

NIVEL: PRIMARIO **CICLO:** PRIMERO **TURNO:** JORNADA COMPLETA

ÁREAS CURRICULARES: MATEMÁTICA, LENGUA, CIENCIAS SOCIALES, FORMACIÓN ÉTICA, EDUCACIÓN PLÁSTICA, EDUCACIÓN AGROPECUARIA, EDUCACIÓN FÍSICA.

TÍTULO: LA CIUDAD DE LOS NÚMEROS

GUÍA N°4

DÍA 1: JUEVES 24-06

ÁREA: LENGUA

COPIAMOS LA LECTURA DEL LIBRO LETRAMANIA CON LA LETRA N. COLOREAMOS LA LETRA N EN TODAS LAS PALABRAS QUE LA ENCONTREMOS.

PEGAMOS PAPELITOS A LA LETRA N EN EL CUADERNO.



COMPLETAMOS CON LAS SIGUIENTES SILABAS.



ÁREA: MATEMÁTICA

ESCRIBO LAS PALABRAS DEL PUNTO ANTERIOR. CUENTO LAS LETRAS.

COMPLETO CON LAS PALABRAS DEL PUNTO ANTERIOR.

PALABRA CORTA	PALABRA LARGA

LEO CON AYUDA DE UN MAYOR EL NOMBRE DEL NÚMERO Y LO COLOCO EN EL CASILLERO.

UNO.....  SEIS..  NUEVE.....  ONCE..... 

DÍA 2: VIERNES 25-06

ÁREA: CIENCIAS SOCIALES Y LENGUA

RECORDAMOS EL CUENTO DEL RATÓN DEL CAMPO Y DE LA CIUDAD. EN UNA LÁMINA HACEMOS UN COLLAGE DEL CAMPO Y DE LA CIUDAD. BUSCAMOS FIGURAS QUE CARACTERIZE CADA ESPACIO. ESCRIBIMOS CARTELITOS CON LOS NOMBRES DE LOS DIBUJOS QUE PEGUEMOS (AUTO, CASA, ETC)



ÁREA: MATEMÁTICA

OBSERVO EL CASTILLO NUMÉRICO Y CUENTO HASTA 30. LUEGO DE UN CALENDARIO RECORTO LOS NÚMEROS, ORDENO LA SERIE DE 1 HASTA 30 Y LOS PEGO EN EL CUADERNO. .

JUGAMOS CON TAPITAS Y RESOLVEMOS LAS SIGUIENTES CUENTITAS:

1. $1 + 3 = \underline{\quad}$	2. $2 + 3 = \underline{\quad}$
3. $3 + 3 = \underline{\quad}$	4. $4 + 3 = \underline{\quad}$
5. $5 + 3 = \underline{\quad}$	6. $6 + 3 = \underline{\quad}$

8 - 5 = ?
7 - 2 = ?

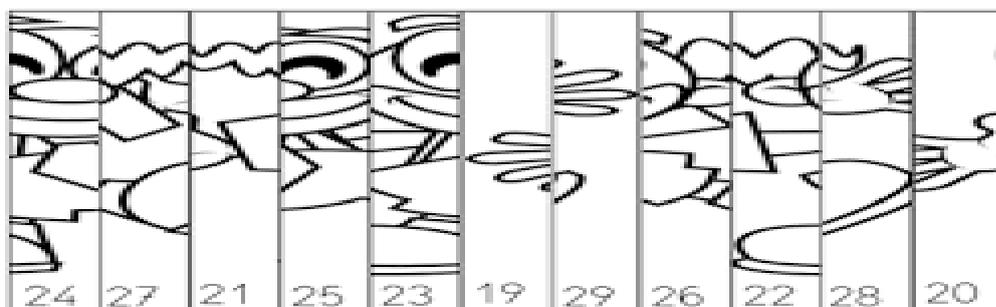
3 - 2 = ?
6 - 1 = ?

12 - 8 = ?
4 - 5 = ?

DÍA 3: LUNES 28-06

ÁREA: MATEMÁTICA

ARMAMOS EL ROMPECABEZAS Y DESCUBRIMOS EL DIBUJO.



OBSERVANDO EL CASTILLO DE NÚMEROS, ESCRIBO LA BANDA NUMÉRICA DE 0 HASTA 30.

ANTES Y DESPUÉS DE:

.....5.....

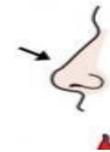
.....8.....

.....10.....

ÁREA: LENGUA

CON AYUDA DE UN MAYOR LEO LAS PALABRAS Y COMPLETO EL NOMBRE CON EL DIBUJO:

NADA-NENA- NARANJA-NARIZ-LANA-LUNA-CUNA-ENANO-



PINTO LA SILABA NA EN CADA PALABRA ANTERIOR.

BUSCO, RECORTO Y PEGO 5 PALABRAS CON N. CUENTO LAS LETRAS DE CADA PALABRA.

DÍA 4: MARTES 29-06

ÁREA: LENGUA

UNO CADA ORACIÓN CON EL DIBUJO.

UNE LAS PALABRAS CON EL DIBUJO

ESA MESA	ES MÍA
EL OSO	ES LINDO
SALE EL SOL	
VAMOS A LA ISLA	
SANDRA ES BONITA	

COPIO LAS ORACIONES Y PINTO LAS CONSONANTES VISTAS.

M-P-L-S-N

ÁREA: MATEMÁTICA

MAMA O UN MAYOR ME DICTA 5 NÚMEROS HASTA 15.

ORDENO LOS NÚMEROS ANTERIORES DE MENOR A MAYOR.

ESCRIBO LA FAMILIA DEL 20 HASTA 30.

DÍA 5: MIÉRCOLES 30-06

ÁREA: LENGUA

¡SE ESCAPARON LAS PALABRAS! BUSCO PALABRAS Y COLOCO LAS LETRAS EN LOS CUADRITOS.



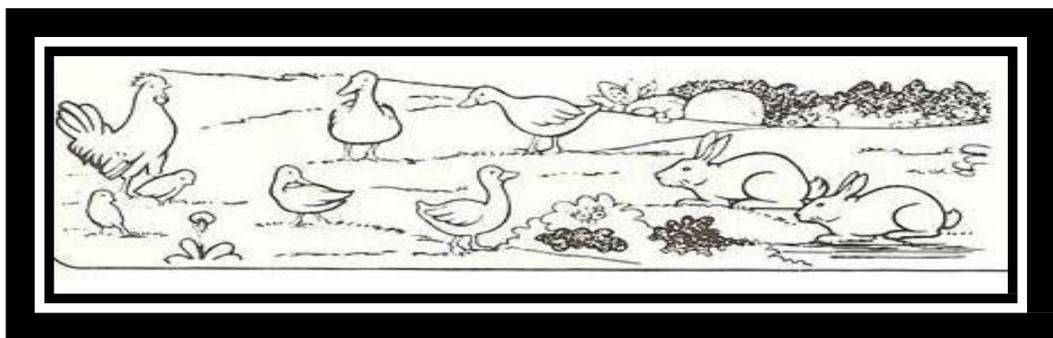
CASA - PEZ - GATO- AUTO - SOL - FLOR - LUNA - NUDO - DADO - PAN - MONO - PERA

PINTO LAS CONSONANTES CONOCIDAS EN CADA PALABRA: M-P-L-S-N

ÁREA: MATEMÁTICA

RESUELVO EL PROBLEMITA Y COLOCO EL NOMBRE AL NÚMERO DEL RESULTADO.

¿CUÁNTOS ANIMALITOS HAY EN TOTAL?



SI SE FUERON LOS CONEJITOS ¿CUÁNTOS ANIMALITOS QUEDARON?

DOCENTE: CARLOS MORELY

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

TÍTULO: “LANZAMOS CON PUNTERÍA”

PROPÓSITOS: EJERCITAR Y EXPLORAR DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS MANIPULATIVAS QUE INVOLUCREN COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL U ÓCULO PODAL: LANZAMIENTO, PASE, RECEPCIÓN, CONDUCCIÓN Y DRIBLING DE DISTINTOS OBJETOS.

GUÍA 3 PROFUNDIZACION:

DESARROLLO: ACTIVIDAD 2

1. ENTRAMOS EN CALOR BAILANDO AL RITMO DE LA CANCIÓN: EN LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO <HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=4-D0EJU-8QU>
2. COLOCAMOS VARIAS BOTELLAS DE PLÁSTICOS VACÍAS A UNO O DOS METROS DE DISTANCIA, TRAZAMOS UNA LÍNEA, Y NOS UBICAMOS DETRÁS DE LA MISMA, COMENZAMOS A LANZAR PELOTITAS DE MEDIA O PLÁSTICO PARA DERRIBAR LAS BOTELLAS, LO HACEMOS CON UNA MANO, LUEGO CON LA OTRA O CON LAS DOS MANOS. REPETIMOS VARIAS VECES.
3. JUGAMOS EN FAMILIA: BUSCAMOS DIFERENTE ELEMENTOS (PELOTAS DE TRAPO, JUGUETES, BOTELLAS DE PLÁSTICO), FUENTÓN, BALDE O CAJA (PARA ENCESTAR).TRES O MÁS PERSONAS, INCLUIDO EL NIÑO, REALIZAN UN CIRCULO CON 1,5M DE DISTANCIA ENTRE ELLOS, COLOCAR EN EL CENTRO DEL CIRCULO CAJA, BALDE O FUENTÓN. LOS JUGADORES DEBEN REALIZAR PASES CON UNA Y DOS MANOS ENTRE ELLOS Y EL ÚLTIMO QUE TOMA EL OBJETO LANZA EL ELEMENTO BUSCANDO EMBOCARLO EN LA CAJA O BALDE. GANA QUIEN EMBOQUE MÁS ELEMENTOS!! ¡A DIVERTIRNOS FAMILIA!!
4. VUELTA A LA CALMA: NOS TRANSFORMAMOS EN CACHORRITOS, QUE, A LA ORDEN DE UN MAYOR, LEVANTAMOS UNA PATITA, LUEGO LA OTRA, MOVEMOS LA COLA Y FINALIZAMOS ACOSTADITOS PANZA ARRIBA HASTA DORMIRNOS.

ÁREA: EDUCACIÓN AGROPECUARIA.

DOCENTE: CARINA HUERTA. .

RESOLUCIÓN DEL DESAFÍO.TE INVITO A CONSTRUIR UN GERMINADOR PARA OBSERVAR EL NACIMIENTO DE UNA PLANTA A TRAVÉS DE UNA SEMILLA.

(NO OLVIDAR DE MANDAR EVIDENCIAS A LA PROFESORA DE EDUC. AGROPECUARIA).

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN.

REALIZA LA SIGUIENTE EXPERIENCIA CON AYUDA DE UN MAYOR.



MATERIALES:1 BOTELLA DE PLÁSTICO TRANSPARENTE. SEMILLAS DE POROTO, LENTEJAS, HABAS ETC). TIERRA.

PASO A PASO. 1) CORTAR LA BOTELLA, Y REALIZARLE UNOS AGUJERITOS EN LA BASE.

2) COLOCAR UNA HOJA BLANCA Y RELLENAR CON TIERRA.

3) COLOCAR LA SEMILLA ENTRE EL PLÁSTICO DE LA BOTELLA Y EL PAPEL.

4) REGAR MUY DESPACITO.

5) COLOCAR EN UN LUGAR CON SOL.

6) DECORA LA BOTELLA CON MATERIAL QUE TENGAS EN CASA.

GUIA Nº4 DE PROFUNDIZACIÓN

ARTES VISUALES- PLASTICA

-PROPÓSITOS: REPRESENTAR TEXTURA EN PRODUCCIONES CREATIVAS LOGRANDO UNA COMPOSICION.

DESARROLLO

-BUSCA HOJAS NATURALES DE DISTINTAS PLANTAS Y/O ÁRBOLES Y DISTINTOS TAMAÑOS.



-DIBUJAR EL TRONCO DE UN ÁRBOL EMPLEANDO CUALQUIER TEXTURA.

-COLOCAR LA HOJA QUE RECOLECTARON Y ENCIMA LA HOJA DE PAPEL,

CON UN LÁPIZ NEGRO, DE COLOR O CRAYONES COMIENZA A FROTAR EL LÁPIZ (COMO EL TRABAJO ANTERIOR) ARMAR ASÍ LA COPA DEL ÁRBOL.

-REPITE VARIAS VECES ESTA EXPERIENCIA, EN LA HOJA DE PAPEL

DIRECTORA: NORMA GARCIA