

TÍTULO: "LAS LETRAS ME SUENAN...."

PROPÓSITOS:

- GENERAR SITUACIONES DE ESCRITURA DE PALABRAS CON SOPORTE GRÁFICO, USANDO LETRAS MÓVILES.
- RESOLVER SITUACIONES A TRAVÉS DE REGULARIDADES, ESCRITURA Y COMPARACIÓN DE NÚMEROS.
- PROMOVER LA FORMACIÓN DE LA CONCIENCIA HISTÓRICA.
- RECONOCER LA CLASIFICACIÓN DEL AMBIENTE EN EL QUE VIVEN LOS SERES VIVOS.
- CONTRIBUIR A CONFORMAR LA IDENTIDAD NACIONAL.

ACTIVIDADES:

DÍA: 1

1-"13 DE JUNIO FUNDACIÓN DE SAN JUAN" .RECORTA Y PEGA IMÁGENES DE LOS LUGARES TURÍSTICOS DE LA PROVINCIA. ESCRIBE SUS NOMBRES.

2--OBSERVA Y ESCUCHA EN EL VIDEO LOS SONIDOS DE LAS LETRAS DEL ABECEDARIO.

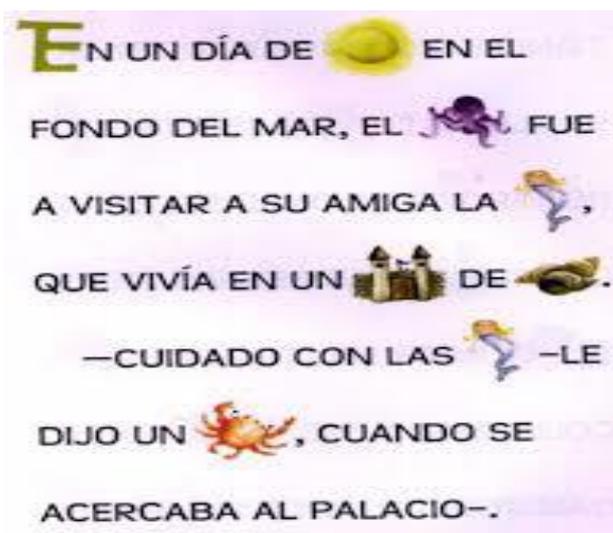
https://youtu.be/n6_SSEJHadQ

3-PIENSA Y RESPONDE:

A-¿LAS LETRAS TIENEN EL MISMO SONIDO?

B-RECITA EL ABECEDARIO.

4-ESCUCHA LEER A UN ADULTO EL DIBUCUENTO.



5-RESPONDE EN FORMA ORAL: ¿DÓNDE VIVÍA LA SIRENA? ¿QUIÉN FUE A VISITARLA? ¿QUÉ DIJO EL CANGREJO? ¿CUÁNDO SUCEDIÓ ESTO?

6-APRENDO: EN EL DIBUCUENTO PODEMOS REEMPLAZAR LOS DIBUJOS POR LAS PALABRAS.

7-TE GUSTARÍA REALIZAR LETRAS MÓVILES PARA CONSTRUIR Y ARMAR PALABRAS.

DÍA:2

8-COMPLETA EL ABECEDARIO CON LAS LETRAS QUE FALTAN.



A	B		D	E	F
	L	K	J		H
N					
Ñ	O	P		R	S
					T
	Y	X	W	V	

9-CUENTA CUÁNTAS LETRAS TIENE EL ABECEDARIO Y COMPLETA.....

10-¿CONOCES ESTE NÚMERO?

¿CÓMO SE LLAMA?

11- ARMA LA SERIE NUMÉRICA.

20+1
20+2
20+3
20+4
20+5
20+6
20+7
20+8
20+9

12-CUENTA Y COMPLETA CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

0	1			4	5		7		9
10	11		13		15		17	18	
20		22			25	26			29

13- RESPONDE EN TU CUADERNO: ¿DÓNDE VIVEN LOS ANIMALITOS DEL DIBUCUENTO?

¿TODOS LOS ANIMALES VIVEN EN UN MISMO LUGAR?

¿POR QUÉ? ¿CONOCES DÓNDE VIVEN? OBSERVA Y ESCUCHA LEER.

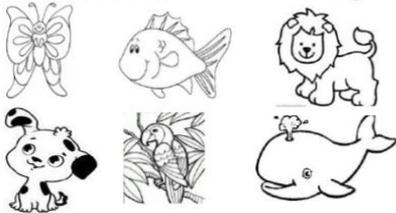
14- APRENDE:



15-RECORTA Y PEGA ANIMALES SEGÚN SU CLASIFICACIÓN. (**TERRESTRES: SON LOS QUE VIVEN EN LA TIERRA. AÉREOS: LOS QUE SE DESPLAZAN POR EL AIRE Y LOS ACUÁTICOS: QUE HABITAN PARTE O LA MAYORÍA DEL TIEMPO EN EL AGUA).**)

DÍA:3

16-OBSERVA LOS ANIMALES Y ESCRIBE SUS NOMBRES EN EL CUADRO SEGÚN SU CLASIFICACIÓN.



AÉREOS	TERRESTRES	ACUÁTICOS

17-UN ADULTO TE DICTA SIETE NÚMEROS COMPRENDIDOS ENTRE EL 0 Y EL 29.

-COMPLETA CON EL NÚMERO ANTERIOR Y POSTERIOR.

	24				21	
	26				23	
	28				29	

		22		
		27		
		25		

DÍA:4

18-ESCRIBE SOLITO EL NOMBRE DE LOS ANIMALES.

	-----		-----	
	-----		-----	

19-ENCIERRA EN UN CÍRCULO LOS ANIMALES TERRESTRES DEL PUNTO ANTERIOR.

20- ESCRIBE LA SERIE NUMÉRICA. (DEL 0 AL 29)

21-COMPLETA CON EL ANTERIOR Y POSTERIOR.

ESCOGE EL NÚMERO

ANTERIOR (EL QUE VA DELANTE)

	21		27		25
	24		22		23
	26		30		28

ESCOGE EL NÚMERO
POSTERIOR (EL QUE VA DETRÁS)

20	23	22
26	29	25
24	28	21

DÍA:5

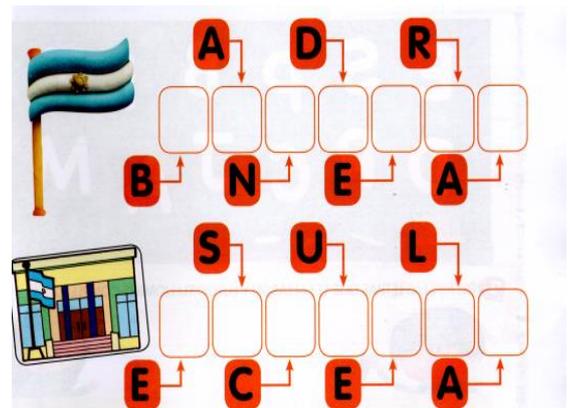
22- ¡LETRAS Y PALABRAS!

A-COMPLETA CON LA LETRA QUE CORRESPONDA Y VAS A DESCUBRIR PALABRAS MUY IMPORTANTES.

B-¿QUÉ PALABRAS ARMASTE?

PIENSA Y RESPONDE: ¿QUÉ REPRESENTA NUESTRA
¿BANDERA? ¿QUÉ COLORES TIENE?

23-ESCUCHA LEER LA HISTORIETA.



24-RESPONDE: “MANUEL BELGRANO CREÓ LA BANDERA ARGENTINA”

¿EN QUÉ LUGARES LA VEMOS? ¿EN QUÉ OCASIONES USAMOS LA BANDERA?

25-ENCIERRA LA PALABRA. ¿QUÉ SIENTE UN ARGENTINO AL VER SU BANDERA?

EMOCIÓN - ORGULLO - PATRIOTISMO - ALEGRÍA

26-LEE LAS PALABRAS, DELETREA Y COPIA EN TU CUADERNO.

27-DIBUJA LA BANDERA EN UNA HOJA Nº5 Y DECÓRALA COMO QUIERAS REFLEJANDO SUS COLORES PARA DECORAR TU CASA. "20 DE JUNIO DÍA DE LA BANDERA NACIONAL ARGENTINA".

28-ESCUCHA LEER Y RESPONDE.

1- ¿QUÉ HAS APRENDIDO?

2- ¿CÓMO HAS APRENDIDO? ¿QUÉ TE RESULTÓ MÁS FÁCIL O DIFÍCIL?

3- ¿PARA QUÉ SIRVE LO QUE APRENDISTE? ¿QUÉ FUE LO QUE MÁS TE GUSTÓ? ¿POR QUÉ?



GUÍA PEDAGÓGICA Nº3 DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

PROPÓSITO: FAVORECER EL CONOCIMIENTO DE LAS HERRAMIENTAS ESCOLARES.



ACTIVIDADES

1-LEER Y COMENTAR CON AYUDA DE UN MAYOR.

EL CUADERNO, LA REGLA, EL SACAPUNTAS, LA GOMA Y MUCHOS OTROS ELEMENTOS, SE LLAMAN HERRAMIENTAS ESCOLARES, PORQUE SIRVEN PARA HACER LAS TAREAS DE LA ESCUELA.

2- PINTAR LAS HERRAMIENTAS ESCOLARES Y LA QUE UTILIZABA MANUEL BELGRANO, PARA FIRMAR.



GUÍA PEDAGÓGICA Nº3 DE EDUCACIÓN MUSICAL

PROPÓSITO: ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD PERCEPTIVA, RELACIONADA A LOS SONIDOS DEL ENTORNO.

ACTIVIDAD:

1. CON AYUDA DE UN ADULTO INVENTÁ UN CUENTO CORTO DONDE APAREZCAN SONIDOS QUE HAY EN TU CASA.
2. ESCRIBILO EN EL CUADERNO Y LUEGO IMITÁ CADA UNO DE LOS SONIDOS.
3. MANDÁ UNA FOTO DE TU CUENTO A LA SEÑORITA DE MÚSICA.

GUÍA PEDAGÓGICA N°3 EDUCACIÓN PLÁSTICA:

PROPÓSITOS: PROPICIAR LA AUTONOMÍA Y LA CONFIANZA EN FORMAS PERSONALES DE EXPRESIÓN Y VALORANDO POSIBILIDADES Y ACEPTANDO DIFERENCIAS. FAVORECER LA EXPLORACIÓN, EXPERIMENTACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE MATERIALES, SOPORTE, TÉCNICA RECURSOS Y PROCEDIMIENTOS EN LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN Y RECEPCIÓN.

ACTIVIDADES:

- 1 MARCAR EN EL PISO EN TAMAÑO GRANDE, LOS NÚMEROS LUEGO BRINCAR RECORRIENDO LOS NÚMEROS (1, 2, 3, 4). LA DOCENTE VA A RECOLECTAR EVIDENCIA DEL EJERCICIO (FOTO)
- 2 DIBUJAR LOS NÚMEROS (1, 2, 3 Y 4) EN TAMAÑO MEDIANO, EN LA HOJA DE DIBUJO BLANCA.
- 3 PINTAR CON TÉMPERA Y PINCEL LOS NÚMEROS.

GUÍA PEDAGOGICA N°3 DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROPÓSITOS: PROPICIAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD PERCEPTIVA MOTRIZ, EN RELACIÓN AL CONOCIMIENTO DE SU CUERPO.

ACTIVIDADES:

- A) ENTRADA EN CALOR: JUGAREMOS A SIMÓN DICE. SIMÓN DA UNA ORDEN Y EL CHICO DEBE CUMPLIR (EJEMPLO: SIMÓN DICE QUE CAMINEN DE PUNTITAS DE PIE).
- B) HACER DOS O TRES PELOTITAS DE PAPEL Y OCUPAR UN BALDE. TRATAMOS DE EMBOCAR LAS PELOTITAS EN EL BALDE, PRIMERO BIEN CERQUITA, Y LUEGO IRSE ALEJANDO (ENVIAR EVIDENCIA CON NOMBRE COMPLETO AL PROFESOR).
- C) TROTAR POR LA CASA Y CUANDO UN ADULTO HAGA UNA SEÑAL, EL ALUMNO DEBERÁ QUEDARSE QUIETITO COMO UNA ESTATUA.

DIRECTORA: TALLARICO FERNANDA – VICEDIRECTORA: LEWILLE VANNESSA.