

GUÍA PEDAGÓGICA N° 1.

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN.



QUERIDA FAMILIA DE PRIMERO: SABEMOS QUE SON TIEMPOS DIFÍCILES, POR ESO MUCHAS GRACIAS POR SU COMPROMISO Y DEDICACIÓN. HOY USTEDES SIGUEN SIENDO UN PUNTAL FUNDAMENTAL EN LA EDUCACIÓN DE SUS HIJOS Y EN NUESTRA LABOR ¡SIGAMOS JUNTOS EN ESTE DESAFÍO!

Recordar Familia:

En las actividades para la casa, es decir las NO PRESENCIALES cada día el alumno / na debe escribir la fecha completa y su nombre como lo hacemos en clases. También debe copiar las consignas. Esto es muy importante para que pueda ubicarse en el espacio, que es la hoja y el tamaño de su letra, que debe no ser más grande que el renglón en el que trabaja.

Siempre se escribe en letra IMPRENTA MAYÚSCULA Y MARCAR CON UNA X EL RENGLÓN POR MEDIO.

DÍA 1: HOY ES LUNES

YO SOY

- TRABAJAR CON MATERIALES CONCRETOS LA NOCIÓN DE SUMA COMO EN LA SEMANA ANTERIOR. PUEDE SER TAPITAS, LÁPICES, CORCHOS ETC.
- 2- CADA TARJETA **SUMA** SIEMPRE LO MISMO. PUEDES AYUDARTE CON LAS TAPITAS, CON LAS FICHAS DE DOMINÓ PARA HACER LOS CÁLCULOS.

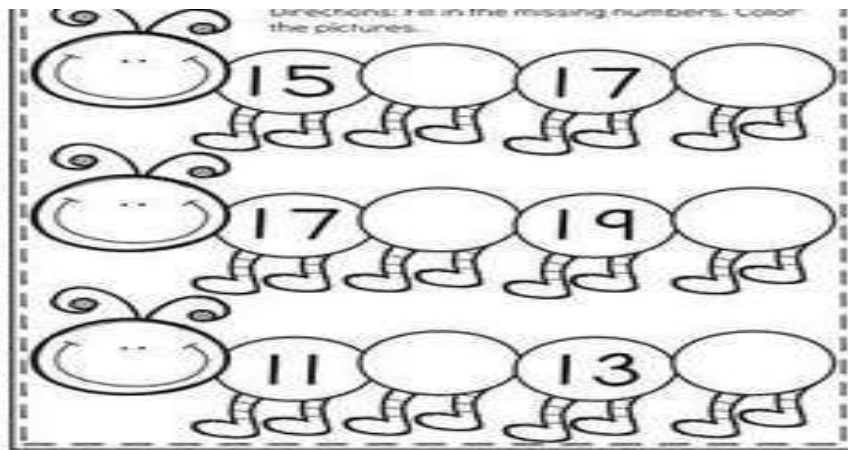
$6 + 2 = 8$ $3 + 1 + 4 =$
--

$5 + 4 = 9$ $8 + 1 =$
--

$8 + 2 = 10$ $6 + 1 + 3 =$

$3 + 4 = 7$ $5 + 1 + 1 =$
--

3-COMPLETO LAS SERIES MIRANDO EL CASTILLO NUMÉRICO.



DÍA 2: HOY ES MARTES.....

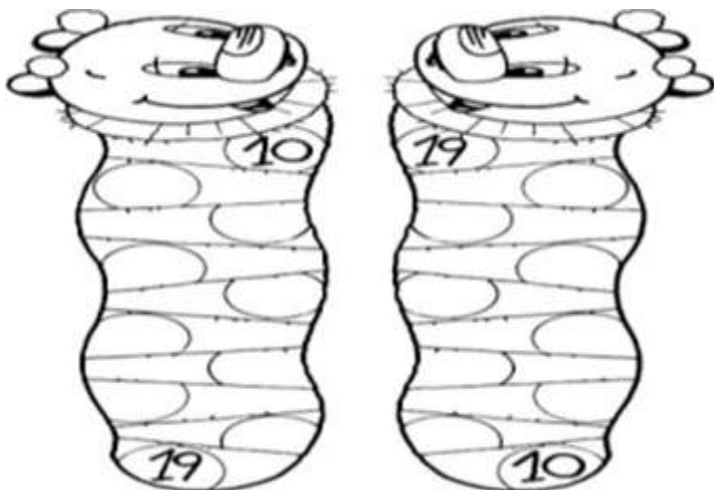
YO SOY

- Con el castillo numérico en la mano leo los números hasta el 29. Mamá me señala un número y observo con atención el anterior y posterior.

1-COLOCO EL NÚMERO ANTERIOR Y EL POSTERIOR.

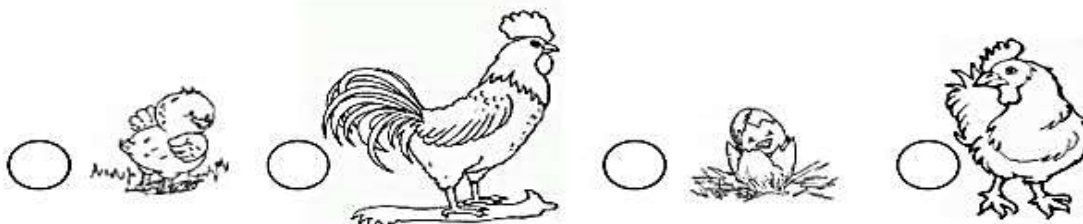
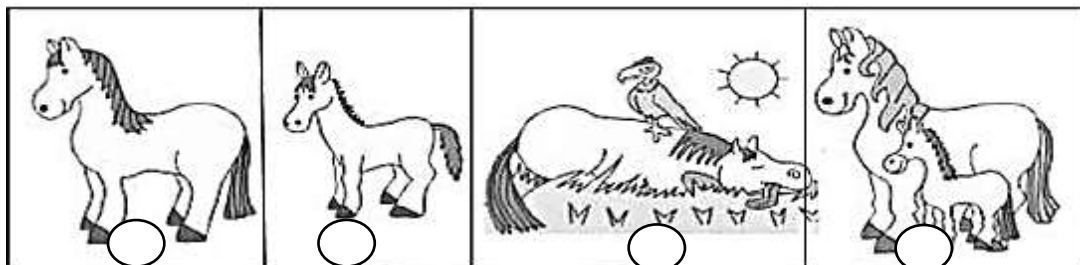
<input type="text"/>	←	27	→	<input type="text"/>	<input type="text"/> ← 29 → <input type="text"/>
<input type="text"/>	←	24	→	<input type="text"/>	<input type="text"/> ← 23 → <input type="text"/>
<input type="text"/>	←	21	→	<input type="text"/>	<input type="text"/> ← 26 → <input type="text"/>

2-COMPLETO EN FORMA ASCENDENTE Y DESCENDENTE LA SERIE NUMÉRICA.



-TE PROONGO VER EL SIGUIENTE VIDEO PARA RECORDAR LO APRENDIDO EN CLASES ANTERIORES. [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=ITEZ6NT015K](https://www.youtube.com/watch?v=ITEZ6NT015K) CASO CONTRARIO PUEDES LEER CON MAMÁ LAS ACTIVIDADES DE LA SEMANA ANTERIOR

3-ORDENO LOS CICLOS DE VIDA EN LOS ANIMALES COLOCANDO EL N° DEL 1 AL 4



DOCENTES RESPONSABLES: MARÍA ELENA TOBAREZ – GABRIELA PEREGRINA – ANGÉLICA PALACIO – ENRIQUE TELLO – GERARDO GIL – NORMA LANCIANI – LAURA PÉREZ.

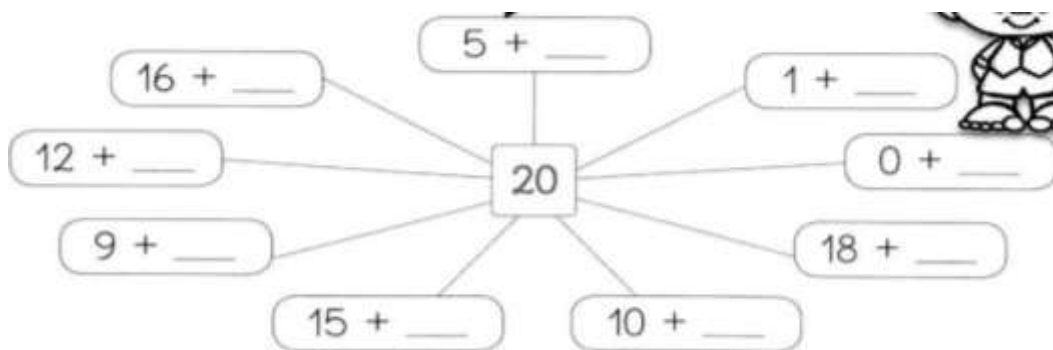
DÍA 3: HOY ES MIÉRCOLES.....

YO SOY

1- **COMPLETO** EL SIGUIENTE CUADRO.

+	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	

2-**COMPLETO** PARA QUE DÉ SIEMPRE 20. ME AYUDO AGREGANDO TAPITAS O AVANZANDO EN EL CASTILLO DE NÚMEROS.



-TE PROPONGO VER EL SIGUIENTE VIDEO PARA RECORDAR LO APRENDIDO SOBRE LOS ANIMALES https://www.youtube.com/watch?v=Nx_yDZjytAg TAMBIÉN PUEDES CONSULTAR EN LAS ACTIVIDADES ANTERIORES. LUEGO CON EL EQUIPO DE LETRAS FORMO EL NOMBRE DE TRES ANIMALES QUE VÍ EN EL VIDEO.

3-**BUSCO, RECORTE Y PEGO O DIBUJO** ANIMALES DOMÉSTICOS Y SALVAJES O SILVESTRES (TRES DE CADA UNO).

DÍA 4: HOY ES JUEVES.....

YO SOY

1-**COMPLETO** LOS RESULTADOS DE ESTOS CÁLCULOS. PUEDES USAR LOS DADOS, TAPITAS, PALITOS DE HELADO. LUEGO **RESPONDO**.


1+1=	2+1=	3+1=	4+1=	5+1=	6+1=
1+2=	2+2=	3+2=	4+2=	5+2=	6+2=
1+3=	2+3=	3+3=	4+3=	5+3=	6+3=


1+4=	2+4=	3+4=	4+4=	5+4=	6+4=
1+5=	2+5=	3+5=	4+5=	5+5=	6+5=
1+6=	2+6=	3+6=	4+6=	5+6=	6+6=


¿CUÁL ES EL ÚNICO RESULTADO QUE SE REPITE EN LAS SEIS COLUMNAS?


HAY DOS RESULTADOS QUE SÓLO APARECEN UNA VEZ: ¿CUÁLES SON?

2-RESPONDO LAS PREGUNTAS DE LOS CHICOS MARCANDO CON X SI O NO

 ¿EL NÚMERO 24 ESTÁ ANTES QUE EL 25? SI NO

 ¿EL NÚMERO VEINTIOCHO ES MAYOR QUE EL 27? SI NO

 ¿EL NÚMERO 12 + 10 ESTÁ DESPUÉS DEL 21? SI NO

 ¿EL NÚMERO 20+ 5 TIENE 10 + 10 + 1+1+1+1+1? SI NO

DÍA 5: HOY ES VIERNES.....

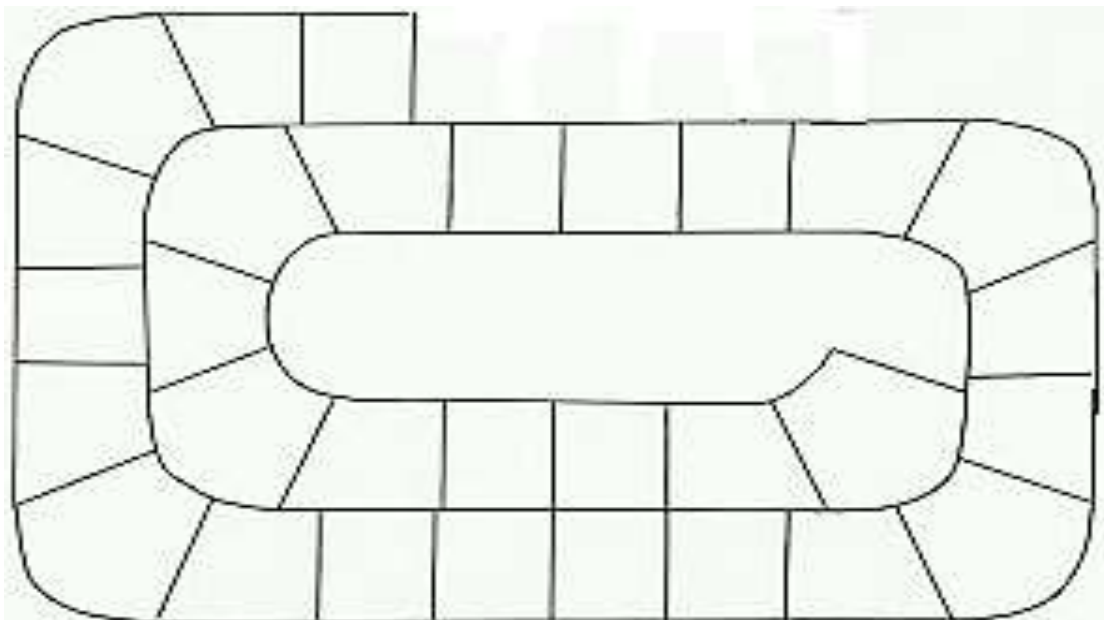
YO SOY

Para este día debemos tener listos los elementos para el juego: el tablero del juego enviado en el archivo de recortables, las fichas (una por cada participante) y el dado. Le explicamos a los niños el desafío a realizar es jugar al juego de la oca. Luego se le entrega el tablero damos las instrucciones para su confección y poder jugar.

Primero deben colocar los números del 1 al 29, completar con ayuda los carteles de INICIO y LLEGADA. El alumno trabaja solo y puede guiarse con el castillo de números, si le hace falta. También puede ir nombrándolos en voz alta, así ustedes papás van interviniendo si saltó un número. Luego pinta un punto negro ● en los casilleros con los números 4, 9, 17, 29. Los casilleros con los números 2, 12 y 21 los pintas de color celeste ●. Los casilleros con los números 6, 16, 23 y 28 los subrayas con rojo ●.

DOCENTES RESPONSABLES: MARÍA ELENA TOBAREZ – GABRIELA PEREGRINA – ANGÉLICA PALACIO – ENRIQUE TELLO – GERARDO GIL – NORMA LANCIANI – LAURA PÉREZ.

1-CONFECCIONO EL JUEGO DE LA OCA



2-JUEGO EN FAMILIA.

INSTUCCIONES:

- El primer participante lanza el dado sobre el cartón del Juego de la oca.
- Si caes en los casilleros 2, 12 y 21 las pintas de color celeste pierdes un turno. Para continuar en la próxima ronda debe nombrar 3 animales domésticos y 2 salvajes.
- Si caes en los casilleros 6, 16, 23, 28 debes decir un cálculo con un resultado que sepas, si no lo haces bien pierdes un turno. Para continuar en la próxima ronda debe explicar el ciclo de vida de los seres vivos.
- Si caes en un casillero con un punto negro debes retroceder 2 lugares. Para continuar en la próxima ronda debe elegir un animal y nombrar sus características.
- Gana el que llega primero. ¡Ahora a jugar!

3-ESCRIBO EL NOMBRE DEL GANADOR POR CADA VEZ QUE JUEGAS.

ACTIVIDADES DE COMUNICACIÓN

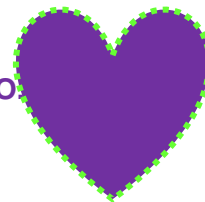
✚ PINTO EL SEMÁFORO SEGÚN CÓMO APRENDÍ ESTA SEMANA.



- SUPERÉ EL DESEMPEÑO EN MIS APRENDIZAJES.
- ME HACE FALTA TRABAJAR MÁS EN MIS APRENDIZAJES.
- HASTA EL MOMENTO NO HE CONSEGUIDO EFECTUAR MI APRENDIZAJE.
- DESARROLLE CONFIANZA AL PARTICIPAR EN EL JUEGO DE LA OCA.



ESTOY MUY ORGULLOSA DE TU ESFUERZO, LAS GANAS QUE LE PONES A TODO LO QUE HACES. SOS MUY ESPECIAL PARA MI. UN BESO GRANDOTE, MI TESORO TU SEÑO, TE QUIERE MUCHO.



ÁREA: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

ACTIVIDADES:

OBSERVA LAS PARTES DE UNA BOTELLA.



- 1- DIBUJA UNA BOTELLA DE JUGO.
- ESCRIBE ¿DE QUÉ MATERIAL ESTA HECHO?
- SEÑALA SUS PARTES.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

ACTIVIDADES:

- 1- SALTAR CON 2 PIES JUNTOS LÍNEAS MARCADAS EN EL PISO. REPETIR 3 VECES.
- 2- SALTAR CON PIE IZQUIERDO ALREDEDOR DE UNA SILLA. REPETIR 3 VECES.
- 3- SALTAR CON PIE DERECHO POR SOBRE UNA PELOTA. REPETIR 2 VECES.

ÁREA: MÚSICA

ACTIVIDADES:

1-DIBUJA O CORTA Y PEGA LOS DIBUJOS EN EL LUGAR QUE CORRESPONDA SEGÚN PUEDAN REALIZAR SONIDOS CORTOS O SONIDOS CORTOS Y LARGOS

--	--

2-ME LEEN EN CASA: YO IMITO Y DIBUJO SONIDOS LISOS, ARRUGADOS Y CORTOS: TOC TOC MUUUUUU PLIC PLIC BRRRRR SHHHH

ÁREA: ARTES VISUALES

ACTIVIDADES:

INTRODUCCIÓN: EL ARTE ABSTRACTO ES LO CONTRARIO DE LA REPRESENTACIÓN DE OBJETOS IDENTIFICABLES. POR LO TANTO, LA ABSTRACCIÓN NO REPRESENTA “COSAS” CONCRETAS DE LA NATURALEZA, SINO QUE PROPONE UNA NUEVA REALIDAD. PROPONE UN “ARTE PURO” MÁS ALLÁ DE NUESTRA REALIDAD.



PRODUCCIÓN: EN LA HOJA N°5 COLOCAR PINTURA (TÉMPERA O ACRÍLICO) MEZCLADA CON UN POCO DE AGUA Y PLASTICOLA, UTILIZANDO LOS COLORES PRIMARIOS UTILIZADOS EN LA ANTERIOR GUÍA. LUEGO CON UNA ESPÁTULA RECICLADA (CARTÓN O PLÁSTICO) REALIZAR DISTINTOS MOVIMIENTOS PARA MEZCLAR LOS COLORES Y JUGAR CON EL MOVIMIENTO Y LAS FORMAS ALEATORIAS TRATANDO DE OCUPAR TODA LA HOJA. POR ÚLTIMO, DEJAR SECAR Y CON ALGÚN MARCADOR O FIBRA DIBUJAR POR ENCIMA ALGUNAS FORMAS ABSTRACTAS SIN REPRESENTAR ALGO CONCRETO.

DIRECTORA: SANDRA IRENE GÓMEZ - VICEDIRECTORA: CARINA SOLAZZO.