

**GUIA PEDAGOGICA Nº 14**

**Escuela: E.E Martina Chapanay**

**Docente: Pamela Lliteras**

**Docentes de Especialidades: Gustavo Alvares, Verónica Rosales, Analía Arce, María Arias**

**Sección: 3º Alfabetización "A"**

**Nivel: Primario especial**

**Turno: Mañana**

**Área Curricular: Integradas**

**Título: Repaso**

Contenidos:

- Lengua: Lectura comprensiva de diferentes textos.  
Escritura de palabras y oraciones sencillas.
- Matemática: Repaso de números naturales hasta el 4999.  
Resoluciones de situaciones problemáticas.
- Artes Visuales: La textura: Textura visual y táctil en producciones bi y tridimensional elaborada mediante distintas técnicas y procedimientos con fines descriptivos y expresivos.
- Tecnología: Indagar reconocer y explorar diversas maneras de transformar materiales recolectadas del medio a través de operaciones tales como: doblar, romper, deformar etc.
- Educación Física: Diferenciar su cuerpo del otro, en el tamaño, contorno, topografía y consistencia. Coordinación.
- Teatro: Personaje / Situación

**DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:**

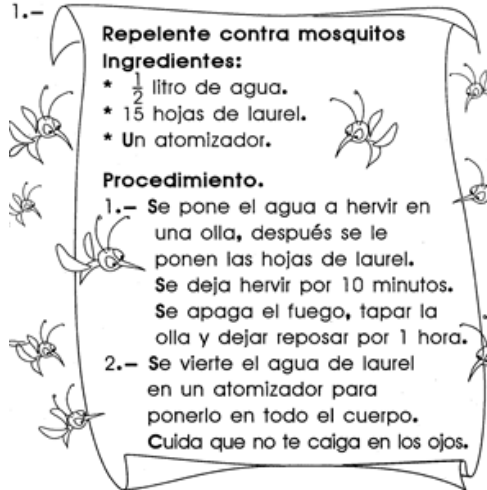
**DIA 1**

Docente: Pamela Lliteras

Docentes de Especialidades: Gustavo Alvares, Verónica Rosales, Analía Arce, María Arias

**Área Lengua**

**ACTIVIDAD 1:** Lee los siguientes textos, primero intenta tu solo sino puedes pídele ayuda a un adulto.



**ACTIVIDAD 2:** Responde las siguientes preguntas de acuerdo a lo que leíste

- 1- ¿Cuál de los dos textos es instructivo?
- 2- ¿El texto 2 que te parece que es?
- 3- ¿Qué diferencia puedes ver entre los dos textos?

**Area Artes visuales**

**ACTIVIDAD 3: "LAS HOJAS"**

-Busco en revistas trozos de papel en colores verdes claro u oscuro, marca y recorta hojas de diferentes formas y tamaños. Para guiarte copia las hojas en un cartón y luego recórtalas para que te sirvan de molde así marcas las hojas sobre los trozos de papeles que encuentres. Luego en una hoja de dibujo pega las hojas verdes que recortaste y cubre toda la hoja de dibujo.



**DIA 2**

**Área Lengua**

**ACTIVIDAD 1:** Lee para recordar

Docente: Pamela Llitas

Docentes de Especialidades: Gustavo Alvares, Verónica Rosales, Analía Arce, María Arias

Las adivinanzas son acertijos o enigmáticos de origen popular en los que de alguna manera encubierta se describe algo



Recuerda que un instructivo son instrucciones ordenadas para realizar algo o un objeto.  
Las recetas médicas son instrucciones ordenadas, sobre cómo y cuándo tomar los medicamentos.

**ACTIVIDAD 2:** Piensa o busca algún ejemplo de un texto instructivo y de una adivinanza.

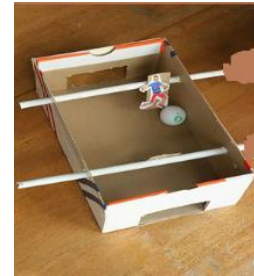
Escríbelo en tu cuaderno

### Área Tecnología

**ACTIVIDAD 3:** Jugamos al metegol

**Materiales:** 1 Caja de zapato -2 palitos el que tengas -cúter - marcador –regla- plasticola y una pelotita.

Con ayuda de un adulto buscan una caja de zapato cortan los dos extremos de la caja para hacer los arcos. Luego con un cúter arriba hacen cuatro agujeros dos de un lado y dos del otro lado. Por último, dibujan dos jugadores y lo pegan uno en cada palito lo que tengan en casa los colocan en los agujeros y ya pueden jugar.



### DÍA 3

#### Área Lengua

**ACTIVIDAD 1:** Lee el siguiente texto instructivo y dibuja siguiendo los pasos.

**ACTIVIDAD 2:** Escribe con una pequeña oración dos indicaciones más que debes dibujar. Son las que faltan en el punto 8 y 9

**ACTIVIDAD 3:** Escribe 5 pasos para realizar un dibujo. Cuando termines pídele algún familiar que lo realice.

Dibuja un árbol
1. Dibuja tres flores
2. Dibuja un sol sonriente
3. Dibuja cuatro nubes
4. Dibújale cinco manzanas rojas al árbol
5. Dibuja un niño
6. Dibuja también una niña
7. Dibújale el número 5 en la camiseta al niño
Ahora escribe lo que le vas a dibujar
8.
9.

### DÍA 4

Docente: Pamela Lliteras

Docentes de Especialidades: Gustavo Alvares, Verónica Rosales, Analía Arce, María Arias

Áreas Lengua

**ACTIVIDAD 1:** observa el siguiente juego. Escribe su nombre



**ACTIVIDAD 2:** Escribe tres oraciones que expliquen cómo se juega.

Área Teatro

**ACTIVIDAD 3:** En esta actividad vamos a inventar un personaje fantástico, para esto buscamos en casa todos los elementos que podamos conseguir: telas, ropa, cinta, accesorios, bolsas, cartón, piola, totora, maquillaje, etc. No hay que comprar nada, solo usar la imaginación y buscar en todos los rincones. Ahora con todos esos materiales y con la ayuda de alguien la idea es que puedas convertirte en un personaje fantástico, un personaje que no vemos todos los días en la calle y que si podríamos encontrar en una película de fantasía o ciencia ficción. Doy algunos ejemplos, pero no necesariamente tiene que ser uno de estos:

- Duende – ogro- monstruo- fantasma – vampiro- un ser de otra dimensión

**DIA 5**

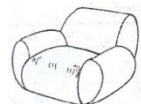
Área Lengua

**ACTIVIDAD 1:** Lee las siguientes adivinanzas de numeros y escribe la respuesta en tu cuaderno

Redondo soy y  
es cosa  
anunciada que a  
la derecha algo  
valgo, pero a la  
izquierda nada (

El siempre  
representa al par  
tiene una bonita  
forma de cisne si es  
que miras tus  
zapatos talvez la  
respuesta puedas  
encontrar (

**ACTIVIDAD 2:** Escribe con la ayuda de un adulto una adivinanza para las siguientes imágenes.



Docente: Pamela Lliteras

Docentes de Especialidades: Gustavo Alvares, Verónica Rosales, Analía Arce, María Arias

**Área Educación Física**

**ACTIVIDAD 3:** - El Ayudante será el Padre o la Madre

El alumno anotará las diferencias:

- Su altura con la del ayudante.
- Su peso con la del ayudante.
- El tamaño de sus manos con la del ayudante.

**DIA 6**

**Área Matemática**

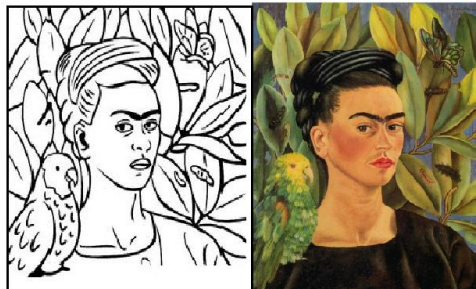
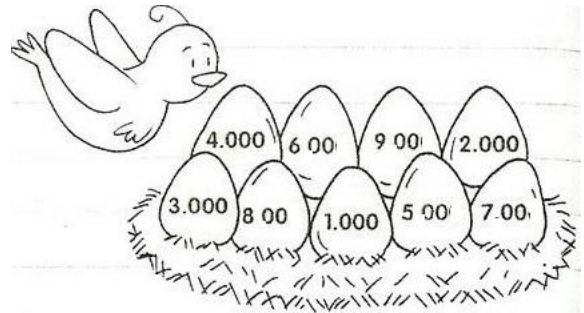
**ACTIVIDAD 1:** Escribe el nombre de los siguientes números

**ACTIVIDAD 2 :** Ordena de mayor a menos los números anteriores

**Area:**Arte visuales

**ACTIVIDAD 3: “El retrato de Frida Kahlo”**

Mira la obra de Frida Kahlo y copia en una hoja como puedas el rostro y si te animas el loro píntalo con lápices de colores o crayones lo que tengas en casa. Luego recorta la imagen de Frida Kahlo y pégala sobre el trabajo de la actividad N° 1, guíate con la imagen dada. Recuerda lavarte las manos antes y después de realizar las tareas.



**DÍA 7**

**Área Matemática**

Docente: Pamela Lliteras

Docentes de Especialidades: Gustavo Alvares, Verónica Rosales, Analía Arce, María Arias

**ACTIVIDAD 1:** Resuelve para saber cuánto dinero tienes.



**ACTIVIDAD 2:** Dibuja la cantidad de billetes y monedas para cada número

\$582    \$390    \$267

Área Tecnología

**ACTIVIDAD 3:** Apiladores de rollos

**Materiales:** Rollos de servilleta -regla -tijera -lápiz -pintura la que tengas en casa pincel.




Con ayuda de un adulto buscan rollos de servilletas los recortan de diferentes tamaños. Luego a cada uno le hacen cortes de 1/2cm dos arriba y dos abajo. Una vez cortadas todas las piezas las pintan de los colores que tengan y las dejan secar. Una vez secas ya pueden jugar y ampliar las piezas.

## DIA 8


Área Matemática

**ACTIVIDAD 1:** Leo, pienso y resuelvo

Tengo ahorrados \$879 y me quiero comprar una bicicleta. ¿Cuál me conviene comprar? ¿Por qué? ¿Me alcanzan mis ahorros? ¿Cuántos pesos me faltan?




\$1.199



2 cuotas de \$600

La capacidad máxima del teatro es de 3.500 personas. Quedaron sin vender 120 entradas. ¿Cuántas personas están en el teatro?



**ACTIVIDAD 2:** Resuelve

$$1245 + 312 = \quad 857 - 120 = \quad 3568 + 223 = \quad 2327 - 218 =$$

**ACTIVIDAD 3:** Escribe el nombre de los número que obtuviste como resultado

Docente: Pamela Llitas

Docentes de Especialidades: Gustavo Alvares, Verónica Rosales, Analía Arce, María Arias

DIA 9



Área Matemática

ACTIVIDAD 1: Sigo leyendo y pensando para resolver



ACTIVIDAD 2: Observa la imagen, luego escribe una situación problemática con ella y por último la resuelve.

Área Teatro

ACTIVIDAD 3: En esta actividad vamos a recrear una situación donde el personaje que inventamos participe. Para esto necesitamos otro participante que haga de otro personaje, en esta ocasión uno que, si podríamos encontrar un día común en la calle, por ejemplo: Una señora, un señor, un niño, niña, un adulto mayor, etc.

La situación que tienen que recrear y jugar es la siguiente:

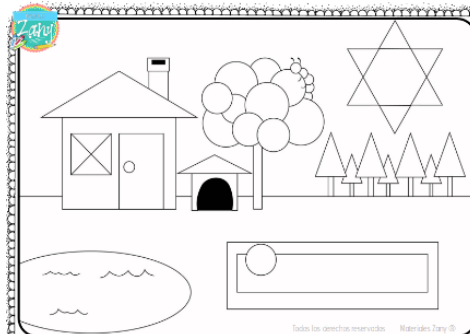
“En el banco de la plaza está sentado el **personaje cotidiano**, de repente y de la nada aparece el **personaje fantástico**”

¿Qué pasa después?

DIA 10

Área Matemática

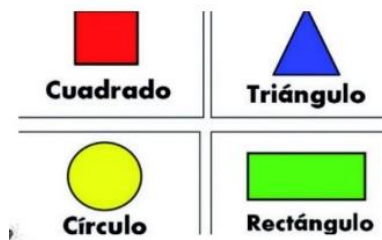
ACTIVIDAD 1: Observa la imagen y di cuantos hay de cada figura (Cuadrado- triangulo- circulo- rectángulo)



Docente: Pamela Lliteras

Docentes de Especialidades: Gustavo Alvares, Verónica Rosales, Analía Arce, María Arias

**ACTIVIDAD 2:** Para recordar escribe cuantos lados y vértices tiene cada una de estas figuras



**Área** Educación Física

**ACTIVIDAD 3:** Con una Pelota de Vóley

Lanzar la pelota hacia arriba y tomarla con las dos manos **SOBRE LA CABEZA** (10 veces este ejercicio)

Lanzar la pelota hacia arriba realizar Autopase (10 veces este ejercicio)

Directora: Lic. Mariela García

Docente: Pamela Lliteras

Docentes de Especialidades: Gustavo Alvares, Verónica Rosales, Analía Arce, María Arias