



3-Dividir a la mitad con una madera como estante.

4- Pintar a gusto y colocar en la pared.

## **Día 2: Lengua-Teatro-Computación- Tecnología**

Mi familia me lee el siguiente cuento:

HACE MUCHO TIEMPO, ESTE LUGAR EN EL QUE VIVIMOS, ESTABA GOBERNADO POR UN REY, SE LLAMABA FERNANDO, ESTE REY VIVÍA MUY LEJOS DE AQUÍ, PARA LLEGAR HASTA DONDE EL REY FERNANDO VIVÍA HABÍA QUE VIAJAR EN BARCO DURANTE MUCHO TIEMPO.

COMO EL REY FERNANDO VIVÍA MUY LEJOS, HABÍA NOMBRADO A UN SEÑOR QUE NO ERA REY SINO “VIRREY” Y QUE DECÍA LO QUE DEBÍAMOS HACER. UN DÍA EN EL REINO DEL REY FERNANDO ENTRARON EJÉRCITOS QUE TOMARON PRISIONERO AL REY.

CUANDO ESTO SUCEDIÓ, ALGUNAS PERSONAS QUE VIVÍAN AQUÍ, QUE ERAN MILITARES, TENÍAN NEGOCIOS, O ERAN ABOGADOS O SACERDOTES DECIDIERON REUNIRSE PARA VER QUÉ HACÍAN. EN REALIDAD A ESTAS PERSONAS NO LES AGRADABA QUE ESTE REY FERNANDO LOS MANDASE, PORQUE NO LES DEJABA HACER COSAS, COMO SER LEER LIBROS QUE QUISIERAN, VENDER COSAS DE SUS NEGOCIOS A QUIEN QUISIERAN Y MUCHAS OTRAS COSAS MÁS.

SE REUNIERON ENTONCES EN UN LUGAR LLAMADO CABILDO, ALLÍ PASARON VARIAS HORAS REUNIDOS.

ESE DÍA ALGUNAS PERSONAS COMO VENDEDORES DE AGUA, DE PASTELITOS, DE MAZAMORRAS, DE VELAS, DE ESCOBAS, TAMBIÉN FUERON LAS DAMAS ANTIGUAS CABALLEROS, SE REUNIERON EN LA PLAZA QUE ESTA FRENTE AL CABILDO PARA VER QUÉ IBA A SUCEDER. ES ASÍ QUE ESTAS PERSONAS A LAS QUE LLAMAMOS “PATRIOTAS” DECIDIERON QUE GOBERNARÍAN ELLOS MISMOS, ENTONCES TODOS GRITABAN SOMOS LIBRES

### Teatro:

Clase 1 y 2: El alumno, con su familia, registrará cada parte de su cuerpo y comenzará a mover todas las articulaciones.

Clase 1: En familia hacemos la tarea, dos integrantes de la familia se colocan uno detrás del otro, el del frente habla y el otro mueve las manos de acuerdo con lo que dice el primero.

### Computación:

 Con ayuda de papá o mamá lee sobre definiciones de hardware y software

¿Qué es hardware y software? ... Hardware es el conjunto de componentes físicos de los que está hecho el equipo y software es el conjunto de programas o aplicaciones, instrucciones y reglas informáticas que hacen posible el funcionamiento del equipo.



### Tecnología:

Materiales: Piedras tamaño pequeño, crayones, horno de cocina, bandeja apta para horno en desuso.

Procedimiento:

Busca piedras, lávalas (agua y lavandina), déjala secar.

Pídele a un adulto que encienda el horno de casa, el mismo tiene que estar a una temperatura de 360° para poder colocar las piedras, previamente ubicadas en la bandeja una al lado de la otra durante 15 minutos.

Luego retirarlas del horno, con un integrante de tu familia sitúa la bandeja en la mesa y pinta con el crayón las piedras sin tocarlas para evitar quemaduras.

Una vez pintadas las mismas, dejar enfriar y posteriormente colocarles plasticola para proteger el trabajo.

### **Día 3: Ciencias Sociales–Lengua–Música**

Volvemos a leer el cuento y respondemos.

¿Quiénes se reunieron?

¿Dónde se reunieron?

¿Quiénes eran los que vendían?

¿Qué paso después de la reunión?

### Música:

#### Actividades:

♪ Escuchar el audio de la Danza Folklórica **“Chacarera de la Patria”**. Charlar brevemente con un miembro de la familia sobre la fiesta Patria del 25 de Mayo. Recordar su coreografía: Avance y retroceso (4p), Giro Izquierda (4 p.), Vuelta Entera (8 p), Zapateo y Zarandeo (8 p), Vuelta Entera (8 p), Zapateo y Zarandeo (8 p), Media Vuelta

(4 p), Giro Final (4 p). Practicar los pasos y figuras básicas anteriores durante la semana para su fijación. Grabar en la celular dicha práctica, según posibilidades.

**DIA 4: Ciencias Sociales.**

**Dibuja en tu cuaderno los personajes del 25 de mayo, que aparecen en el cuento.**

**Día 5: Ciencias Sociales-Educación Física**

En el siguiente cuadro dibujamos los transportes de ahora y de antes.

Transportes de Antes	Transporte de Ahora

**Educación Física:**

Actividades para realizar en familia

**SEMANA 1**

- . Entrar en calor realizando movimiento articular
- . Trotar por al menos 10 min
- . Actividades con aros o con algún objeto que se encuentre en la casa para jugar.
- . Lanzar el aro con mano “derecha” sin que se caiga
- . Lanzar el aro con mano “izquierda” sin que se caiga
- . Lanzar el aro hacia arriba y agarrarlo “antes” que toque el piso
- . Lanzar el aro hacia arriba y meter “adentro” del aro alguna parte del cuerpo
- . Hacer girar el aro con distintas “partes del cuerpo” como por ejemplo, el brazo derecho o izquierdo, las piernas, cintura, cuello, muñeca.

**SEMANA 2: Día 1: Ciencias Naturales-carpintería.**

Investiga sobre las comidas típicas de la época colonial.

Busca recorta y pega las comidas típicas de la época (puedes dibujar también).

**Carpintería:**

**ACTIVIDAD 2:**

- .1-Buscar un cajón de verdura.
- 2-Lijar y limpiar bien el cajón.

3-Pintar y decorar a gusto.

4-Buscar un cojín o hacer un almohadón y colocar arriba de cajón.

## **Día 2: Lengua-Teatro-Computación-Tecnología.**

Busca en diarios revistas la siguiente palabra y la pegas en tu cuaderno.

### **LIBERTAD**

#### **Teatro:**

Clase 2: la misma actividad que el anterior pero al revés, el que habla pasa atrás y tiene que decir lo que hacen las manos del de adelante

#### **Computación:**

Con ayuda de mamá o papá dibujo 3 elementos de hardware, y tres elementos de software.

#### **Tecnología:**

Realiza un cuadro utilizando las piedras pintadas anteriormente dejando fluir tu creatividad. Puede ser animales, flores, paisaje, etc.

Guárdalo para presentarlo al regreso de clases.

## **Día 3: Matemática- Educación Musical.**

Resuelve:

1-Doña Tomasa puso 36 pastelitos en su canasta, pero creyó que era poco agrego 24 más ¿Cuántos pastelitos llevaba en su canasta?

2- El velero llevaba 36 velas y vendió 24 velas ¿Cuántas velas le quedaron?

#### **Música:**

♪ Escuchar la letra y melodía de la canción "**Pequeño Planeta**" referido al Día del Medio Ambiente.

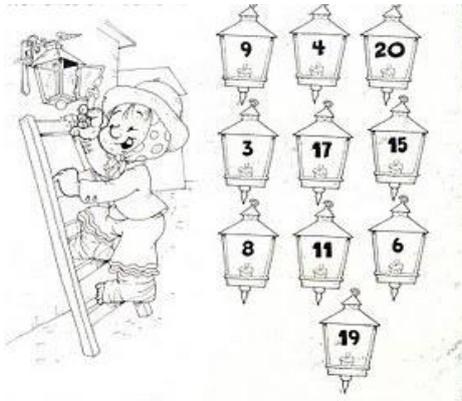
♪ Cantamos por estrofas la canción varias veces para fijar letra y melodía. Observar su coreografía y realizar los movimientos que sugieren los textos cantados, en la medida de sus posibilidades

♪ Acompañar la canción con las palmas varias veces. Practicar durante la semana.

## **Día 4: Matemática.**

Copia en tu cuaderno:

Que faroles prendió el farolero. Nómbralos en voz alta.



Ordena los números de los faroles de menor a mayor.

Para completar la serie del 1 al 20.

¿Qué números faltan?

### **Día 5: Ciencias Naturales-Educación Física**

Con ayuda de la familia escribimos una receta de una de las comidas de la época colonial. Dibuja

#### **Educación Física**

#### **SEMANA 2**

. Hacemos puntería con el aro, intentando embocararlo a una rama de árbol, o un balde donde entre el aro,etc

.Lo intento “tirar” al aro y hacer que “vuelva” solo

.Lo hago girar hacia “adelante” y mientras va girando intento pasar por “adentro”

.Lo hago girar hacia “adelante” y mientras va girando le lanzo una pelota o algo intentando que pase por “adentro”.Como Juego podemos hacer poner el aro a una distancia que nosotros queramos, puede ser “cerca” o más difícil si lo ponemos “lejos” y el juego consiste en tener varias pelotitas de medias y debemos tirarlas intentando que queden la mayor cantidad de pelotitas “ADENTRO” del aro. Lo podemos jugar en familia haber quien suma más puntos.

Directivo: Cortez Cintia.

Vice Directora: Cortez Juana