

Escuela: José A. Terry

Docente de grado: Cristina Sánchez.

Grado: 1° B. Nivel: Primario Turno: tarde. Guía N° 16.

Áreas curriculares Integradas: Lengua, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Tecnología, Computación, Cerámica y Estimulación auditiva y del lenguaje, Música y Educación física.

Título de la propuesta: ¡A mostrar todo lo aprendido!

Contenidos: Numeración del 1 al 10. Las vocales. Poesía de las vocales. El campo y la ciudad. Cómo se cubren los animales. Las partes de la planta: El crecimiento de la planta.. Percusión corporal con pictogramas/ RITMO: El silencio de negra. Exploración de las nociones de ubicación y orientación del propio cuerpo y los objetos en el espacio. Articulación: Fonemas /p/ /f/ /m/ /t/: En palabras, Vocabulario: mamá, papá, mapa, pie, pipa, moto, pato, té, toma, fuma, ama, mima. Formato Abierto. Descomposición fonológica. Registro silábico. En Oraciones (S-V-O). Juegos del Lenguaje: Crucigrama, Trabalenguas. Fonación: Voz: Duración, Intensidad, Tono. Exploración de posibilidades y limitaciones de materiales. Las partes de la computadora. Construcción de la imagen Bidimensional.

Día 1: Matemática y Computación.

Matemática: Comenzamos a trabajar en el cuaderno. ¡A prestar mucha atención!

ESCRIBÍ EL ANTERIOR Y EL POSTERIOR :

___ 6 ___ ___ 8 ___ ___ 3 ___ . ___ 9 ___

Computación: Estimados papás: les presentamos 1 juego en línea para que puedan realizar los chicos. En ellos trabajamos las partes de la computadora teniendo en cuenta las actividades de guías anteriores. Además trabajamos memoria y atención. ¡¡¡Mucha Suerte!!!

Actividad 1: PARTES DE LA COMPUTADORA

Ingresa al link, descubre en la sopa de letras las partes de la computadora.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7471324-partes_de_la_computadora.html (Autor R. Lorenzo)

Día 2: Lengua y Cerámica:

Lengua: Les propongo leer en familia la siguiente lectura. Una vez leída, trabajamos en el cuaderno: Escribí la fecha y copia la lectura.

MARCHA DE LAS VOCALES.

LAS CINCO VOCALES VAN A DESFILAR.

PRIMERO VERÁS QUE PASA LA "A"
CON SUS DOS PATITAS
MUY ABIERTAS AL MARCHAR.

AHÍ VIENE LA "E"
ALZANDO LOS PIES,
EL PALO DE EL MEDIO
ES MÁS CHICO COMO VES.

AQUÍ ESTÁ LA "I",
LA SIGUE LA "O",
UNA ES FLACA Y OTRA GORDA
PORQUE YA COMIÓ.

Y LUEGO HASTA ATRÁS LLEGÓ LA "U"
COMO LA CUERDA
CON QUE SIEMPRE
SALTAS TÚ.

Cerámica:

Observar la imagen de la actividad a realizar y copiar en una hoja de dibujo.

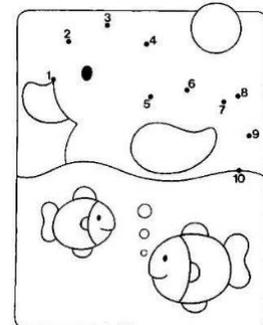
Ejemplo:

**Día 3: Matemática y Estimulación auditiva y del Lenguaje**

Matemática: Nos divertimos un poco y ponemos manos a la obra en el cuaderno.

Dibujamos como indica la figura y unimos los puntitos para formar la imagen. Recordá unir los puntos siguiendo el orden 1 ...

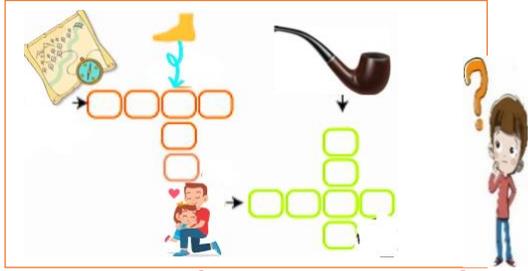
¿QUÉ ANIMAL SE FORMÓ?



Estimulación auditiva y del lenguaje:

ACTIVIDADES: Enviar evidencias pedagógicas a Grupo de WhatsApp.

1. **RESOLVÉ** los crucigramas y **LEÉ** el trabalenguas:



MI MAMÁ ME AMA Y
 YO AMO A MI MAMÁ.
 AMO A MI MAMÁ Y
 ME AMA MI MAMÁ.
 MI MAMÁ ME MIMA Y
 YO MIMO A MI MAMÁ.
 MIMO A MI MAMÁ
 Y ME MIMA MI MAMÁ.

2. **COMPLETÁ** las oraciones. **LEÉ** en voz alta:


QUIEN: == QUE:

.....

MI TÍA MAITÉ UNA PIPA.


QUIEN: == QUIEN:

.....

..... **AMO** A

MI MAMÁ

Día 4: Tecnología y Lengua

Tecnología: Busca un cartón que puede ser una tapa de la caja de unos zapatos. Marca y recorta un triángulo, para hacer un pino como árbol de navidad. Luego con recortes de lana de color verde, comenzó a envolverlos alrededor del cartón (mira la imagen). Para finalizar hace pelotitas de color para adornar; podés usar algodón y las pintas de distintos colores, luego las pegas en tu arbolito y ya está listo para ponerlo en la puerta de tu casa.



Lengua: Continuamos trabajando con la poesía la marcha de las vocales Ahora te propongo marcar las sílabas que conozcas con M, P, y T. Por ejemplo, PRIMERO

Día 5: Ciencias Naturales y Educación física.

Educación física: Actividades para jugar en familia, se puede jugar de forma individual o en parejas y deben cooperar para hacer más puntos. Para ello necesitarán:

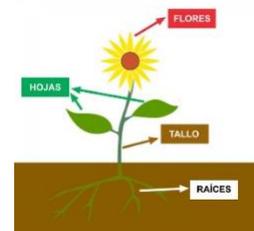
- Marcar cuadrados a tres pasos de distancia uno de otro. Pueden dibujarlo en el suelo o marcarlo con materiales como sogas, hilos o lo que tengan en casa.
- Una pelota de papel, de trapo o medias que quepa en la palma de sus manos.

¡A JUGAR!

1. Para comenzar los integrantes se ubican enfrentados, cada cual dentro de un cuadrado. Una de las personas debe tener la pelota en la mano.
2. Para sumar puntos deben lanzar la pelota y la otra persona debe recibirla en el aire sin que se caiga.
3. ¡Ojo! lo más difícil es que no deben pisar el cuadrado en ningún momento. Pueden entrar y salir del cuadrado según donde vaya la pelota, pero no pueden pisar sus líneas.
4. cada pase se cuenta como un punto y cada vez que se cae la pelota al recibir se descuenta un punto, deben intentar llegar a diez pases sin pisar el cuadrado.
5. La persona que llegue a diez o sume más puntos es la ganadora.

Desafíos: Primero lanzamos con mano derecha y recibimos con las dos, luego lanzamos con mano izquierda y ¿podrás recibir la pelota con una sola mano? ¡Es difícil pero inténtalo! ¿Cuál es tu mano más hábil?

Ciencias Naturales: Observa con mucha atención las partes de la planta. Después en el cuaderno dibuja tu germinador y escribí las partes según corresponda. Recordá escribir la fecha y el estado del tiempo.

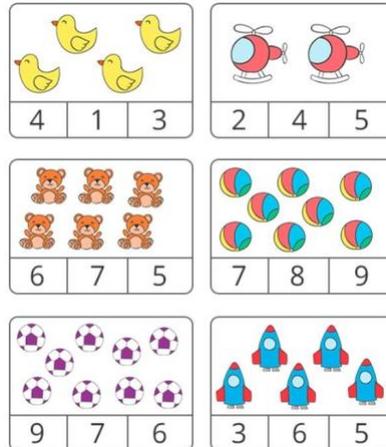


Día 6: Matemática y Estimulación auditiva y del lenguaje .

Estimulación Auditiva y del Lenguaje: **DESARMÁ** todas las palabras como la palabra PATO:



Matemática: Ahora a contar y después pinta el resultado.



Día 7: Lengua y Cerámica

Lengua: Ahora si, llegó el momento de poner manos a la obra, vamos a dibujar las vocales como indica la poesía, por ejemplo: la A con sus patitas abiertas.

Cerámica: Siguiendo con la actividad anterior: pintar dentro de cada espacio con diferentes colores, fibras, temperas o lápices de colores. respetando el contorno de cada línea.

¡Cuidar el orden en el espacio a trabajar!

Ejemplo del trabajo terminado:



Día 8: Computación y Ciencias Sociales.

Ciencias Sociales: Observa las imágenes, puedes dibujar en tu cuaderno y escribí CAMPO o CIUDAD según corresponda.



Computación: COMPLETA CON LAS VOCALES En el cuaderno un adulto escribe las siguientes palabras correspondientes a las partes de la computadora (donde faltan las vocales),

el niño debe completarlas. Las palabras incompletas son MONITOR, TECLADO, GABINETE, RATÓN, LA COMPUTADORA.

M _ N _ T _ R

T _ CL _ D _

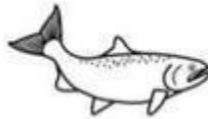
G _ B _ N _ T _

R _ T _ N

L _ C _ MP _ T _ D _ R _

Día 9: Ciencias Naturales y Tecnología

Ciencias Naturales: Recordamos lo aprendido sobre cómo se cubren los animales: PELOS PLUMAS Y ESCAMAS. Observamos las imágenes y uní según corresponda.



PELOS.

PLUMAS.

ESCAMAS.

Tecnología:

Haremos un papá Noel colgante. Buscá palitos de helado, los pintás de color rojo y los pegás uno al lado del otro (mirá la imagen). Luego recortá un círculo en cartón o cartulina para hacer la carita. Hací el gorrito con un pedacito de papel rojo. Con algodón realizá la barba, el pelo y el pompón de su gorrito. Buscá botones para su saco y con marcadores dibujá sus ojitos y nariz. Finalmente con un trozo de lana podés hacer el cordón para colgarlo en el arbolito de navidad.



Día 10: Lengua y Música

Lengua: Repasamos las sílabas aprendidas y las leemos en voz alta.

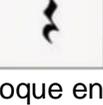
MA ME MI MO MU

PA PE PI PO PU

TA TE TI TO TU

Música: ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL- DOCENTE: MARIELA A. SOSA – 1° Grado

1-): ¿Dónde está el Silencio? a) Realiza la percusión corporal, en el orden que la vas viendo en el pictograma. En el silencio de negra, hacer el gesto shh. **b)** ¿En qué casillas están los silencios de negra? Dibuja la casilla indicando el número de fila y la columna en que se encuentra. Ej 1° Silencio: Fila A, columna 4 escribirás grande: (**A 4**) y dibujarás el silencio de negra. Así con cada casilla con silencio.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

2-) Combinando percusión con números y letras.

Jugaremos con el pictograma de percusión corporal de la actividad anterior. Utilizaremos un dado (Puede ser el dado de los puntos, fabricado la clase anterior)- Aparte, realizar una tarjeta con cada letra: A, B,C,D. Tirar el dado y sacar una tarjeta de letra al azar. Deberás encontrar el casillero de la letra y el número que te tocó. Ej: **D1**, golpear con el pie, **B2** golpear en los muslos. Quien se equivoque saldrá del juego.

Ganará quién menos se equivoque en encontrar la percusión según el dado y la letra que le tocó. ¡A jugar!

Equipo Directivo a cargo: Verónica Verdeguer y Carina Amidey.



