

ESCUELA: JUAN JOSÉ CASTELLI T.T.

CUE 700081300

DOCENTES: María Valeria Lanzone- Mirta Raquel Limo

GRADO: Primero “A” y “B”

TURNO: Tarde

ÁREAS CURRICULARES: Lengua, Matemática, Ciencias Naturales, Educación Agropecuaria, Educación Plástica, Educación Física.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “EI MARAVILLOSO MUNDO DE LOS SERES VIVOS.”

DESAFÍO: Elaborar fichas del “Juego de la memoria” para trabajar lecto-escritura con soporte gráfico.

CAPACIDADES:

COMUNICACIÓN

- ✚ Producir variados textos en situaciones de escritura con destinatarios posibles o reales.
- ✚ Describir, de manera oral y escrita, situaciones, objetos, etc.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- ✚ Detectar y evaluar problemas de diferentes contextos.

PENSAMIENTO CRÍTICO

- ✚ Establecer relaciones entre diferentes nociones, situaciones o acontecimientos.

APRENDER A APRENDER

- ✚ Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje

CONTENIDOS

LENGUA: *Escritura de palabras con soporte gráfico. *Conciencia fonológica. *Rimas.

MATEMÁTICA: *Numeración hasta el 100. *Operaciones: Suma y resta. Situaciones problemáticas. *Geometría: Figuras geométricas.

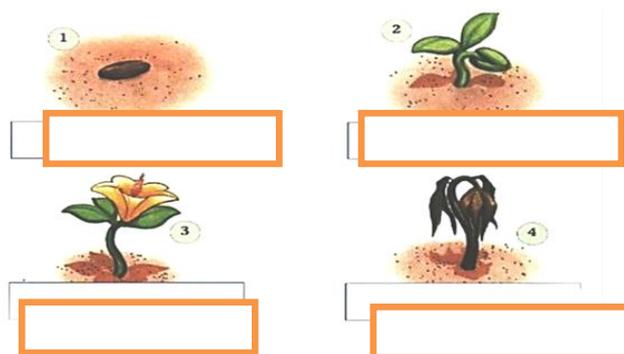
CIENCIAS NATURALES: *Seres vivos y no vivos: características.

EDUCACIÓN AGROPECUARIA: *Proceso de producción primaria: la huerta.

EDUCACIÓN PLÁSTICA:*Orientación espacial: arriba-abajo, figura y fondo. Texturas: visual y táctil. El color en la bidimensión.

EDUCACIÓN FÍSICA: *Exploración y creación de acciones corporales ludo motrices expresivas y comunicativas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Reconocer regularidades numéricas. Interpretar situaciones problemáticas. Exponer las características de lo realizado. Explicar el proceso realizado. Comprensión de texto para realizar correctamente cada actividad. Compromiso para entregar el trabajo en tiempo y forma.

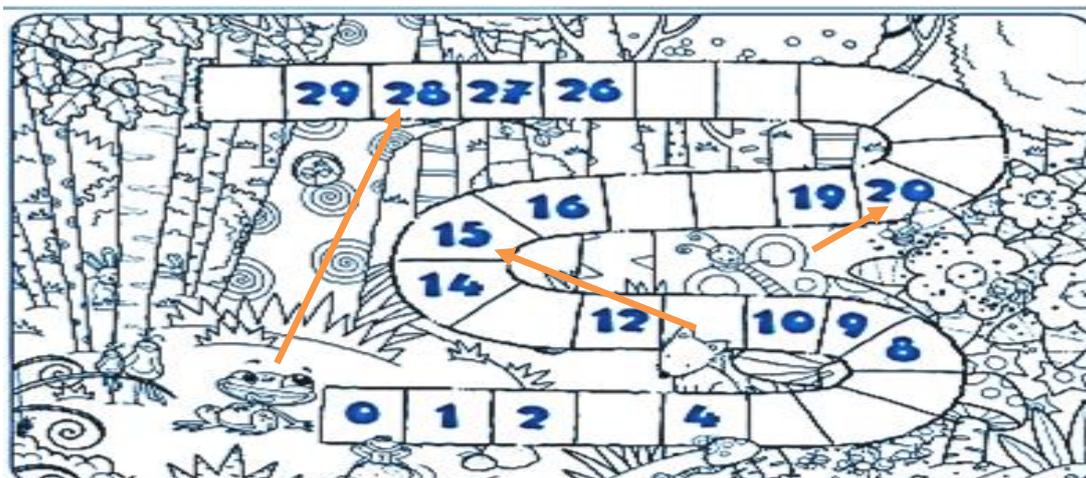


INVESTIGA:

- ◆ TENIENDO EN CUENTA LO VISTO DURANTE EL AÑO Y EN LAS ACTIVIDADES ANTERIORES, PIENSA Y ANALIZA ¿LAS PLANTAS CRECEN IGUAL QUE NOSOTROS? ¿SE ALIMENTAN COMO NOSOTROS?
- ◆ ELABORA CON AYUDA DE UN ADULTO, DOS FICHAS DE CARTULINA DE 10CM X 15CM. EN UNA, PEGA IMÁGENES DE SERES CON VIDA VEGETAL Y EN LA OTRA, SERES CON VIDA ANIMAL.
- ◆ ESCRIBE EN LAS DIFERENCIAS O SEMEJANZAS DE LAS IMÁGENES DE CADA TARJETA

MATEMÁTICA

1). **COMPLETA EL RECORRIDO CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.**



2). **DESCOMPONE EN DIECES Y UNOS LOS NÚMEROS QUE SEÑALAN CADA ANIMALITO.**





3- ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS ANTERIORES.

LENGUA

1). CON AYUDA DE MAMÁ LEE EL SIGUIENTE VERSITO Y SUBRAYA CON UN MISMO COLOR LAS PALABRAS QUE TERMINAN IGUAL.

SILVINA GALLINA
SILVINA MI GALLINA
USA ZAPATITOS DE BAILARINA
SE PEINA Y SE ALISTA
IGUAL QUE UNA ARTISTA.



2). ELABORA CON AYUDA DE UN ADULTO, DOS FICHAS DE CARTULINA DE 10CM X 15CM. EN UNA ESCRIBE PALABRAS QUE RIMEN CON **GALLINA** Y EN OTRA PALABRAS QUE RIMEN CON **ARTISTA**.

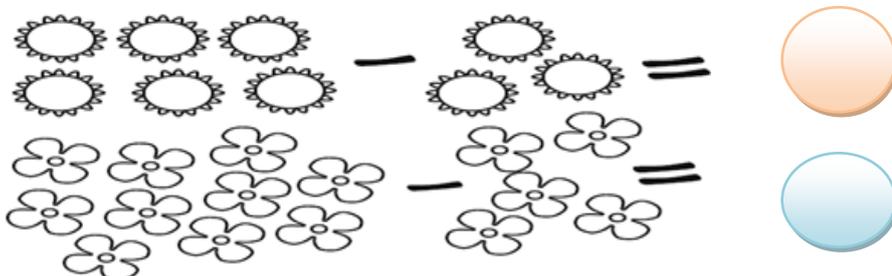
1) ¿CUÁNTAS PALABRAS ESCRIBISTE EN LA PRIMER FICHA?

2) ¿CUÁNTAS PALABRAS ESCRIBISTE EN LA SEGUNDA FICHA?

3) SUMA AMBAS RESPUESTA Y COLOCA EL RESULTADO:

$$\bigcirc + \bigcirc = \bigcirc$$

2). RESUELVE LAS SIGUIENTES OPERACIONES DE RESTA.



1) ¡A RESOLVER! RESUELVE ESTOS PROBLEMAS REALIZANDO LAS OPERACIONES.

- EN LA VENTANA HAY 10 CACTUS. LA DUEÑA DE CASA PIENSA COMPRAR 12 MÁS. ¿CUÁNTOS CACTUS TENDRÁS?



- EL NARANJO DIO 22 NARANJAS. SI YA SACARON 7. ¿CUÁNTAS NARANJAS QUEDAN EN LA PLANTA?

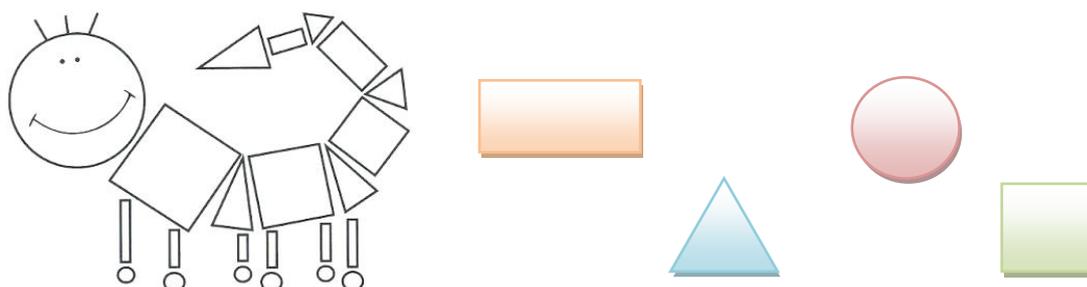


LENGUA:

1). OBSERVA TODAS LAS FICHAS QUE ARMASTE Y ELIGE UNA IMAGEN DE CADA UNA, DIBÚJALA Y LUEGO ESCRIBE UNA ORACIÓN SOBRE ELLAS.

MATEMÁTICA: GEOMETRÍA

1). COLOREA LAS FIGURAS CON COLORES DIFERENTES, CUENTA Y COMPLETA.



EDUCACIÓN FÍSICA

JUEGO: “EL CUBO MÁGICO”

Buscaremos una caja pequeña de cartón, en cada uno de sus lados colocaremos imágenes de animales (pegadas o dibujadas por los chicos), que realicen diferentes movimientos para desplazarse. Arrojamοs el cubo mágico, como si fuera un dado, haciendo que éste gire y caiga al piso. Una vez que queda quieto, se deberá imitar el animal que le toque y realizar su movimiento.



EDUCACIÓN PLÁSTICA

TE PROPONGO ARMAR UN JUEGO: CON AYUDA DE UN ADULTO (MAMÁ O PAPÁ) VAS A PEGAR LAS SIGUIENTES FIGURAS (ANTES IMPRESAS EN TAMAÑO A 4) SOBRE UNA BASE DE CARTÓN QUE TENGAS EN CASA. LUEGO DEBES RECORTAR CON MUCHO CUIDADO CADA UNA DE LAS PIEZAS QUE VAN A CONFORMAR TU JUEGO DE LA MEMORIA. UNA VEZ QUE HAYAS RECORTADO TODAS LAS FICHAS VAS A

SUMAR AL JUEGO 4 NUEVAS PAREJAS (VOS ELIGES CUÁL) QUE PUEDES DIBUJAR O PINTAR COMO QUIERAS.

UNA VEZ ARMADO EL JUEGO COLOCAS TODAS LAS FICHAS DENTRO DE UNA CAJA (PARA QUE NO SE PIERDA NINGUNA)

INSTRUCCIONES PARA JUGAR:

PARA COMENZAR EL JUEGO, MEZCLA TODAS LAS FICHAS Y COLÓCALAS BOCA ABAJO, DE MANERA QUE LAS IMÁGENES NO SE VEAN. EL PRIMER JUGADOR DARÁ VUELTA DOS FICHAS, SI SON IGUALES SE LAS LLEVA, SINO LAS VUELVE A ESCONDER. LUEGO LE TOCA HACER LO MISMO AL SIGUIENTE JUGADOR. EL OBJETIVO ES LOGRAR MEMORIZAR LA UBICACIÓN DE LAS DIFERENTES FICHAS CON EL FIN DE VOLTEAR SUCESIVAMENTE LAS DOS FICHAS QUE FORMEN PAREJA (FIGURA DEL ANIMAL CON SU NOMBRE CORRESPONDIENTE) PARA LLEVÁRSELO. EL JUEGO SE TERMINA CUANDO ESTÉN TODAS LAS PAREJAS ENCONTRADAS. EL JUGADOR QUE MÁS PAREJAS HAYA CONSEGUIDO LLEVARSE, GANA EL JUEGO.



Indicadores de evaluación. AL TERMINAR LA GUÍA.LEE CON MAMÁ y RESPONDE

| Indicadores | SÍ | NO |
|------------------------------------------------------------------------|----|----|
| Clasifica seres vivos y no vivos. | | |
| Reconoce el ciclo de vida de los seres vivos. | | |
| Construye series numéricas hasta el 100. | | |
| Descompone en dieces y unos números naturales. | | |
| Reconoce rimas en verso. | | |
| Resuelve sumas y restas con soporte gráfico. | | |
| Analiza y resuelve situaciones problemáticas de adición y sustracción. | | |
| Reemplaza dibujos por palabras en un texto. | | |
| Identifica figuras geométricas | | |

DIRECTORA: Carrizo, Gladys

VICE-DIRECTORA: Pérez, Patricia