo al más corto, del más pesado al más liviano, etc.).

Educación Física:

Representa su cuerpo a través de diferentes lenguajes artísticos (dibujo, danza, escultura, rondas, entre otros).

Educación Artística:

Representa su cuerpo a través de diferentes lenguajes artísticos (dibujo, danza, escultura, rondas, entre otros).

Informática:

Identifica características de las cosas que encuentra a su alrededor y se pregunta sobre cómo funcionan



ÁMBITO CONCEPTUAL:

Matemáticas:

- **Relaciones espaciales, enumeración y comparación.**

Educación Física:

- **Conocimiento y representación corporal.**

Educación Artística:

- **Conocimiento y representación corporal.**

Informática:

- **Artefactos tecnológicos y su utilidad.**

Metodología:

La guía está diseñada para el trabajo activo de los estudiantes, con el acompañamiento de sus padres o cuidadores; los cuales sirven de guía en la realización de la misma.

El desarrollo de esta guía privilegia el aprender haciendo, desarrollando habilidades y destrezas en las competencias lógicas, comunicativas y ciudadanas en un ambiente virtual, que garantice el bienestar socioemocional de los estudiantes, sus familias y cuidadores. Como parte de la estrategia metodológica se incluyen talleres, lecturas, actividades lúdicas, exploración dentro del contexto de la virtualidad, enfatizando en el auto aprendizaje.

En cuanto al tiempo y horarios para desarrollar las actividades, se irán haciendo bajo la orientación del docente y con el apoyo de los padres o acudientes, para guiar el proceso y obtener los mejores resultados.



EMPECEMOS ESTA AVENTURA DEL APRENDIZAJE CON ESTA LINDA HISTORIA



GUILLERMINA Y CANDELARIO – EL MANGLAR

A Candelario y Guillermina les gusta ir al manglar a observar las conchas ¡especialmente las que están cerca del río! En este capítulo Guillermina encuentra unas muy bonitas, pero no se imagina lo difícil que puede ser cogerla y queda atrapada entre unas raíces muy juguetonas. ¿Qué te gustaría jugar en un río?

- ¡Mira el video del cuento, te va a encantar!
- 1. Que tal el cuento del manglar
- Conversa con mamá
 - 1. Cuéntale que fue lo que más te gustó del cuento.
 - 2. Pregúntale si conoce o ha ido a un manglar, ¿cómo es? ¿Hay animales? ¿Cuáles?



CONTEMOS CONCHAS

En casa tenemos muchos objetos para contar. ¿Hay conchas? si no tienen conchas, vamos a la cocina y contamos otros elementos.

- Dibuja algo de lo que contaron con su número. ¿Cuántos había?







Recuerda a Guillermina y Candelario se fueron a jugar con su perro.



¿Mira bien y encierra con color rojo quién está a la izquierda de Candelario?

¿Qué hay a la derecha de Candelario? Enciérralo con color azul.

¿Quién va atrás de todos?

Dibújalo aquí



VAMOS A EXPLORAR Y CLASIFICAR EN CASA

Vamos a la cocina con mamá y clasifiquemos los utensilios, ¿qué hay más ollas o platos?





¿Más platos o vasos?

Dibujémoslos

MÁS	MENOS



☐ Sigue la serie. Solo mira el orden, primero, segundo y tercero

						
---	---	---	--	--	--	--



A CREAR SE DIJO



- Busca en tu casa objetos y crea tu propia serie. Dibújala

--	--	--	--	--	--



¡CUANTO HEMOS APRENDIDO Y PRACTICADO!

LLEGÓ EL MOMENTO DEL MOVIMIENTO

- Mira el video, sigue las instrucciones y realiza las actividades. Es muy divertido



Super, cierto? Ya tenemos más claro que la izquierda y la derecha depende de la posición en la que estemos.



- Esta actividad es para que la hagas con todos los miembros de tu familia.

Todos a mover el cuerpo.





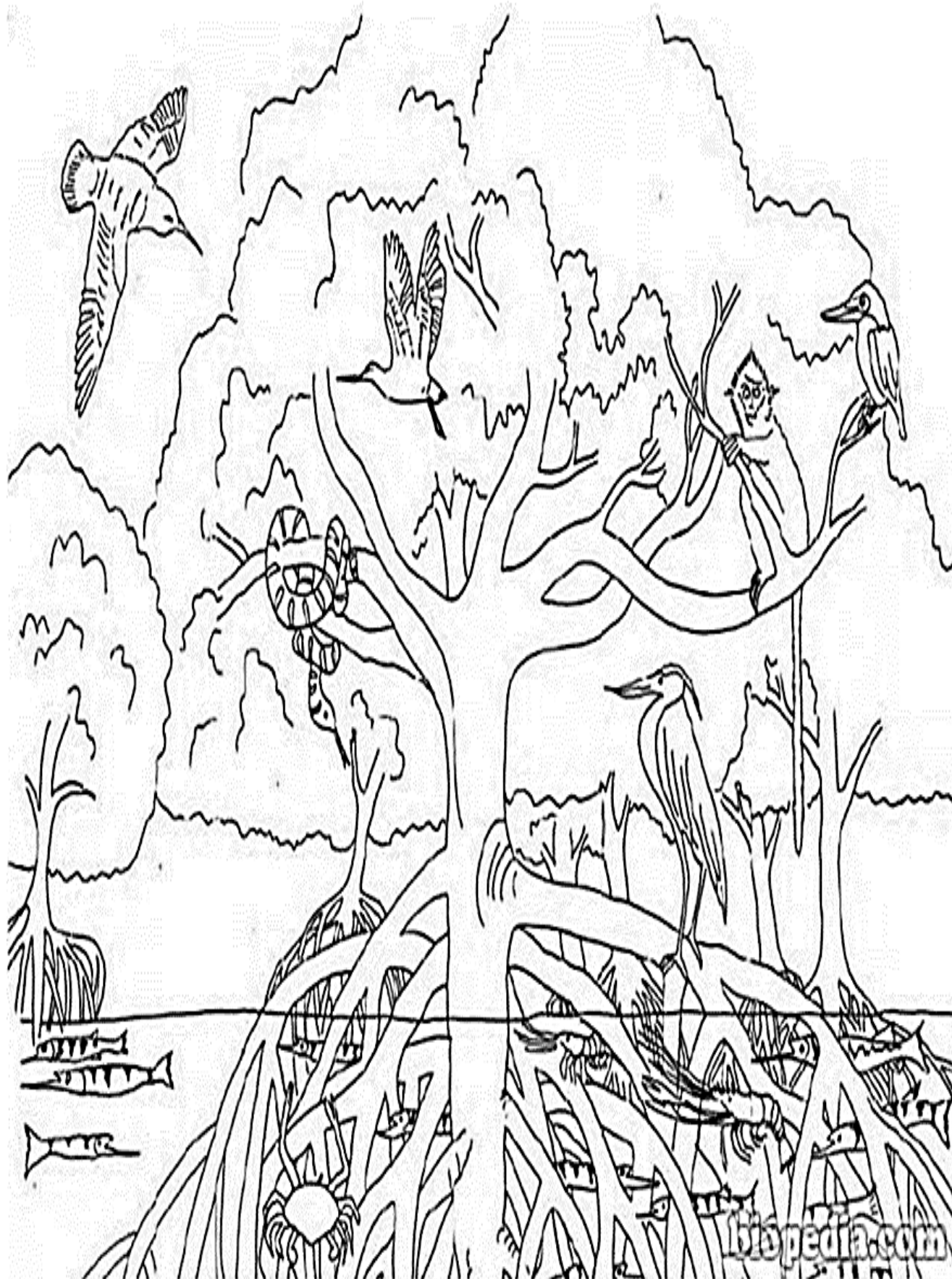
Llegó el momento de la expresión



- En una hoja dibuja tu cuerpo y al lado derecho pegas o dibujas muchos peces y al lado izquierdo baldes de diferentes tamaños.

Ahora a colorear se dijo





□ Recordemos la historia del manglar, los niños tenían una familia con la cual



compartían.

Mira esta imagen y comenta a un adulto lo que ves en ella.





Hay algunos artefactos tecnológicos en casa que sirven para realizar algunas tareas del hogar o para diversión o estudio.

Realiza un recorrido por tu casa y pregunta a tus padres la utilidad de los artefactos que hay en tu casa, por ejemplo: la estufa...

- Representa con dibujos cada uno.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

GRADO 1º

DOCENTE: _____

VALORACION CRITERIOS	SATISFATORIO	PENDIENTE	AUSENTE
Reconoce y establece relaciones espaciales a partir de su cuerpo y objetos			
Determina cuántos objetos conforman una colección a partir de: la percepción global, la enumeración y la correspondencia uno a uno.			
Crea series de acuerdo a un atributo			
Representa su cuerpo a través de diferentes lenguajes artísticos			
Identifica características de las cosas que encuentra a su alrededor y se pregunta sobre cómo funcionan			