

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 5

Docente: Claudia Báez

Curso: 1º Ciclo Primario

Turno: Nocturno

Área Curricular: Lengua - Matemática - Ciencias Sociales -

Título: “ESTIMULAR Y DESARROLLAR LAS CAPACIDADES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, PENSAMIENTO CRÍTICO Y ANALÍTICO”

LENGUA



1. REALIZA EN EL CUADERNO LA SILUETA DE LA CONSONANTE

a. PINTA LAS IMÁGENES QUE COMIENZAN CON “M m”

A large dashed-line box containing a tracing guide and a coloring activity. At the top left, there are two letters: an uppercase 'M' and a lowercase 'm'. The uppercase 'M' has four numbered arrows indicating stroke order: 1 (vertical down on the left), 2 (vertical down on the right), 3 (diagonal down from top left to center), and 4 (diagonal down from top right to center). The lowercase 'm' has three numbered arrows: 1 (vertical down), 2 (curved top), and 3 (curved bottom). To the right of the letters is a blue arrow pointing left towards the 'M'. Below the tracing guide is a large outline of the uppercase letter 'M'. Inside this outline are various line drawings of objects that start with the letter 'M': a butterfly, a motorcycle, a girl, a ball, a hammer, a hand, a calendar, a jar of jam, roller skates, a snake, a chick, a girl holding a baby, and a picture of a mountain.

2. FORMA LAS SÍLABAS EN LOS

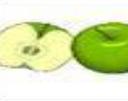


3. TRAZA LAS SILABAS

 ma				
 me				
 mi				
 mo				
 mu				

Nombre _____

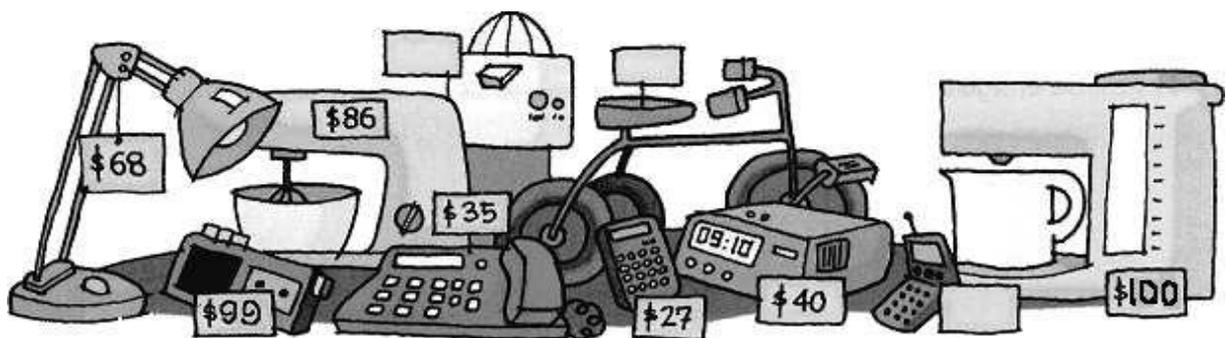
Marca el punto correcto

	ma <input type="radio"/>		mi <input type="radio"/>		mo <input type="radio"/>
	me <input type="radio"/>		me <input type="radio"/>		mu <input type="radio"/>
	mi <input type="radio"/>		ma <input type="radio"/>		mi <input type="radio"/>
	ma <input type="radio"/>		mi <input type="radio"/>		mu <input type="radio"/>
	mo <input type="radio"/>		me <input type="radio"/>		me <input type="radio"/>
	mi <input type="radio"/>		mu <input type="radio"/>		mo <input type="radio"/>
	mo <input type="radio"/>		ma <input type="radio"/>		mu <input type="radio"/>
	me <input type="radio"/>		mi <input type="radio"/>		mo <input type="radio"/>
	mi <input type="radio"/>		mu <input type="radio"/>		me <input type="radio"/>
	ma <input type="radio"/>		ma <input type="radio"/>		mu <input type="radio"/>
	mu <input type="radio"/>		mi <input type="radio"/>		mo <input type="radio"/>
	mo <input type="radio"/>		me <input type="radio"/>		mi <input type="radio"/>
	ma <input type="radio"/>		ma <input type="radio"/>		me <input type="radio"/>
	me <input type="radio"/>		mu <input type="radio"/>		mo <input type="radio"/>
	mo <input type="radio"/>		mi <input type="radio"/>		ma <input type="radio"/>
	ma <input type="radio"/>		mo <input type="radio"/>		mu <input type="radio"/>
	mu <input type="radio"/>		me <input type="radio"/>		ma <input type="radio"/>
	me <input type="radio"/>		mi <input type="radio"/>		mi <input type="radio"/>

APRENDE Y APRENDA © 2006 Quinh Freitas. All rights reserved. E-mail: aprendeaprenda@gmail.com—Web: www.aprendeaprenda.com

MATEMÁTICA

1. OBSERVA LA IMAGEN Y RESPONDE:



¿CUÁL ES EL PRECIO DEL PRODUCTO MÁS BARATO?

❖ _____

¿CUAL ES EL PRECIO DEL PRODUCTO MÁS CARO?

❖ _____

2. ESCRIBA EL NÚMERO EN LAS CARTAS



3. COMPLETA CADA CARTA



4. RESUELVA

LUIS, EL KIOSQUERO COMPRÓ MUCHOS CHUPETINES.

a) ¿CUÁNTOS CHUPETINES COMPRÓ?

- PARA CONTARLOS, PUEDEN IR TACHANDO LOS CHUPETINES QUE YA CONTARON, O PUEDEN JUNTARLOS EN GRUPITOS.

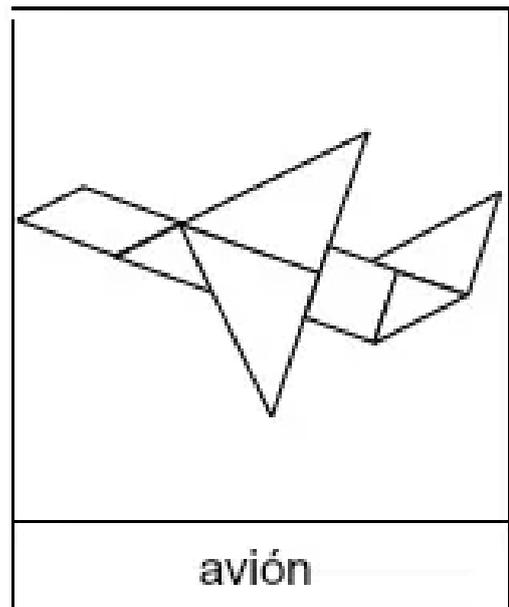
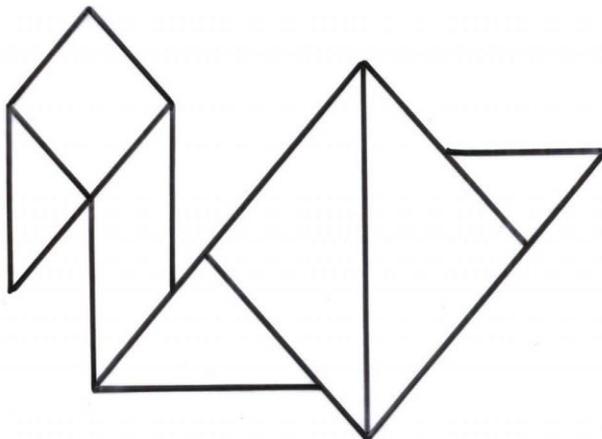
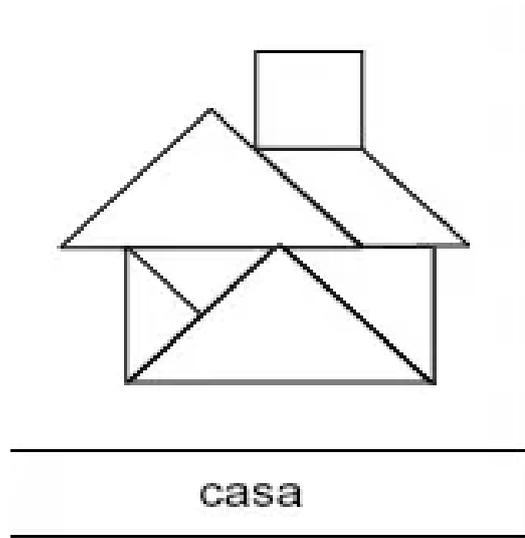


GEOMETRÍA

1. FORMA FIGURAS CON EL TANGRAM



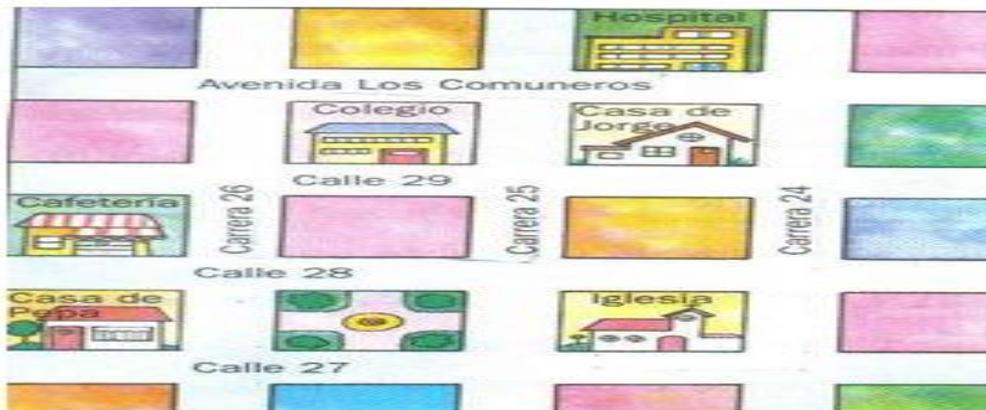
ES UN JUEGO DE INGENIO FORMADO POR UN CUADRADO CON SIETE PIEZAS. SE PUEDE CONSTRUIR CUALQUIER TIPO DE ANIMAL, OBJETO O COSA.



CIENCIAS SOCIALES

CON AYUDA DE UN ADULTO DIBUJA EL PLANO DE TU BARRIO, UBICA TU CASA Y CALLES QUE LA RODEAN.

DESCRIBE EL RECORRIDO QUE DEBE HACER JORGE PARA IR A LA CASA DE PEPA.



EFEMÉRIDES

14 DE ABRIL

DÍA DE LAS AMÉRICAS



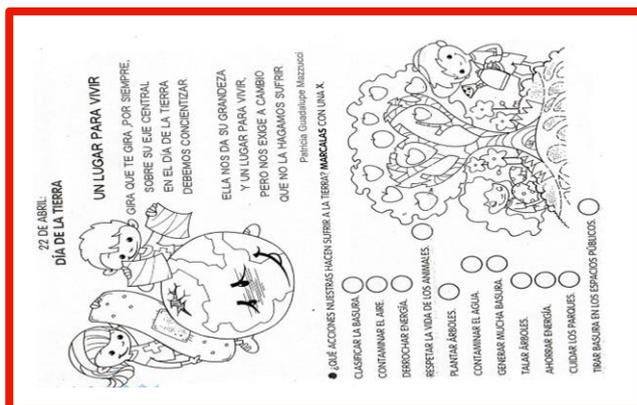
19 DE ABRIL

DÍA DEL ABORIGEN



22 DE ABRIL

DÍA INTERNACIONAL DE LA MADRE TIERRA



Sr. Director Carlos Espejo

