

GUIA PEDAGOGICA Nº 15

Escuela: E.E Martina Chapanay

Docente: Pamela Llitas

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

Sección: 3º Alfabetización "A"

Nivel: Primario

Turno: especial Mañana

Área Curricular: Integradas

Título: Repaso

Contenidos:

- Lengua: Lectura comprensiva de diferentes textos.
Escritura de palabras y oraciones sencillas.
- Matemática: Repaso de números naturales hasta el 4999.
Resoluciones de situaciones problemáticas - el doble.
- Artes Visuales: semana de las artes
- Tecnología: Explorar la posibilidad para construir juegos de diversas maneras de operaciones.
- Educación Física: Salto en largo-Coordinación (Con pelota de fútbol)-Diferencia de su cuerpo con el otro
- Teatro: Estructura dramática

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

DIA 1

Área Lengua

ACTIVIDAD 1: Lee atentamente el siguiente texto



En el mundo de los animales vivía una liebre muy orgullosa, porque ante todos decía que era la más veloz y constantemente se reía de la lenta tortuga.

Un día, a la tortuga se le ocurrió hacerle una rara apuesta a la liebre.

- Estoy segura de poder ganarte una carrera - le dijo.
- ¿A mí? -preguntó, asombrada, la liebre.

- Pues sí, a ti. Pongamos nuestra apuesta en aquella piedra y veamos quién gana la carrera.

La liebre, muy divertida y confiada de su victoria, aceptó y todos los animales se reunieron para presenciar el reto. ¡Comienza la carrera!

Con ese aire de superioridad que tenía, la liebre dejó partir a la tortuga y se quedó remoloneando.

¡Vaya si le sobraba el tiempo para ganarle a tan lerdia criatura!

Luego, empezó a correr, corría veloz como el viento mientras la tortuga iba despacio, pero, eso sí, sin parar. Enseguida, la liebre se adelantó tanto que decidió detenerse junto al camino y descansar y ahí se quedó dormida. Mientras tanto, pasito a pasito, y tan ligero como pudo, la tortuga siguió su camino hasta llegar a la meta.

Cuando la liebre se despertó y se percató de lo que ocurría, corrió con todas sus fuerzas, pero ya era demasiado tarde, la tortuga había ganado la carrera.

Aquel día fue muy triste para la liebre y aprendió una lección que no olvidaría jamás: No hay que burlarse jamás de los demás.

ACTIVIDAD 2: Responde según lo leído

1-¿Qué tipo de texto te parece que es?

2-¿Cuál es su título?

3-¿Quiénes son los personajes?

Area Artes visuales

ACTIVIDAD 3: “Semana de las Artes”

“Yo pinto lo que veo, pinto lo que siento” Pablo Picasso

-Con la ayuda de un adulto Miro el video y realiza un cosplay (disfraz) de alguna obra de arte que más te guste, utiliza elementos que tengas en tu casa para disfrazarte, sácate una foto y mándasela a tu seño para la exposición.



<https://youtu.be/ONShj45y4tU>

DIA 2

Área Lengua

ACTIVIDAD 1: Continuamos trabajando con el cuento "La liebre y la tortuga". Con ayuda de un adulto busca el significado de la palabra orgullosa. Luego copiala en tu cuaderno

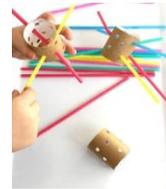
ACTIVIDAD 2: Escribí un pequeño texto de dos o tres oraciones donde relates la enseñanza que te dejó el cuento

Área Tecnología

ACTIVIDAD 3: Saca los palitos

Materiales: Un rollo -palos de brocheta o el que tengan -tijera - balita o pelotita pintura -pincel.

Con ayuda de un adulto cortan un rollo de servilletas por la mitad. Luego con cuidado le hacen varios agujeros para colocar los palitos pueden pintar los palitos y lo dejan secar. Una vez seco colocan los palitos en los agujeros y luego la balita. Por último, cada jugador con cuidado debe sacar un palito sin dejar caer la balita.



DÍA 3

Área Lengua

ACTIVIDAD 1: Lee la siguiente información para recordar que es un sustantivo y un adjetivo



ACTIVIDAD 2: Busca en el cuento "la liebre y la tortuga" 3 sustantivos y 3 adjetivos, cópialos en tu cuaderno

ACTIVIDAD 3: Con los tres sustantivos y con los tres adjetivos escribí una oración utilizando cada uno de ellos.

DÍA 4

Áreas Lengua

ACTIVIDAD 1: Lee el siguiente texto.

ACTIVIDAD 2: Responde

1. ¿Qué tipo de texto te parece que es?
2. ¿Cómo te diste cuenta?



3. Busca en guías anteriores las características de la historieta, vuévelas a copiar en tu cuaderno

Área Teatro

ACTIVIDAD 3: "Entre puertas y ventanas"

Materiales: En una caja juntar elementos de vestuario, objetos y accesorios.

En casa, realizar un recorrido contando la cantidad de puertas y ventanas. Luego elegir para una de las actividades una ventana y para la otra una puerta.

Ventana

Para esta actividad es necesaria la participación de al menos dos personas. Deberán pensar una situación que involucre dos personajes y en la que estos se comuniquen a través de una ventana. Pueden caracterizarse y una vez que decidan quienes son estos personajes y que es lo que les pasa deben jugar esa situación. Una ventana nos abre muchas posibilidades, doy dos ejemplos que pueden tomar, pero los invito a inventar otras:

1. Un vecino y un quiosquero. La ventana es la de un quiosco de barrio. El vecino va a comprar y de paso se ponen a charlar sobre (¿?).
2. Un cajero y un cliente. De un lado de la ventana está un cajero de un banco y del otro un cliente. ¿Para qué va a retirar plata el cliente?

DIA 5

Área Lengua

ACTIVIDAD 1: Crea y escribi tu propia historieta. Aquí te dejo como debe ser para que los copies en tu cuaderno utilizando esos personajes.

Título: _____

--	--	--	--



ACTIVIDAD 2: Busca en revista, diarios o lo que tengas en casa una historieta, léela y luego pégala en tu cuaderno

Área Educación Física

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

ACTIVIDAD 3: Salto en largo:

Materiales: Tiza o totora.

Dibujamos tres círculos en el piso con una separación de 30 centímetros y saltamos con dos pies juntos de un círculo al otro.

Dibujamos una línea en el piso. Nos ubicamos a 5 metros de distancia de la línea, corremos hacia ella y antes de pisarla saltamos lo más lejos que podamos.

LOS ALUMNOS REALIZARAN LAS ACTIVIDADES PLANTEADAS EN LA GUIA, OBSERVARAN EL VIDEO DE EL ALUMNO RESIDENTE Y REALIZARAN UNO IGUAL CON LA AYUDA DE SUS PADRES, PARA LUEGO ENVIARLO A SU MAESTRA

DIA 6

Área Matemática

ACTIVIDAD 1: Pídele a un adulto que te dicte 5 números que estén entre el 100 y el 4999.

Escríbelos en tu cuaderno

ACTIVIDAD 2 : Ordena de mayor a menor los numeros que escribiste en el punto anterior

Area:Arte visuales **ACTIVIDAD 3:** Actividades metacognitivas

	-Cuáles son los colores primarios:	<input type="radio"/> rojo	<input type="radio"/> amarillo	<input type="radio"/> azul
	-Si mezclo el color rojo con el azul se forma:	<input type="radio"/> verde	<input type="radio"/> Naranja	<input type="radio"/> violeta
	- Si mezclo el color rojo con el amarillo se forma:	<input type="radio"/> violeta	<input type="radio"/> verde	<input type="radio"/> Naranja
	-Si mezclo el color amarillo con el azul se forma:	<input type="radio"/> verde	<input type="radio"/> Naranja	<input type="radio"/> violeta
	-El artista <u>Mondrian</u> pinta con colores:	<input type="radio"/> secundarios	<input type="radio"/> primarios	<input type="radio"/> otros
	-Si paso la mano por una lija la textura es:	<input type="radio"/> suave	<input type="radio"/> áspera	<input type="radio"/> rugosa
	-Si paso la mano por un espejo la textura es:	<input type="radio"/> áspera	<input type="radio"/> rugosa	<input type="radio"/> suave
	-En sus obras el pintor Kandinsky trabaja con:	<input type="radio"/> Puntos	<input type="radio"/> Líneas	<input type="radio"/> Figuras
	-La pintura de Vincent Van Gogh la noche estrellada está pintada con	<input type="radio"/> Líneas	<input type="radio"/> Puntos	<input type="radio"/> Collage
	-Cuando debo lavarme las manos	<input type="radio"/> Una sola vez	<input type="radio"/> Cuando voy al baño	<input type="radio"/> Cuando comemos

Con la ayuda de un adulto leo, observo los trabajos realizados y Pinto la carita que corresponda

DÍA 7

Área Matemática

ACTIVIDAD 1: Copia el siguiente cuadro en tu cuaderno y completa con los números de diez en diez

ACTIVIDAD 2: Escribe en tu cuaderno el nombre que están en la primera columna

100										
200										
300										
400										
500										
600										
700										
800										
900										

Área Tecnología

ACTIVIDAD 3: Portarretrato de lana

Materiales: Cartón -lana o piola -plasticola -regla -tijera

Con ayuda de un adulto dibujan y recortan sobre un cartón dos rectángulos de 25 cm x 20cm. Luego en uno marcan 4cm hacia adentro y lo recortan. A continuación, cortan tiras de lana o piola y comienzan a envolver el marco lo pegan. Por último, arman el portarretrato y colocan una foto.



DIA 8

Área Matemática

ACTIVIDAD 1: Leo, pienso y resuelvo

Jesús llenará su nuevo álbum con las figuritas que viene coleccionando. Él en total tiene 180 figuritas. En la mañana logró pegar 45 figuritas y en la tarde pegó 60.
¿Cuántas figuritas aún le faltan por pegar para llenar su álbum?

ACTIVIDAD 2: Continúo resolviendo

Manuela ha contado el número de piezas de un rompecabezas que le regalaron por su cumpleaños, sobre triángulos, cuadrados y círculos. Ella ha descubierto que tiene 35 triángulos y sólo 40 círculos. Si el rompecabezas consta de 100 piezas ¿Cuántos cuadrados tiene?

ACTIVIDAD 3: Ultimo para pensar y resolver

Una furgoneta de reparto recorrió 125 km el lunes, 84 km el martes y 70 km el miércoles. ¿Cuántos kilómetros recorrió en los tres días?

DIA 9

Área Matemática

ACTIVIDAD 1: Copia este cuadro y escribí el doble de los números

	doblo
5	
9	
6	
1	

	doblo
4	
7	
2	
3	



ACTIVIDAD 2: Resuelve los siguientes problemas

- A. Ernesto tiene 8 chapas y su prima tiene el doble ¿Cuántas chapas tiene su prima?
- B. Cecilia tiene 6 revistas y su hijo tiene el doble. ¿Cuántas revistas tiene su hijo?

Área Teatro

ACTIVIDAD 3: Una puerta

Es igual que la actividad anterior, pero esta vez en vez de una ventana la situación debe involucrar una puerta. Dos ejemplos:

1. Es la puerta de un consultorio médico, de un lado está el médico/a y del otro un paciente. Si hay un tercer participante puede hacer de secretario/a.
2. La puerta a otra dimensión. De un lado de la puerta hay una persona, del otro un ser de otra dimensión. La persona atraviesa la puerta y se sumerge en esta nueva dimensión con este ser fantástico. ¿Cómo es esa otra dimensión? ¿Cómo es este ser fantástico?

Por último, después de recrear las dos situaciones te invito a que elijas una y que respondas estas preguntas:

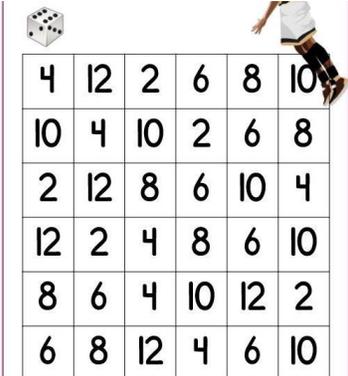
¿Quiénes eran los personajes?

¿Cuál era la situación?

DIA 10

Área Matemática

ACTIVIDAD 1: Busca un dado en casa, lánzalo 5 veces y calcula cual es el doble del número que obtuviste. Luego fíjate en este cuadro si se encuentra el resultado.



4	12	2	6	8	10
10	4	10	2	6	8
2	12	8	6	10	4
12	2	4	8	6	10
8	6	4	10	12	2
6	8	12	4	6	10

ACTIVIDAD 2: Escribe las cuentas que realizaste para cada uno de los lanzamientos y escribe su resultado.

Área Educación Física

ACTIVIDAD 3: Coordinación (Con pelota de fútbol).

Materiales: Pelota, botellas y una caja.

Colocamos 4 botellas en hilera con una separación de 1 metro y realizamos traslado de pelota con el pie pasando entremedio de las botellas en forma de zigzag.

Colocamos una caja y 4 botellas en forma desordenada por todo el espacio, y trasladando la pelota con el pie debemos buscar una botella y guardarla en la caja. (Guardar una botella y luego buscar otra).

Diferencia de su cuerpo con el otro:

Materiales: Hoja de papel y lápiz.

Dibujamos en el papel a una persona que queremos muchos y al lado de esa persona se dibujan ustedes. Mientras dibujamos tenemos en cuenta lo siguiente:

¿Quién es más alto?

¿Quién tiene el pelo más largo?

¿De qué color son nuestros ojos?

Directora: Lic. Mariela García

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