

Ciclo: Primer

Nivel: Primario

Turno: Jornada completa

Áreas Curriculares: Lengua, Matemática y Ciencias Naturales.

Título: **JUGANDO TAMBIÉN SE APRENDE**

Guía Nº 2

Descripción del desafío: Construir juegos didácticos para aprender los números en forma divertida con materiales que tengas en casa. Puede ser juegos de mesa, de embocar, de tiro al blanco, con dados, etc.

DÍA 1 (MIÉRCOLES 9 DE JUNIO) ÁREA MATEMÁTICA

DANIELA, FLORENCIA Y MANUEL ESTÁN JUGANDO AL **JUEGO DE LA VIDA**. SE JUEGA CON BILLETES COMO LOS QUE VOS TENÉS.

ESTA ES LA CANTIDAD DE DINERO QUE OBTUVO DANIELA EN LA PRIMERA RONDA. ¿CUÁNTO ES? FORMAR LA CANTIDAD CON TUS BILLETES Y MONEDAS Y CALCULAR MENTALMENTE O HACIENDO LA CUENTA



DANIELA TIENE PESOS

CUÁNTOS BILLETES DE CADA VALOR LE ENTREGARON A FLORENCIA SI GANÓ \$3.509. DIBUJARLOS EN TU CUADERNO.

RODEAR LA CANTIDAD CORRECTA SABRIENDO QUE MANUEL RECIBIÓ

10 BILLETES DE \$100.

4 BILLETES DE \$50

6 MONEDAS DE \$1

ÁREA: CIENCIAS NATURALES

RECORDAR LO VISTO EN LA GUÍA 1 SOBRE LOS SONIDOS NATURALES Y ARTIFICIALES

LOS SONIDOS NATURALES SON LOS ORIGINADOS POR LA NATURALEZA Y LOS ARTIFICIALES TIENEN INTERVENCIÓN HUMANA QUE LO MODIFICA. POR EJEMPLO : **LA VOZ HUMANA** ES SONIDO **NATURAL** PERO SI HABLAMOS CON UN MICRÓFONO O UN TELÉFONO ES ARTIFICIAL.

ESCRIBIR EN CADA IMAGEN SI EL SONIDO ES **NATURAL** O **ARTIFICIAL**:



CANTO DE LOS
PÁJAROS

SONIDO _____



EL MOTOR DEL
HELICÓPTERO

SONIDO _____



EL AGUA AL
CAER POR UNA
CASCADA.

SONIDO _____



LA MÚSICA QUE
SALE POR EL
PARLANTE

SONIDO _____

DÍA 2 (JUEVES 10 DE JUNIO)

ÁREA: CIENCIAS NATURALES

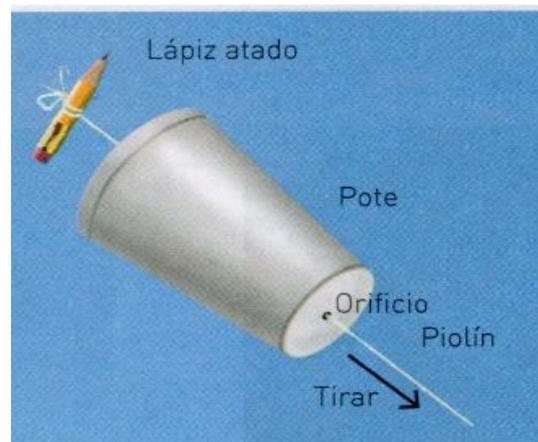
OBSERVAR LAS PARTES DE ESTE TEXTO INSTRUCTIVO (NOS DA INSTRUCCIONES)

LA GALLINITA QUE SUENA

COMO FABRICAR UN INSTRUMENTO QUE SUENA COMO UNA GALLINA.

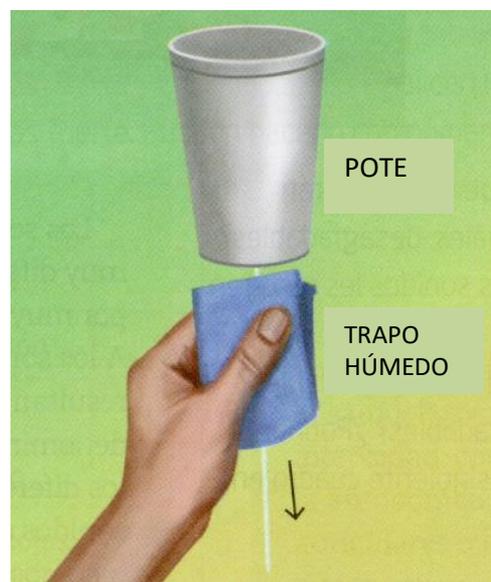
MATERIALES NECESARIOS

- _ 30 CENTÍMETROS DE HILO DE ALGODÓN (PIOLÍN).
- _ 1 POTE DE YOGURT CON UN ORIFICIO EN LA BASE PARA QUE PASE EL PIOLÍN.
- _ 1 LÁPIZ QUE SEA MÁS CORTO QUE LA BASE DEL POTE.
- _ 1 TRAPO HÚMEDO DE 10 X 10 CENTÍMETROS APROXIMADAMENTE.



CONSTRUCCIÓN:

- PASAR EL HILO POR EL ORIFICIO DE LA BASE DEL POTE.
- ATAR EL LÁPIZ EN EL EXTREMO DEL PIOLÍN QUE QUEDA DENTRO DEL POTE.
- TIRAR EL EXTREMO LIBRE DEL PIOLÍN QUE QUEDÓ HACIA AFUERA PARA QUE QUEDE ESTIRADO.
- CON EL DEDO PULGAR Y EL ÍNDICE, APRETAR EL TRAPO HÚMEDO CONTRA EL PIOLÍN Y ARRASTRARLO HACIA ABAJO
- REPETIR ESTA ACCIÓN UNA VEZ DE MANERA LENTA Y OTRA DE MANERA RÁPIDA.



SI TENÉS LOS MATERIALES NECESARIOS EN CASA, RELIZAR LA GALLINITA. MANDAR UN VIDEO CORTITO PARA MOSTRAR COMO SUENA TU GALLINITA.

ÁREA LENGUA

LOS TEXTOS INSTRUCTIVOS HABITUALMENTE TIENEN ESTAS PARTES:

- _ TÍTULO
- _ LISTA DE MATERIALES A USAR
- _ EL DESARROLLO DE LAS INSTRUCCIONES.
- _ IMÁGENES

LOS TEXTOS INSTRUCTIVOS SON COMO LAS RECETAS, TIENE PASOS QUE DEBEMOS SEGUIR



RODEAR CON DIFERENTES COLORES LAS PARTES DEL TEXTO INSTRUCTIVO:

TORTA FÁCIL

INGREDIENTES

4 TAZAS DE HARINA	
2 TAZAS DE AZÚCAR	
4 HUEVOS	
2 TAZAS DE LECHE	
1 PAQUETE DE MANTECA	



PREPARACIÓN :

1. MEZCLAR LA MANTECA, EL AZÚCAR Y LA HARINA.
2. LUEGO AGREGAR LA LECHE Y LOS HUEVOS.
3. BATIR LA MEZCLA DURANTE 10 MINUTOS.
4. COLOCAR EN UN MOLDE Y LLEVAR AL HORNO POR 1 HORA.

DÍA 3 (VIERNES 11 DE JUNIO) ÁREA: MATEMÁTICA

ROXI Y JULY JUEGAN CON TARJETAS. EL JUEGO CONSISTE EN FORMAR EL NÚMERO MAYOR CON LAS 4 TARJETAS QUE LES TOCARON.

PRIMER RONDA

CARTAS DE ROXI



ROXI FORMÓ 8.720

CARTAS DE JULY



JULY FORMÓ _____

SEGUNDA RONDA



ROXI FORMÓ _____



JULY FORMÓ _____

TERCER RONDA



ROXI FORMÓ _____

GANÓ LA PRIMER RONDA _____

GANÓ LA SEGUNDA RONDA _____

GANÓ LA TERCER RONDA _____



JULI FORMÓ _____

DÍA 3 (VIERNES 11 DE JUNIO) **ÁREA LENGUA**

ESCRIBIR UN TEXTO INSTRUCTIVO

"COMO CEPILLARSE LOS DIENTES"

MATERIALES NECESARIOS:

PROCEDIMIENTO:

1. _____
2. _____
3. _____

DÍA 4 (LUNES 14 DE JUNIO) **ÁREA MATEMÁTICA**

ROXI Y JULY ESTÁN JUGANDO A ADIVINAR NÚMEROS SIGUIENDO LAS PISTAS. MIRÁ EL EJEMPLO:

EL NÚMERO QUE TENÉS QUE
ADIVINAR TIENE
UN 7 EN LOS MILES.
UN 4 EN LOS CIENES.
UN 8 EN LOS UNOS



¡LO TENGO!
ES EL 7.408



ADIVINAR ESTOS OTROS NÚMEROS SIGUIENDO LAS PISTAS (**TODOS TIENEN 4**

CIFRAS)

6 EN LOS MILES
3 EN LOS CIENES
5 EN LOS UNOS — . — — —

2 EN LOS MILES
4 EN LOS DIECES
5 EN LOS UNOS — . — — —

9 EN LOS MILES
6 EN LOS CIENES
4 EN LOS DIECES — . — — —

5 EN LOS MILES

ORDENAR LOS NÚMEROS QUE ADIVINASTE DE MENOR A MAYOR

ÁREA: LENGUA

COMPLETAR LAS INDICACIONES DE ESTE JUEGO:

LAS ESCONDIDAS

SE NECESITA:

_DOS Ó MÁS JUGADORES.

_ESTABLECER LAS REGLAS (POR

EJEMPLO: QUIÉN BUSCA PRIMERO)

PROCEDIMIENTO: (CÓMO SE JUEGA)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

DÍA 5 (MARTES 15 DE JUNIO)

RESOLUCIÓN DEL DESAFÍO:

CONSTRUIR UN JUEGO PARA APRENDER LOS NÚMEROS EN FORMA DIVERTIDA CON MATERIALES QUE TENGAS EN CASA. PUEDE SER UN JUEGO DE MESA, DE EMBOCAR, DE TIRO AL BLANCO, CON DADOS, ETC.

ESCRIBIR UN TEXTO INSTRUCTIVO DE TU JUEGO QUE CONTENGA:

TÍTULO (EL NOMBRE DEL JUEGO)

MATERIALES (LOS QUE USASTE PARA HACERLO).

PROCEDIMIENTO (REGLAS DEL JUEGO)

DIBUJOS (NO ES OBLIGATORIO)

ENVIAR FOTOS O UN VIDEO.

Directora: Norma García

ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL **GRADO: 3ºA Y B**

PROFESORA: ALEJANDRA GIMENEZ

MES: JUNIO 2021

PROPÓSITOS:

- a) INCENTIVAR LA AUDICIÓN ATENTA Y ENTONACIÓN DE CANCIONES.
- b) PROPICIAR LA EXPRESIÓN DEL RITMO DE VALSY DE MARCHA CON MOVIMIENTO CORPORAL.

ACTIVIDADES:

2º SEMANA:

- a. BUSCA EN YOUTUBE LAS CANCIONES DADAS EN CLASE: "SALUDO A LA BANDERA" Y "AURORA".
- b. CANTA CADA UNA IMITANDO LA LETRA, SEGÚN POSIBILIDADES VOCALES INDIVIDUALES.
- c. OBSERVA Y ESCUCHA LA MARCHA "MI BANDERA"

[HTTPS://YOUTU.BE/IUT7HEKOTQ8](https://youtu.be/IUT7HEKOTQ8)

MARCHA AL RITMO DE LA MÚSICA, UTILIZANDO TUS PIES EN UN ESPACIO DISPONIBLE EN CASA

ÁREA CURRICULAR: TEATRO

PROPÓSITO: EXPLORAR, CARACTERIZAR DE QUÉ MANERA SE PUEDE ASUMIR DIFERENTES ROLES.

ACTIVIDADES : (SEGUNDA SEMANA)

- 1)- RECORDAMOS LA LEYENDA DE LA PERICANA.
- 2)-DIBUJAMOS EN EL CUADERNO LA PARTE QUE MÁS ME GUSTO DE LA LEYENDA DE LA PERICANA.
- 3)-ESCRIBO UNA PEQUEÑA HISTORIA CAMBIANDO EL FINAL DE LA LEYENDA

ESCUELA: CLTE. ELEAZAR VIDELA

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

3º GRADO "A" Y "B"

GUÍA PEDAGÓGICA N° 2

DESAFÍO: FAVORECER LOS ESPACIOS PROPICIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PREGUNTAS Y PRODUCCIÓN DE PRODUCTOS.

ACTIVIDADES:

- 1)- CONSTRUYE UNA VACA CON 2 VASOS DE TELGOPOR O DE PLÁSTICO PARA HACER EL CUERPO DE LA VACA Y DE PATAS USA CARTÓN DE HUEVOS, UNIMOS LAS EXTREMIDADES CON LANA Y LE HACEMOS LA CARITA.



DOCENTE: GONZÁLEZ LORENA