

E.E. E. India Mariana.

Docente: Gomila, Ana Patricia.

Grado: 3° "B" Año: 2020 Ciclo: Primario Turno: Mañana

Áreas Curriculares: Matemática-Lengua-Ciencias Naturales- Educación Física- Teatro-Computación-Agropecuaria.

Título de la propuesta:" Aprendemos jugando".

Contenidos:

Matemática: -El número natural (0 hasta el 30). -Funciones y usos en la vida cotidiana; contar, ordenar, identificar, anticipar resultados. -Relaciones de mayor, igual, menor, anterior, siguiente. -Sumas y restas: distintos significados: unir, agregar, retroceder, perder, quitar.

-Figuras geométricas: Cuadrado, Círculo, Triángulo y Rectángulo.

Lengua: - La escucha, comprensión y disfrute de poesías, canciones, adivinanzas, cuentos y otros géneros poéticos orales. -La escritura de palabras en forma autónoma o en colaboración de algún integrante de la familia.

Ciencias Naturales: -Los seres vivos: Diversidad animal. Hábitos de alimentación: carnívoros, herbívoros y omnívoros.

Educación Física: -La exploración, el descubrimiento, la experimentación y la elaboración de acciones motrices, con su cuerpo, sus posibilidades de movimiento. -Participación en actividades corporales y ludo motrices en el ambiente natural y otros.

Agropecuaria: Tipos de Cultivos – Vivero. -Siembra otoño – invierno.

Teatro: *El cuerpo: movimiento, quietud y acción.*

Computación: *Periféricos de la computadora.*

Desarrollo de Actividades:

Día: 1 Área: Matemática. Numeración hasta: 30.

-Arma un Bingo en casa, con ayuda de tu familia.

- Para realizar los números: - Debemos cortar 30 cuadrados del mismo tamaño, escribir del número 1 al 30 y guardarlos en una bolsita.

EL BINGO					
2			12		
	6			20	28
	7	10	15	21	

EL BINGO					
1	2	12			24
	9		18	23	

EL BINGO					
			17	20	
2	3		18		30
	7	16		27	

EL BINGO					
		11			28
3		14	17		28
	8		19	21	

Un familiar nos lee el reglamento: Los cartones de bingo disponen de 9 números, repartidos en 3 líneas. El objetivo del juego es marcar los números del cartón conforme vayan apareciendo los números. Gana el que completa primero todo el cartón. - Juega con algún integrante de tu familia y envía fotos de cómo te quedo el juego. Guárdalo para cuando comencemos las clases.

Día: 2 Área: Lengua. -Arma con ayuda de tu familia el juego: "Memoria de Vocales"



Pasos: - Debemos cortar 10 cuadrados del mismo tamaño. - Permitir a los niños que los corten, aunque no los dejen tan perfectos. -Tomar 5 cuadrados y escribirle a cada uno una vocal en letra imprenta mayúscula - Los dibujos se deben pegar en los otros 5 cuadros que quedaron. ¡Y listo! Tenemos lista nuestra memoria.

¿Cómo se juega?: Simplemente se colocan todas las cartas boca abajo, de manera que no se miren las letras o los dibujos. Cada uno de los que participen tendrá una oportunidad de juego, levantando dos cartas. Por ejemplo: Si el niño levanta la tarjeta con la letra "i", la otra carta que debe levantar es la imagen que empiece con la letra "i", que en este caso sería el dibujo de la iglesia. Si se levantan las dos cartas correctas, el niño tendrá otro turno. Envía fotos de cómo te quedo el juego y guárdalo para cuando comencemos las clases.

Día: 3 Área: Matemática.

1-Elegí un cartón de bingo de la actividad del día 1 y escribí los números en el cuaderno.

2-Ordena los números de menor a mayor y de mayor a menor.

Área: Agropecuaria. - En el mes de junio recordamos la Fundación de San Juan, por ello nos informaremos acerca de los cultivos que se producen en nuestra provincia.

-Un adulto debe leer el texto, escuchar con mucha atención.

Qué se produce en San Juan:

En la Provincia se destaca la producción de vid (vitivinicultura) y en segundo lugar la producción olivícola (olivo). Además, hay otros cultivos como lo son la producción de frutas y hortalizas.

La vid llegó a San Juan de la mano de los conquistadores españoles, la mayor producción se ubica en las zonas de Tulum, Ullum y Zonda y en menor medida en el Valle de Calingasta.

En San Juan es importante el número de frutales: durazno, membrillo, manzana, melón, sandía y hortalizas, con importantes producciones de ajo y de cebolla; también se destacan el esparrago y el zapallo entre otros.

-Investigar cual es el cultivo que predomina en Pocito.

Día: 4 Área: Lengua. -Juega con un familiar: “El Plato de Arena”

-Pasos: -Se realizan las tarjetas, una por cada vocal. Incluso se pueden utilizar las que ya utilizamos en la memoria. -Se coloca un poco de arena, polenta o sal dentro de la bandeja.



¿Cómo se utiliza?: -Se le pide al niño que con su dedo repase el contorno de la vocal que le estamos dando en la tarjeta -Luego tendrá que reproducir ese movimiento dentro de la bandeja de arena. - Por último, decir una cosa que comience con la vocal que le toco. Gana el que pueda realizar toda la actividad. -En el cuaderno dibuja dos cosas que empiecen con las vocales.

Área: Teatro. “Soy una sombra”

1-Pide colaboración a un familiar. Luego, elige un espacio de tu casa que sea medianamente amplio y despéjalo de objetos. Colóquense en ese espacio uno detrás del otro, adelante tu familiar y atrás tú, como haciendo una fila.

2- Tu familiar debe hacer movimientos libres con su cuerpo y tú debes ser su sombra, es decir, copiar todos sus movimientos como si fueras su sombra. Después, tu familiar realizará acciones cotidianas, es decir, comer, lavarse los dientes, bañarse y tú imitarlo, como sombra.

E.E.E India Mariana 3° “B” Áreas: Integradas Guía: 8

Luego, cambiar el rol, tú haces los movimientos y acciones y tu familiar es la sombra que copia lo que tú haces. -Secretito: Presta atención a tu cuerpo para realizar los movimientos correctos e intenta controlar tu equilibrio, ¡Suerte!

Día: 5 Área: Matemática. Numeración hasta: 30

1-Escribí del número 0 al 30 y del número 30 al 0.

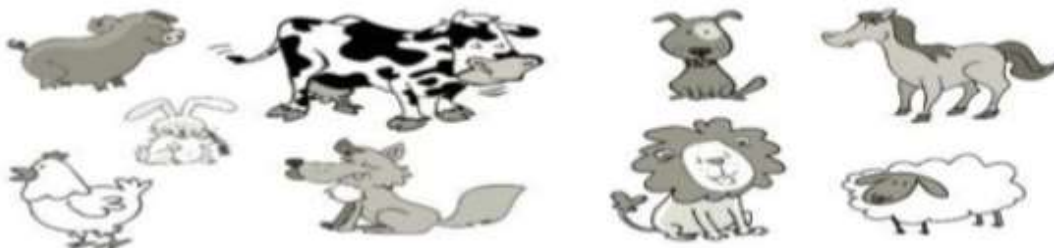
2-Resolvé dibujando: -Mi mamá compró 5 bingos, para beneficio de la escuela y le regalaron 4 más, ¿Cuántos bingos tiene en total? –La señorita tenía 10 bingos y vendió 6 ¿Cuántos le quedan?

Área: Educación Física. Título: “A jugar”

1- **El barco de papel:** para el siguiente juego necesitamos dos hojas de diario y marcar una distancia de 5 metros. Nos colocamos en el lugar de salida arriba de una de las hojas de diario y para llegar al otro extremo debemos colocar la otra hoja y subimos a ella y así sucesivamente hasta llegar al final. Podemos hacerlo solos o en competencia con algún miembro de la familia. 2-**Carrera de mozos:** para el siguiente juego necesitamos un cartón del tamaño de una bandeja y elementos pequeños (tapas, pelotitas de papel, botellas chicas, etc.). En un extremo colocaremos los elementos y en el otro nos colocaremos nosotros. El juego consiste en ir y volver desde la salida hacia donde están los objetos buscando de a uno y evitando que se caigan. Sumamos un punto por cada objeto que buscamos sin que se cayera.

Día: 6 Áreas: Ciencias Naturales. Animales: Carnívoros –Herbívoros –Omnívoros.

-Recuerda lo aprendido en la guía 4. **Los animales carnívoros comen animales, los animales herbívoros comen plantas y los animales omnívoros se alimentan de animales y plantas.** -Clasifica estos animales según su tipo de alimentación: -Carnívoros -Herbívoros -Omnívoros.



Área: Educación Física. "A jugar"

1- La Pesca: en un tacho con agua colocar varias tapitas de gaseosa, debemos intentar pescar la mayor cantidad de tapitas utilizando dos palitos como caña de pescar. Gana quien más tapitas pesca. 2-Carrera con obstáculos: hacer dos líneas con piedras separadas entre sí, por tres metros. Deberán atravesar las piedras caminando en cuadrúpedo (como un perro) y deberán volver haciendo en zigzag. Gana quien lo hace más rápido.

Mantenerse hidratado, estirar una vez terminado los ejercicios y lavarnos las manos.

Día: 7 Área: Matemática. 1-Arma figuras geométricas con: piedras, fósforos o palitos, que tengas en casa.



2-Dibuja objetos con forma de: Círculos, Cuadrados, Triángulos y Rectángulos.

Área: Teatro. "Fotografía viviente": -Pide colaboración a uno o varios familiares. Luego, elige un espacio de tu casa que sea medianamente amplio y, despéjala de objetos. Con tus familiares decidan una situación para representar, por ejemplo, todos están por almorzar. Luego, decidan qué acción va a estar haciendo cada uno, por ejemplo, uno puede estar revolviendo una olla, otro puede estar poniendo la mesa y otro puede estar sentado esperando. Una vez decidido lo anterior, deberán colocarse en el espacio y hacer una pose que muestre cada acción, como si les estuvieran tomando una fotografía. Si pueden, pidan a alguien que los fotografíe y guarden la foto para el regreso a clase. Si todavía te animas a más, envíale esa foto a tu maestra para que ella lo comparta con tu seño de Teatro.

Día: 8 Área: Matemática.

-Con la ayuda de una familiar confecciona los rompecabezas con forma de figura, con los materiales que tengas en casa. - Juega con ellos y guárdalos para cuando comencemos a asistir a la escuela.



Día: 9 Área: Ciencias Naturales.

-Recorta, pega o dibuja: -Dos animales carnívoros - Un animal herbívoro – Tres animales omnívoros.

Área: Computación. "Las teclas".

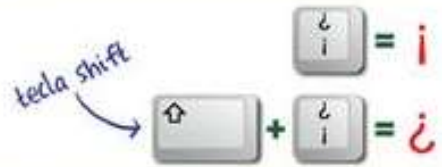
Si quiero escribir una letra minúscula sólo tengo que presionar la tecla correspondiente.

Si quiero escribir una letra mayúscula tengo que presionar al mismo tiempo la tecla Shift y la letra.



En una tecla con dos signos cuando la presiono, escribo el signo de abajo.

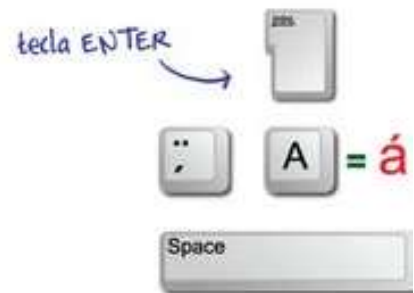
Para escribir el signo de arriba tengo que presionar al mismo tiempo la tecla Shift.



Para bajar al renglón siguiente presiono la tecla ENTER Si quiero escribir una nueva oración, sino voy escribiendo y el programa lo acomoda.

Para poner un acento tengo que presionar primero la tecla del acento (está a la derecha de la "P") y después la vocal.

Para poner un espacio tengo que presionar la barra espaciadora, que es la tecla larga que está debajo de todas las letras.



-Escribir el siguiente texto en la computadora y copiarlo también en el cuaderno (si no tienes computadora lo haces en el cuaderno y cuando volvamos a clase lo hacemos en la escuela). [¿Qué paso un 13 de junio en San Juan? Ingresar por el norte de la región de Cuyo, y el 13 de junio de 1562, funda "San Juan de la Frontera", el nombre impuesto, "San Juan", era en honor al Santo Patrono de Jufre, San Juan Bautista.](#)

Día: 10 Área: Matemática. -Armo con ayuda de mi familia un mural de figuras, con objetos que tenga en casa. Como muestra la imagen. -Sacó fotos y las envié a la señorita.



Área: Agropecuaria.

-Realizar con la ayuda de un adulto estacas de vid.-Para ello observar el tutorial que la docente enviara a través de WhatsApp. Link: <https://youtu.be/Kw0ExDmlvoY>

-Realizar registro fotográfico de las actividades realizadas.

Director: Prof. Raúl L. Riveros.