

GUÍA PEDAGÓGICA 15ESCUELA: E.E. JOSÉ A. TERRYDOCENTE: GISELA GÁMEZ.DOCENTES DE ESPECIALIDADES: ED. FÍSICA JULIÁN RODRIGUEZ, MÚSICA: MARIELA SOSA, REEDUCACIÓN VOCAL: CECILIA MERINO, COMPUTACIÓN: RAQUEL LORENZO, CERÁMICA: YAMILA GELVEZ, TECNOLOGÍA: MARIELA GATICA. CARPINTERIA: DANIEL MARTIN.GRADO: PRIMERO ACICLO: PRIMEROTURNO: TARDEÁREA CURRICULAR: Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Lengua, Matemática. Áreas Especiales.CONTENIDOS: Numeración, conteo, seriación, operaciones. Lateralidad. Prácticas del lenguaje orales y escritas sustantivos, consonantes, sílabas. Medios de comunicación. Espacios sociales. Seres vivos, su alimentación .Ritmo y percusión corporal. Respiración, fonación, articulación. Consonantes y vocales Exploración de materiales y limitaciones. Herramientas. La Computadora. Experimentación de habilidades motrices no locomotivasTÍTULO: Explorando conocimientosDÍA 1: ÁREA LENGUA.Actividad 1: ¡Trabajamos sílabas!

Escribimos las sílabas PA, PO, PU, PE, PI, MA, MO, MU, ME, MI y las repetimos frente a un espejo.

Actividad 2: ¡Aprendemos y pintamos!

Nombramos cada dibujo y coloreamos el cuadro de la sílaba con la que inicia cada imagen. Utilizamos este material o dibujamos las imágenes.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| PO PI PU | MA MU MO | PA PO PE | MA ME MI | PI PA PE |
|  |  |  |  |  |
| ME MI MO | MI ME MU | PI PE PO | ME MU MA | PE PI PO |

Carpintería

1-OBSERVAR CADA HERRAMIENTA Y ESCRIBIR EL NOMBRE DE LA QUE CONOZCA.

2- ¿HAY SERRUCHOS DE OTRA FORMA? CON AYUDA DE PAPÁ DIBUJAR ALGUNOS DE ELLOS.

3-EXPLICAR CUÁL ES LA FUNCIÓN QUE PUEDE REALIZAR CADA HERRAMIENTA.



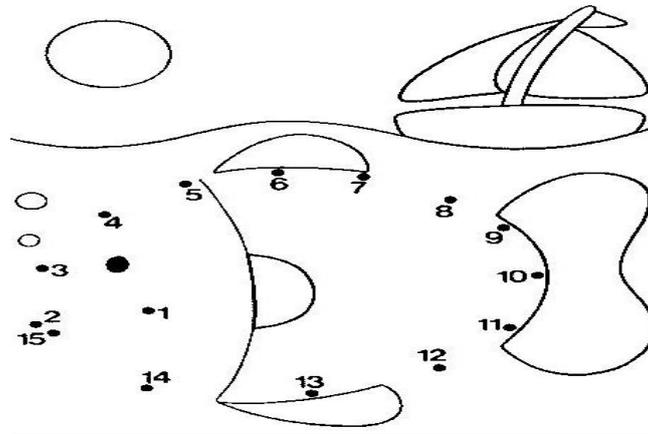
Tecnología

Buscá 16 tapas plásticas. Haremos el juego de la memoria para jugar en familia. Dibujá el diseño que más te guste en un papelito, pero siempre de a pares, por ej. 2 soles, 2 estrellas, 2 manzanas, etc. Luego los recortás y los pegás dentro de las tapas. Ahora simplemente invertí las tapas y las ordenás tal cual figuran en la imagen. El juego consiste en dar vuelta una tapita y encontrar la compañera par.



DÍA 2: ÁREA MATEMÁTICA.

1-Contando uní los puntos y forma la figura. Luego repasamos los números en forma oral, los escribimos en el cuaderno y después respondo: ¿Qué figura se formó?



2-Escribimos el número anterior o posterior según corresponda.

4 ; _11_ ; _7_ ; _9_ ; _13_ ; _14_

Computación: LA COMPUTADORA

Estimados papás: les presentamos 1 juego en línea para que puedan realizar los chicos.

En ellos trabajamos las partes de la computadora teniendo en cuenta las actividades de guías anteriores. Además trabajamos memoria y atención!!! Debe ingresar el nombre, jugar, ver el puntaje obtenido y el tiempo para saber quién es el ganador. ¡¡¡Mucha Suerte!!!

PARTES DE LA COMPUTADORA

Ingresa al link, escribe tu nombre y comienza a buscar los pares iguales.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7288313-la_computadora.html

(Autor R. Lorenzo)

DÍA 3: ÁREA CIENCIAS NATURALES.

¡Me gustan los animales!

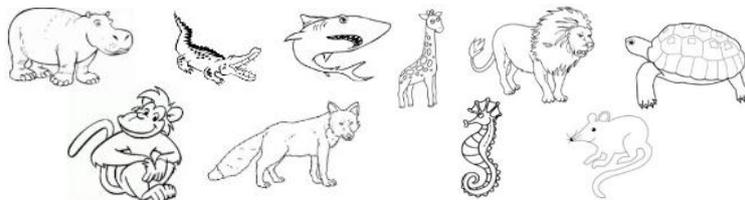
Recordamos la definición a los niños de animales herbívoros: son todos aquellos animales que comen frutas y verduras.

Los animales carnívoros: son todos aquellos animales que comen carne.

Escribimos las definiciones en el cuaderno y pegamos o dibujamos las siguientes imágenes.



2- Observamos los siguientes animales y encerramos en un círculo los animales carnívoros y pintamos los animales herbívoros. Utilizamos este material o lo dibujamos en nuestro cuaderno.



ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL-



1-) Construir dos dados musicales: En una caja cuadrada, pegar 1, 2, 3, 4, 5, o 6 puntos en cada cara de la caja, formando un dado.

En el otro dado, (otra caja) pegar una imagen de las diferentes percusiones corporales en cada cara del dado ya sean: chasquidos, palmas, golpes en los muslos, percusión en el pecho con mano derecha, percusión en el pecho con mano izquierda y percusión con los pies, etc, según muestra el gráfico. También se puede reemplazar

alguna imagen por otra percusión corporal que se les ocurra.

DÍA 4: ÁREA CIENCIAS SOCIALES.

Actividad 1: Espacios sociales campo y ciudad.

Observamos las imágenes y escribimos 5 elementos que hay en el campo y 5 elementos que hay en la ciudad. Luego coloreamos las imágenes.



Cerámica Colgante Rupestre.

Trabajar con masa de sal, (receta enviada en actividades anteriores): una vez realizada la masa, estirar con un bolillo y marcar 3 círculos, hacer un agujerito arriba y debajo de cada círculo para después unirlos entre sí, dejar secar. Una vez secos, en cada círculo van a realizar algún dibujo rupestre con marcador de color negro o marrón.

Ejemplos:



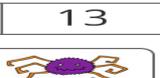
Educación Física

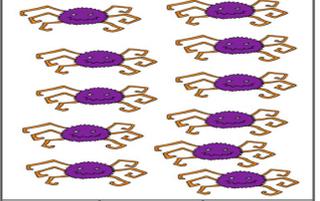
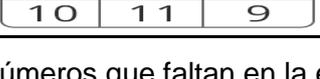
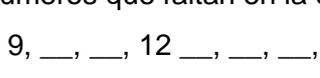
CIRCUITO EQUILIBRISTA:

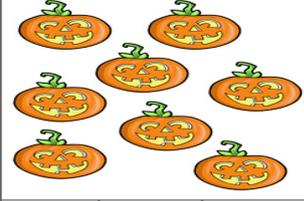
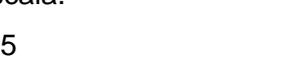
Caminar sobre la línea que esta dibujada con cinta de papel sobre el piso, desplazarse por rampas que tienen una pequeña inclinación, comenzar a realizar desplazamientos, pero con la panza apoyada en la superficie, agregar obstáculos a los circuitos que utilizamos para desplazarnos, jugar con aros plásticos o de cartón, Llevarlos con diferentes partes del cuerpo, Jugar y caminar sobre cuerdas que colocamos en el piso, colocarse bolsitas rellenas de polenta o arena en la cabeza y caminar por diferentes espacios, trasladarse con un cuchara en la boca sosteniendo una pelota hasta el otro lado del recorrido.

DÍA 5 ÁREA MATEMÁTICA

1-Contamos los elementos que hay en cada cuadro y coloreamos el número correcto. En caso de no poder imprimir un adulto nos ayuda a copiar.

| | | | |
|--|---|---|---|
|  |  |  |  |
| 14 | 13 | 12 | 15 |

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 10 | 11 | 9 |

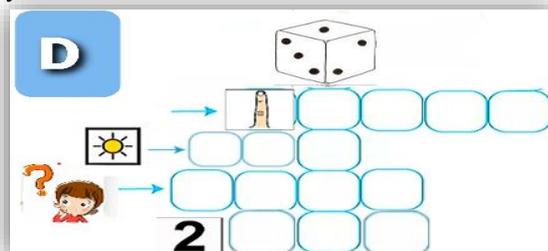
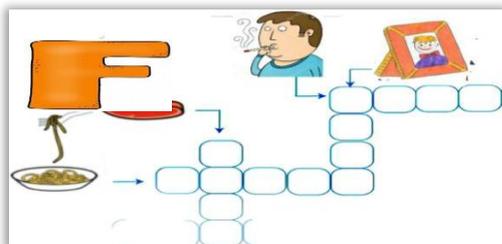
| | | |
|--|--|--|
|  |  |  |
| 7 | 9 | 8 |

2-Completamos los números que faltan en la escala.

1, __, 3, 4, __, 7, __, 9, __, __, 12 __, __, __, 15

Reeducación vocal Estimados papás: Favor de enviar evidencia pedagógica de las tareas a Grupo WhatsApp de Reed. Vocal ¡Muchas gracias! ¡ÁNIMOS CAMPEÓN!

1. COMPLETA el CRUCIGRAMA de la **F** y el ACRÓSTICO de la **D**:



Actividades áulicas días 1, 2, 3, 4 y 5 realizadas por la alumna residente Gema Echegaray.

Día 6 Área lengua

1-Con ayuda de un adulto copiar las actividades o trabajar en la copia

**Computación: EN EL CUADERNO**

En el cuaderno un adulto escribe LA COMPUTADORA

Luego buscamos una imagen de una computadora en una revista o diario y con flechas señalas las partes. Un adulto puede escribir sus nombres para que el niño escriba abajo, siempre con letra mayúscula imprenta.

Si contamos en casa con una computadora, se pueden escribir los nombres abriendo el Word o bloc de notas, copiando desde el cuaderno.

Día 7 Área ciencias Naturales

1-Repasamos la clasificación de animales domésticos y animales salvajes. ANIMALES DOMÉSTICOS SON AQUELLOS QUE VIVEN EN NUESTRAS CASAS. Copiar en el cuaderno

2-Dibujar una casa y todos los animales que encontramos en esta clasificación

ANIMALES SALVAJES SON AQUELLOS QUE VIVEN EN LA SELVA O LEJOS DEL HOMBRE. Copiar en el cuaderno.

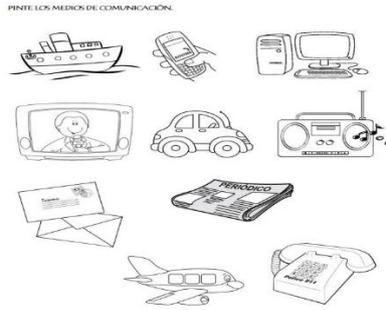
3-Dibujar el ambiente donde viven y que animales encontramos en esta clasificación.

Tecnología

¡Atención papis! Buscá 6 vasos y colocá círculos en los vasos para enumerar del 1 al 6 (mirá la imagen). Luego en varias hojas, dibujá los vasos enumerados en distinto orden. Hacé varias hojitas con distinta distribución de los vasitos. Así tu niño/a deberá apilar los vasos, según la orden que se le indique.

Día 8 Área Ciencias Sociales

Con ayuda de un adulto dibujamos la actividad o la realizamos en la copia. Marcar los medios de comunicación que conocemos.



EDUCACIÓN MUSICAL

Dúo de dados musicales: un dado indicará con puntos el número de golpes. El otro dado, indicará qué parte del cuerpo se debe percudir. **Jugar en familia:** Tirar el dado de los puntos, y luego el dado de la percusión corporal. Cada participante deberá percudir tantas veces como puntos le haya tocado, según la imagen que indique el otro dado. También se puede tirar en parejas: cada uno tirará un dado y ambos deben percudir las veces que les tocó cada imagen según los puntos del otro dado. Saldrá del juego quien se equivoque en el número de golpes o en las partes del cuerpo con las que debe percudir

Los alumnos que puedan, deberán decir qué número les tocó contando los puntos con ayuda de los mayores.

Día 9 Área lengua

Con ayuda de mamá leemos la poesía. EL GATO CONFITE

EL GATO CONFITE

LE DUELE LA MUELA

Y NO VA A LA ESCUELA

MUY ALTA, MUY SERIA

SU PENA GATUNA

LLEGA HASTA LA LUNA

LA CASA ESTÁ QUIETA

TODOS LOS RATONES EN SUS CAMIONES.

LOS CHICOS SE ACERCAN, BESAN A CONFITE

PARA QUE NO GRITE

NO HAY NADA MÁS TRISTE QUE UNA PENA GATUNA

POBRE CONFITE.

Responder ¿Qué le duele a Confite? ¿Cómo es su pena? ¿Cómo esta la casa? ¿Qué hacen los chicos? ¿Cómo está Confite?

Cerámica

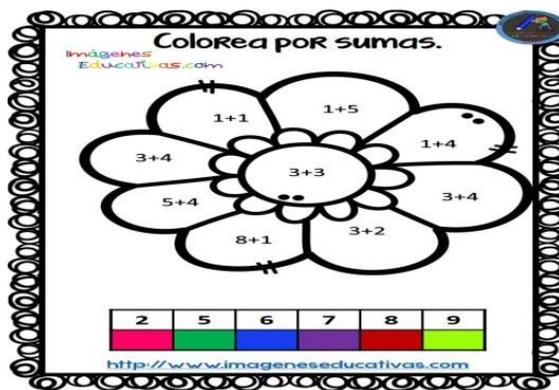
Siguiendo con la actividad anterior: Unir con lana cada círculo para formar un colgante pueden colocarle un palito para sostenerlo, una vez terminado colgar en algún lugar de la casa **¡Cuidar el orden en el espacio a trabajar!**

Ejemplo del trabajo terminado:



Día 10 Área matemática

1-Repasamos sumas sencillas con ayuda de un adulto copiamos la actividad y la resolvemos. Pintá cada resultado de la suma como lo indica el cuadro de abajo



2- Escribí como se leen los siguientes números. 10---- 11---12---13---14---15---

Reeducación Vocal

2. **OBSERVA** las imágenes y **COMPLETA** las ORACIONES. Luego, **LEE** en voz alta.

| | | | | |
|---|-------------|-------------|-------|--|
| | QUIEN: | == | QUE: | |
|  | MI PAPÁ | | | |
|  | MAITÉ | TOMA | | |
|  | MI TÍA FEBE | | | |
|  | TOMÁS | BEBE | | |

¿Sabías que **beber** y **tomar** significan lo mismo?

Educación Física

SEGUIMOS EQUILIBRADOS.

Cada jugador dispone de una botella, con la cual experimenta posibilidades de equilibrios (podemos seguir usando el circuito o no, dependiendo de la propuesta de cada participante). Seguidamente cada participante, por orden establecido, propone su forma de equilibrio, que los demás integrantes de la familia deberán intentar. Los que consiguen mantenerla durante 10 segundos, obtienen un punto.

EQUIPO DIRECTIVO: VERÓNICA VERDEGUER Y CARINA AMIDEY