

Ciclo: Primer Nivel: Primario Turno: Jornada Completa

Áreas Curriculares: Lengua, Matemática, Ciencias Naturales, Teatro, Educación Musical y Educación Tecnológica.

Título: Jugamos para aprender

Guía N° 2

Descripción del desafío: Se confeccionará un juego de lotería para reforzar la identificación de los números hasta 99.

Actividades de Profundización:

DÍA N°1 9/06/21 **MATEMÁTICA**

RECORDAMOS CUÁL ES EL DESAFÍO QUE TENEMOS QUE REALIZAR. PARA ELLO VAMOS A IR PRACTICANDO Y ARMANDO EL JUEGO.

1-LOS CHICOS MARCARON EN SUS CARTONES LOS NÚMEROS QUE VAN SALIENDO.

● RESPONDÉ PINTANDO LA CARA CORRECTA.

¿QUIÉN MARCÓ EL NÚMERO VEINTINUEVE? MAIA SANTINO

¿QUIÉN MARCÓ EL NÚMERO CUARENTA Y SIETE? MAIA SANTINO

¿QUIÉN MARCÓ EL NÚMERO TREINTA Y TRES? MAIA SANTINO

SI SALE EL NÚMERO VEINTIUNO, ¿QUIÉN LO VA A MARCAR? MAIA SANTINO

SI SALE EL NÚMERO TREINTA Y CINCO, ¿QUIÉN LO VA A MARCAR? MAIA SANTINO

SI SALE EL NÚMERO CUARENTA Y DOS, ¿QUIÉN LO VA A MARCAR? MAIA SANTINO

18

2- ESCRIBE EL ANTERIOR Y POSTERIOR DE:

3-ESCRIBE EL NÚMERO QUE VA ENTRE:

LENGUA

1-COMPLETA LAS SÍLABAS.

	TO _____		TETE _____		BU _____
	TA _____		TIE _____		_____ NA

2-ELIGE PALABRAS DEL PUNTO ANTERIOR Y ESCRIBE 2 IDEAS (ORACIONES SENCILLAS)

DÍA N°2 10/06/21 LENGUA

1-LEE Y RODEA LA RESPUESTA CORRECTA.

	CERO CERRO		CARETA CARRETA		CORO CORRO		PERA PERRA
--	---------------	--	-------------------	--	---------------	--	---------------

2-ORDENA LAS SÍLABAS Y ARMA LAS PALABRAS.

	RRO A YO		TA PI RA
--	--	--	--



LO GA RE



RRI BA TE LE

MATEMÁTICA

1-EN UN JUEGO DE LOTERÍA USARON ESTE CUADRO PARA ANOTAR LOS NÚMEROS QUE IBAN CANTANDO.

0	1			4	5			8	9
			13						
20					X			28	
X				34			X		
40					45	X			49
		X							
60			63				67		
			X	74				78	
80		82				86			
	91			X			97		X

-ESCRIBE LOS NÚMEROS QUE SEÑALA LAS X.

-ESCRIBE LOS NÚMEROS QUE CANTARON LOS CHICOS.

TRIENTA Y OCHO

SESENTA Y NUEVE

CUARENTA Y UNO

DOCE

DIECISEIS

CINCUENTA

SETENTA Y SEIS

NOVENTA Y CINCO

DÍA N°3 11/06/21

MATEMÁTICA

1-COMPLETA LAS SERIES.

		30				
--	--	----	--	--	--	--

		77				
--	--	----	--	--	--	--

					58	
--	--	--	--	--	----	--

				91		
--	--	--	--	----	--	--

				85		
--	--	--	--	----	--	--

		62				
--	--	----	--	--	--	--

2- VAMOS PRACTICANDO PARA ARMAR LOS CARTONES DE LA LOTERÍA. PARA ELLO VAS A IR RESOLVIENDO LAS CUENTITAS PARA SABER QUÉ NÚMEROS VAN.

ESCRIBIMOS LOS RESULTADOS EN CARTONES VACÍOS. (DIBÚJALOS)

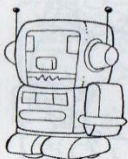
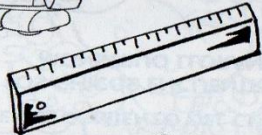
	$4-2$		$15-5$
$8+3$		$7+1$	
	$14-1$		$6+6$

	$8+5$		$6+1$
$7+3$		$14-3$	
	$5-2$		$5+10$

LENGUA

1-LEE LAS PALABRAS Y UNE CON EL DIBUJO.




LORO

CARRO

ROBOT

PERA

RATÓN

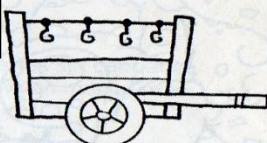
RELOJ

REINA

PERRO

CORONA

REGLA





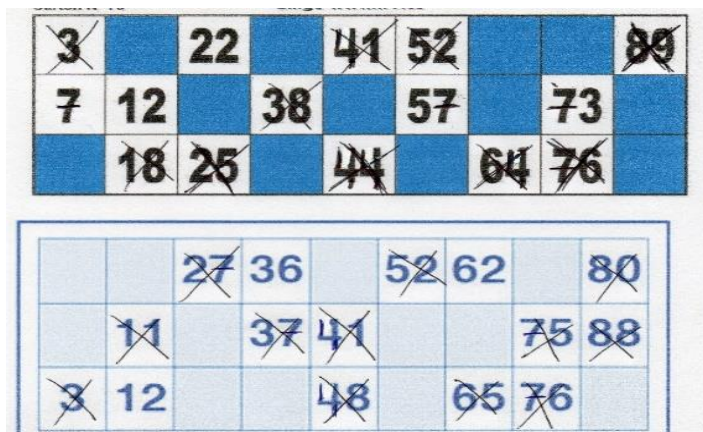


2-ELIGE PALABRAS DE LOS PUNTOS ANTERIORES Y ESCRIBE 2 IDEAS. (ORACIONES SENCILLAS)

DÍA N°4 14/06/21

MATEMÁTICA

1-¿SERÁ CIERTO QUE UNO DE ESTOS CARTONES SE LLENA CON LOS NÚMEROS QUE CANTÓ LA MAESTRA? ¿CUÁL? RODEALO CON COLOR.



2-DANIEL Y SOFÍA CANTARON ESTOS NÚMEROS.

ORDÉNALOS DE MAYOR A MENOR.

DANIEL

35

95

59

 →

--

--

--

SOFÍA

64

46

62

 →

--

--

--

CIENCIAS NATURALES

PROPIEDADES DE LOS MATERIALES LÍQUIDOS

1-ENCERRÁ CON UN CÍRCULO LOS LÍQUIDOS QUE TE PAREZCAN QUE SE MOVERÁN MÁS LENTOS O MÁS VISCOSOS.



PLASTICOLA



TÉ



CHAMPÚ



JUGO



CREMA



LECHE

2-¿HACEN ESPUMA SI AGITAMOS? SEÑALA CON UNA X DONDE CORRESPONDA.

	¿HACEN ESPUMA?	
	SI	NO
AGUA 		
JABÓN LÍQUIDO 		
DETERGENTE 		
ACEITE 		

3-DIBUJA UN LÍQUIDO QUE TENGA OLO. ESCRIBE SU NOMBRE.

DÍA N°5 15/06/21

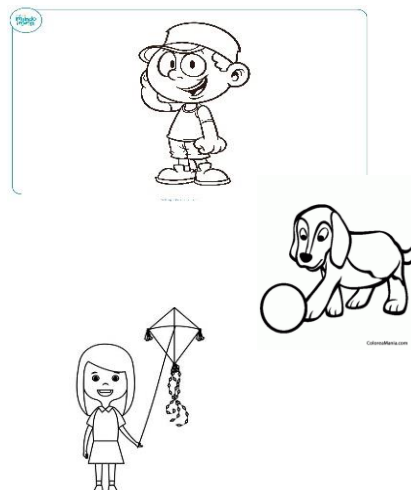
LENGUA

1-LEE Y UNE CON EL DIBUJO

FÁTIMA TIENE UN BARRILETE.

LA GORRA DE RAMIRO ES MARRÓN.

EL PERRO JUEGA CON LA PELOTA.



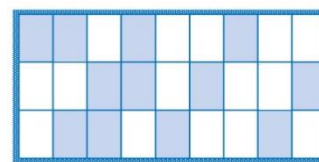
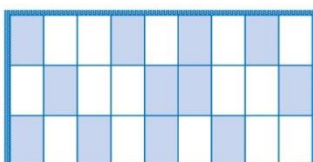
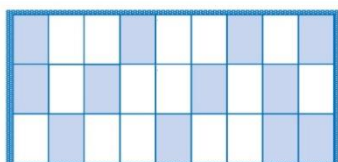
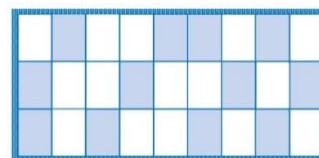
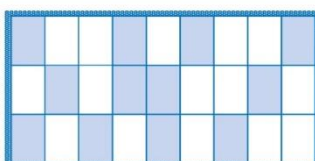
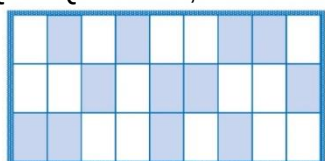
MATEMÁTICA

1-RECORDAMOS EL TEXTO INSTRUCTIVO TRABAJADO EN LA GUÍA ANTERIOR: JUEGO DE LA LOTERÍA. (SE ENVÍA UN VIDEO EXPLICATIVO REALIZADO POR LA DOCENTE)

2-DESPUÉS DE HACER MUCHOS EJERCICIOS RELACIONADOS CON EL JUEGO, YA ESTAMOS LISTOS PARA ARMAR EL JUEGO Y JUGAR.

✚ NECESITAMOS PAPEL O CARTULINA DE COLOR CLARO.

✚ CON AYUDA DE UN ADULTO Y CON UNA REGLA, TRAZAMOS Y PINTAMOS, DEL COLOR QUE QUIERAS, 6 RECTÁNGULOS COMO LOS SIGUIENTES:



✚ LUEGO, EN CADA ESPECIO BLANCO, ESCRIBIMOS NÚMEROS AL AZAR, NÚMEROS DESDE EL 0 AL 99. ¡CUIDADO QUE NO FALTE NINGUNO!

✚ EN PAPELES CUADRADOS ESCRIBIMOS LOS NÚMEROS DESDE EL 0 AL 99 Y LAS COLOCAMOS EN UNA BOLSITA O CAJA.

✚ ¡YA ESTAMOS LISTOS PARA JUGAR!

5	10	44	62	70
16	37	47	76	81
7	21	39	58	89



✚ SACA FOTOS O GRABA UN VIDEO DE CÓMO JUEGAS CON TU FAMILIA Y MÁNDALO AL GRUPO DE WHASTHAPP DEL GRADO.

TECNOLOGÍA

PROPÓSITOS: FAVORECER ESPACIOS PROPICIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PREGUNTAS Y PRODUCCIÓN DE PRODUCTOS.

DESAFÍO: CREAR OBJETOS CON DIFERENTES MATERIALES

ACTIVIDADES:

CONSTRUYE UNA ARAÑA DE PLÁSTICO UTILIZANDO 1 BOTELLA DE GASEOSA USANDO LA PARTE DE ARRIBA, LA CORTAMOS UN POCO MÁS DE MITAD, LUEGO CORTAMOS EN TIRAS PARA FORMAR LAS PATAS, LE PONEMOS OJITOS HECHOS DE PAPEL Y LA COLGAMOS DE LA TAPA.



TEATRO

PROPÓSITO: EXPLORAR, CARACTERIZAR DE QUÉ MANERA SE PUEDE ASUMIR DIFERENTES ROLES.

ACTIVIDADES:

- 1)-RECORDAMOS LA LEYENDA DEL VIENTO ZONDA
- 2)-DIBUJAMOS EN EL CUADERNO A GILANCO Y LA PACHAMAMA.
- 3)- ELIJO UN ROL DE LA DE LA LEYENDA, CORPORIZO UNA POSTURA Y MANDO EVIDENCIA A LA SEÑO.
- 4)- PINTAMOS LA HISTORIETA
- 5)- CARACTERIZAMOS LOS DIFERENTES PERSONAJES QUE SALEN EN LA HISTORIA

MÚSICA

PROPÓSITOS:

- INCENTIVAR LA AUDICIÓN Y EXPRESIÓN DE CANCIONES.
- PROPICIAR LA EXPRESIÓN DEL RITMO DE VALS Y DE MARCHA CON MOVIMIENTO CORPORAL.

ACTIVIDADES:

- 1-OBSERVA EN YOUTUBE LAS CANCIONES DADAS: “SALUDO A LA BANDERA” Y “AURORA”.
- 2-ENTONA CADA CANCIÓN, SEGÚN POSIBILIDADES VOCALES INDIVIDUALES.
- 3-OBSERVA Y ESCUCHA LA MARCHA “MI BANDERA” (SE COMPARTIRÁ EL VIDEO POR EL GRUPO DE WHATSAPP) <https://www.youtube.com/watch?v=iut7hEK0tg8>.
- 4-MARCHA AL RITMO DE LA MÚSICA, UTILIZANDO TUS PIES EN UN ESPACIO DISPONIBLE EN CASA.

Directora: Norma García

Docente: María Celia Aguilera