

Ciclo: Primer

Nivel: Primario

Turno: Jornada Completa

Áreas Curriculares: Lengua, Matemática y Ciencias Naturales.

Título: "JUGANDO TAMBIÉN SE APRENDE"

Propósitos:

- Leer, escribir y comparar números, analizando el valor posicional de las cifras.
- Producir un texto instructivo que pueda ser comprendido por ellos y por otros.
- Propiciar la formulación de anticipaciones frente a la ocurrencia de determinados fenómenos sonoros.

Criterios:

- ✚ Resolver problemas que exijan leer, escribir y ordenar números hasta 10.000
- ✚ Escribir un textos instructivo
- ✚ Comprender que los fenómenos sonoros tienen como origen la vibración de un material.

Indicadores:

- ✓ Descompone y compone números en sumas de unos, cienes dieces y miles.
- ✓ Construye progresivamente repertorios de cálculos (sumas que dan 10, 100, 1.000).
- ✓ Realiza borradores de escritura donde organiza la información.
- ✓ Escribe las reglas de un juego.
- ✓ Identifica en su entorno sonidos naturales y artificiales.

Guía N° 1

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 2 DE JUNIO) ÁREA: MATEMÁTICA

ROXI Y JULY JUEGAN CON SUS BILLETES A COMPRAR Y VENDER. ELLOS DICEN QUE APRENDEN MUCHO SOBRE LOS NÚMEROS ¿CREES QUE SE PUEDE APRENDER JUGANDO?

TE PROPONGO CONSTRUIR JUEGOS PARA FORMAR Y APRENDER NÚMEROS.

- PENSAR CON MAMÁ QUÉ JUEGO PUEDEN CONSTRUIR
- LOS MATERIALES QUE TIENEN EN CASA Y QUE PUEDEN UTILIZAR.

OBSERVAR EL DINERO QUE TIENE CADA UNO



ROXI



JULY

CONVERSAR Y CALCULAR MENTALMENTE, USÁ TUS BILLETES.

¿QUIÉN TIENE MÁS DINERO?

¿CUÁNTO TIENE CADA UNO?

¿CUÁNTO LE FALTA A JULY PARA TENER LA MISMA CANTIDAD DE DINERO QUE ROXI?

¿CÓMO SE LEE?

1.000 SE LEE → MIL

↙ ESTE ES EL PUNTO DE LOS MILES

CON TUS BILLETES FORMAR ESTAS CANTIDADES, NOMBRARLAS CON AYUDA DE UN FAMILIAR

1.000 2.000 3.000 4.000 5.000 6.000 7.000 8.000 9.000



VER EL VIDEO "UNIDAD DE MIL" PARA APRENDER A LEER LOS MILES.

TRABAJAR EN TU CUADERNO: ESCRIBIR COMO SE LEEN LOS MILES

1.000 → MIL

2.000 → DOS MIL

3.000 →

4.000 →

5.000 →

6.000 →

7.000 →

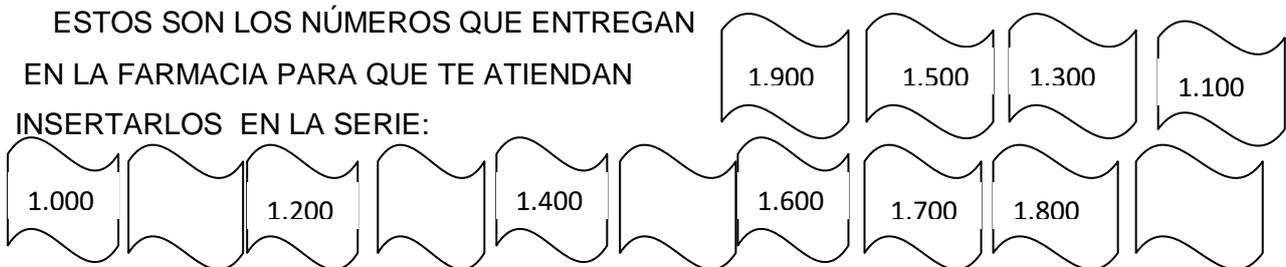
8.000 →

9.000 →

ESTOS SON LOS NÚMEROS QUE ENTREGAN

EN LA FARMACIA PARA QUE TE ATIENDAN

INSERTARLOS EN LA SERIE:

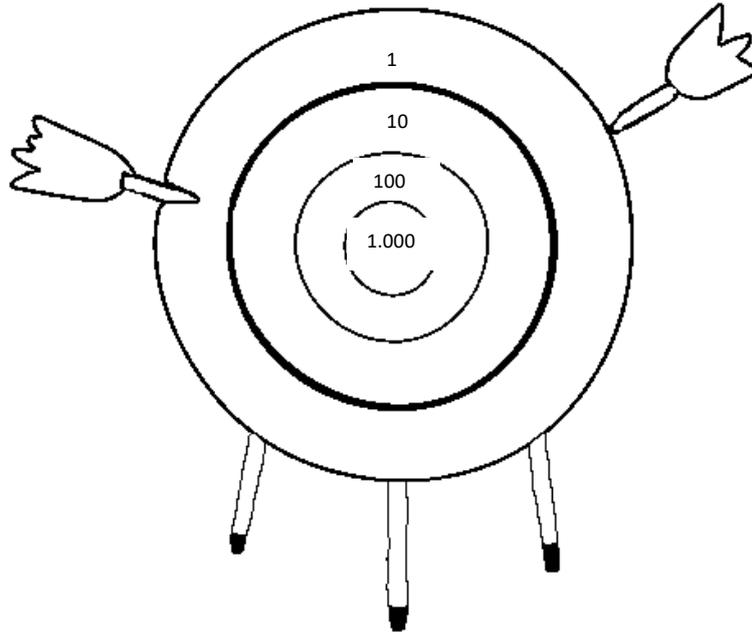


ÁREA LENGUA

ESTAS SON LAS INSTRUCCIONES PARA JUGAR AL TIRO AL BLANCO. LEERLAS (SI ES NECESARIO, PEDIR AYUDA A MAMÁ)

- ESTE JUEGO ES PARA QUE SE REALICE ENTRE DOS PERSONAS O DOS EQUIPOS.
- ANOTAR LOS NOMBRES DE LOS PARTICIPANTES EN UN PAPEL
- LOS DARDOS LANZADOS DEBEN SER ACERTADO EN LOS NÚMEROS (VAN EN ESTE ORDEN 1, 10, 100 Y 1.000 DE AFUERA HACIA ADENTRO).

- SE ANOTAN LOS PUNTOS OBTENIDOS POR CADA JUGADOR EN EL PAPEL QUE ESTÁ EL NOMBRE. SE REALIZA EL CÁLCULO, SUMANDO LOS PUNTOS. EL QUE OBTIENE MAYOR PUNTAJE, GANA



HAY TEXTOS QUE NOS INDICAN LOS PASOS QUE DEBEMOS SEGUIR PARA REALIZAR DIFERENTES COSAS, COMO POR EJEMPLO: UNA RECETA DE COCINA, ARMAR UN MUEBLE O UN JUGUETE, COMO BAJAR UNA APLICACIÓN AL CELULAR, COMO JUGAR UN DETERMINADO JUEGO, ETC. SE LOS DENOMINA **TEXTOS INSTRUCTIVOS**

BUSAR ALGUNOS TEXTOS INSTRUCTIVOS, ANALIZARLOS, PEGARLOS EN TU CUADERNO Y ESCRIBIR PARA QUE SIRVEN LAS INSTRUCCIONES.

¿QUÉ OTROS JUEGOS CONOCÉS DÓNDE LOS NÚMEROS SEAN NECESARIOS PARA JUGAR? ANOTAR EN EL CUADERNO TRES O MÁS JUEGOS QUE INVOLUCREN NÚMEROS.

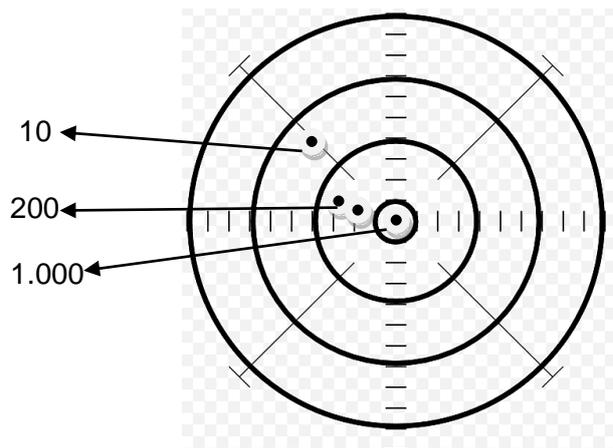
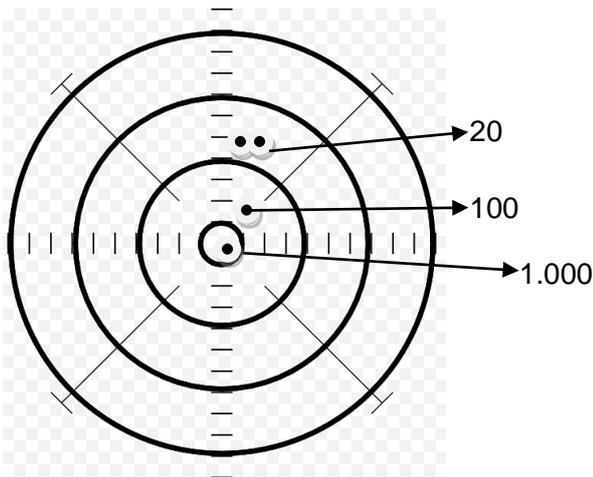
DÍA 2 (JUEVES 3 DE JUNIO) **ÁREA MATEMÁTICA**

OBSERVAR LOS PUNTAJES QUE OBTUVIERON ROXI Y JULY EN EL TIRO AL BLANCO



ROXI	1.000
+	100
	<u>20</u>
	1.120

JULY	1.000
+	200
	<u>10</u>
	1.210



¿QUIÉN GANÓ?

GANÓ _____

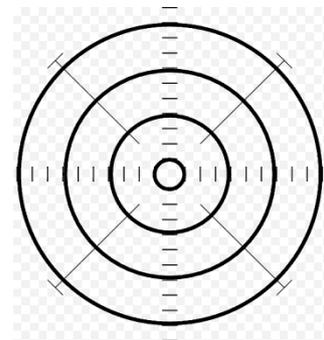
ESTE ES TU TABLERO DEL TIRO AL BLANCO

DIBUJAR EN ÉL 4 FICHITAS Y CALCULAR EL

PUNTAJE QUE OBTUVISTE (PODÉS HACER LA CUENTA O

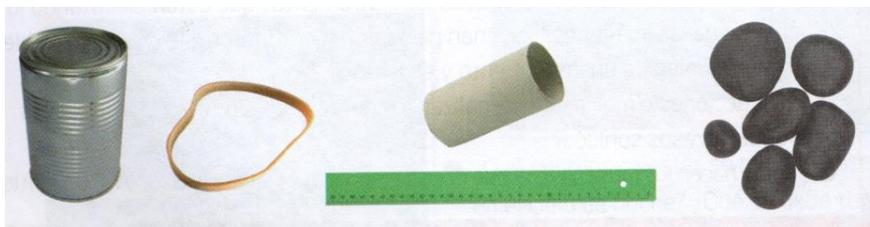
CALCULAR MENTALMENTE)

OBTUVE _____ PUNTOS



ÁREA: CIENCIAS NATURALES-LENGUA

ROXI Y JULY ENCONTRARON ESTOS MATERIALES EN SU CASA PARA ARMAR JUEGOS CON NÚMEROS.



SE PUSIERON A JUGAR Y GENERARON DISTINTOS SONIDOS CON ELLOS.

¿DE QUE MODO PODRÍAS PRODUCIR SONIDOS CON ESTOS OBJETOS?

LUEGO DE HABER PROBADO ANOTAR EN EL CUADERNO LA ACCIÓN QUE HICISTE SOBRE CADA OBJETO PARA QUE SONARA (CÓMO LO HICISTE SONAR).

DÍA 3(VIERNES 4 DE JUNIO)

ÁREA MATEMÁTICA

ROXI Y JULI ESTÁN JUGANDO AL ALMACÉN COMPRANDO Y VENDIENDO. USAN LOS BILLETES IGUALES A LOS TUYOS

JULY TIENE QUE PAGAR POR SU COMPRA \$2.355. BUSCAR DOS MANERAS DIFEENTES DE PAGAR ESA CANTIDAD. DIBUJAR LOS BILLETES EN EL CUADERNO:

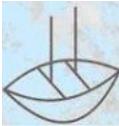
UNA MANERA

OTRA MANERA

ÁREA LENGUA:

SEGUIR LOS PASOS DE ESTE INSTRUCTIVO PARA DIBUJAR UN BARQUITO

MATERIALES: LÁPIZ, REGLA, UNA HOJA Y COLORES

<p>1 DIBUJAR UN OVALO Y UN SEMICÍRCULO ASÍ</p> 	<p>2 TRAZAR LÍNEAS PARALELAS DE ESTA FORMA</p> 	<p>3 DIBUJAR LAS VELAS, EL ANCLA Y LAS BANDERAS</p> 	<p>4 COLOREAR</p> 
--	--	--	---

DÍA 4 (LUNES 7 DE JUNIO) ÁREA MATEMÁTICA:

ESTE ES UN JUEGO DE EMBOCAR PELOTITAS EN VARIOS RECIPIENTES CON DIFERENTES PUNTAJES ROXI EMBOCÓ ESTAS PELOTITAS Y OBTUVO **4.7135** PUNTOS.

CALCULAR QUE PUNTAJE OBTUVO JULY
JULY OBTUVO _____ PUNTOS



1.533 ES EL PUNTAJE DE EL HERMANO DE JULY. DIBUJAR LAS PELOTITAS QUE EMBOCÓ EN CADA FRASCO.

ÁREA LENGUA:

BUSCAR UN TEXTO INSTRUCTIVO QUE TENGAS EN CASA Y REALIZAR LO QUE INDICA. PEGARLA EN EL CUADERNO O ESCRIBIRLA. ENVIAR FOTOS O VIDEO.

DÍA 5 (MARTES 8 DE JUNIO) ÁREAS LENGUA Y CIENCIAS NATURALES

RECORDAR COMO HICISTE SONAR LOS MATERIALES QUE ENCONTRARON ROXI Y JULY.

TE HAS PREGUNTADO ALGUNA VEZ ¿QUÉ ES EL SONIDO? LEER

**EL SONIDO ES LA SENSACIÓN QUE SE PRODUCE EN NUESTROS OÍDOS POR LA VIBRACIÓN DE LAS COSAS .
CUANDO UN OBJETO VIBRA PRODUCE ONDAS QUE SE TRANSMITEN POR EL AIRE.**

ESCUCHAR ATENTAMENTE LOS SONIDOS. ¿CUÁLES SON? ¿DE DÓNDE PROVIENEN? ¿CRES QUE SON PROVOCADOS POR LA NATURALEZA? ¿CUÁLES TE PARECEN QUE SON PROVOCADOS POR LAS POR LA INTERVENCIÓN DE LAS PERSONAS?

ANOTAR EN TU CUADERNO ALGUNOS SONIDOS QUE ESTÁS ESCUCHANDO EN ESTE MOMENTO:

SONIDOS NATURALES.

SONIDOS QUE NO PROVIENEN DE LA NATURALEZA.

DIRECTORA: NORMA GARCÍA

ÁREA CURRICULAR: TEATRO

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

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

PRIMERA SEMANA

- 1- ESCUCHAMOS CON ATENCIÓN LA LEYENDA DE NUESTRA PROVINCIA. "LA PERICANA"
- 2- RECONOCEMOS LOS PERSONAJES QUE HAY EN ELLA Y EN QUÉ LUGAR SUCEDE.
- 3- JUGAMOS A LOS PERSONAJES: NOS IMAGINAMOS COMO SON LOS DIFERENTES PERSONAJES: DE LA LEYENDA DE LA PERICANA: ¿CÓMO SU POSTURA? ¿CÓMO CAMINA?, ¿CÓMO HABLA? CORPORIZAMOS LOS DIFERENTES ROLES.

SDS-ESCUELA CONTRAALMIRANTE ELEÁZAR VIDELA

ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL

GRADO: 3ºA Y B

PROFESORA: ALEJANDRA GIMENEZ

MES: JUNIO 2021

PROPÓSITOS:

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

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

1º SEMANA

- a) OBSERVA Y ESCUCHA EL VALS: "NOCHECITAS DE SAN JUAN" [HTTPS://YOUTU.BE/COEFHIOIJG](https://youtu.be/coefhioijg)
- b) ENTONA LA CANCIÓN IMITANDO LA LETRA ESCUCHADA, SEGÚN POSIBILIDADES VOCALES.
- c) ACOMPAÑA SIGUIENDO EL RITMO DEL VALS CON LAS PALMAS, MIENTRAS ESCUCHA LA MÚSICA.
- d) BAILA EL VALS EN FAMILIA, IMITANDO LOS PASOS DE LA DANZA OBSERVADA.

ESCUELA: CLTE. ELEAZAR VIDELA 3º GRADO A y B

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA GUÍA PEDAGÓGICA N° 1

- **PROPÓSITOS.** PROPICIAR EL RECONOCIMIENTO DE LAS TAREAS QUE REALIZAN LAS PERSONAS EN LOS PROCESOS TECNOLÓGICOS Y LA INFORMACIÓN NECESARIA EN CADA UNA DE LAS ETAPAS DE LOS PROCESOS INTERPRETANDO INSTRUCTIVOS DE ELABORACIÓN.

ACTIVIDADES

1)- VEMOS EL SIGUIENTE

VIDEO:[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=45OCSTTUTEE](https://www.youtube.com/watch?v=45OCSTTUTEE)

COMPLETA EN EL CUADERNO LAS 3 ACTIVIDADES DEL CIRCUITO PRODUCTIVO CON LAS SIGUIENTES PALABRAS: PROCESOS DE TRANSFORMACIÓN, RECURSOS NATURALES, COMERCIALIZACIÓN.

ACTIVIDAD PRIMARIA ES DONDE SE OBTIENEN LOS

ACTIVIDAD SECUNDARIA ES DONDE LA MATERIA PRIMA SUFRE UN

.....

ACTIVIDAD TERCIARIA ES CUANDO SE REALIZA LA

.....

2)- ORDENA LA SECUENCIA Y ESCRIBE BREVEMENTE QUE OCURRE EN CADA CUADRO.



Directora: Norma García