

Escuela: E.E.E. Hospitalaria y Domiciliaria Dr. Guillermo Rawson Anexo Marcial Quiroga

Docente: Prof. Myriam Villarroel

Grado: Primer Grado, Ciclo Básico

Turno: Tarde.

Área Curricular: Áreas Integradas.

Título de la propuesta: "Nuestros amigos, los animales"

En esta guía trabajaremos:

LENGUA: Comprensión de textos. Lectura y escritura de palabras con M, P y S.

MATEMÁTICA; Situaciones problemáticas sencillas. Números hasta el 19. Conteo.

CIENCIAS NATURALES: Seres vivos: Los animales: Necesidades para su desarrollo

ESPECIALIDADES

Lunes: TECNOLOGÍA; Miércoles: MÚSICA; Viernes: PLÁSTICA

CONSIGNAS A TRABAJAR:

Día 1: ÁREA LENGUA

MAMÁ LEE, ESCUCHO CON MUCHA ATENCIÓN

PIPO ENCUENTRA UN AMIGO

PIPO ERA UN PERRITO BLANCO QUE NO TENÍA DUEÑO. VIVÍA SOLO EN LA CALLE Y COMÍA RESTOS DE BASURA. ALGUNAS VECES, PIPO SE SENTÍA MUY TRISTE POR NO TENER UN AMIGO.

UN DÍA, UN NIÑO LLAMADO PABLO RECOGIÓ A PIPO, Y SE LO LLEVÓ A VIVIR A SU CASA, EN EL CAMPO.

PIPO Y PABLO JUEGAN JUNTOS
TODOS LOS DÍAS Y SON MUY
FELICES.

AHORA PIPO TIENE UN COLLAR;
COMIDA Y UNA LINDA CASITA PARA
DORMIR, PORQUE SU AMIGO LO
QUIERE MUCHO.



Actividad 1: MARCA CON UNA X, LA RESPUESTA CORRECTA

PIPO ES UN: <ul style="list-style-type: none"> • NIÑO • PERRO • HOMBRE 	EN LA CALLE, PIPO COMÍA: <ul style="list-style-type: none"> • BASURA • PIZZA • ALIMENTO 	PABLO LLEVÓ A PIPO A VIVIR EN: <ul style="list-style-type: none"> • LA PLAYA • LA CIUDAD • EL CAMPO 	AHORA PIPO DUERME EN UNA: <ul style="list-style-type: none"> • CAMA • CASITA • CAJA
--	--	--	--

RESPONDE:

- ❖ EN TU CASA; TIENES MASCOTAS? ¿CÓMO SE LLAMAN?
.....
- ❖ EN FAMILIA; INVENTEN UN NUEVO FINAL PARA EL CUENTO. DIBUJALO EN TU CUADERNO.
- ❖ ESCRIBE UN NUEVO TÍTULO PARA EL CUENTO:.....

ÁREA MATEMÁTICA

Actividad 2: COMPLETA LA SERIE NUMÉRICA



Día 2: ÁREA MATEMÁTICA

Actividad 1: CON LA AYUDA DE UN ADULTO, VAMOS A ARMAR ESTE JUEGO: NECESITAMOS 2 TACHITOS (PUEDEN SER BOLTELLAS RECORTADAS, VALDES PEQUEÑOS O LATAS VACÍAS). ADEMÁS VAMOS A NECESITAR 20 TAPITAS, BOLITAS O BOTONES.



EL JUEGO CONSISTE EN COLOCAR LOS TACHITOS EN EL PISO, PARARSE A UNA DISTANCIA DE 1 O 2 METROS Y TRATAR DE EMBOCAR LAS FICHAS EN LOS TACHITOS: REPARTÍ LAS FICHAS CON TU COMPAÑERO Y CUANDO HAYAN TIRADO TODAS LAS

FICHAS; CONTÁS EL PUNTAJE OBTENIDO DE ACUERDO CON CUÁNTAS CAYERON EN CADA TACHITO. ANOTÁ EN PUNTAJE DE CADA UNO Y SABRÁS QUIÉN GANÓ.

ÁREA MÚSICA

Actividad 2: BUSCO EN CASA; OBJETOS SONOROS Y LE PIDO AYUDA A ALGÚN FAMILIAR PARA QUE LOS EJECUTE SIN QUE TU PUEDAS VERLOS. EL JUEGO CONSISTE EN DESCUBRIR QUÉ OBJETO ES EL QUE ESTÁ SONANDO. SI TE CONFUNDES PIDO AYUDA A LA PERSONA PARA QUE VUELVA A HACER SONAR EL OBJETO. LUEGO CAMBIA EL ROL, TÚ HACES SONAR EL OBJETO Y LA OTRA PERSONA DEBE ADIVINAR.

Día 3: ÁREA LENGUA

Actividad 1: MARCA EN EL CUENTO; EL NOMBRE DEL PERRO Y EL DE SU AMIGO. LUEGO ESCRÍBELOS. PENSÁ TRES PALABRAS MÁS QUE EMPIECEN COMO LOS NOMBRES DE ESTOS AMIGOS Y ESCRIBILAS.

❖: _____

❖: _____

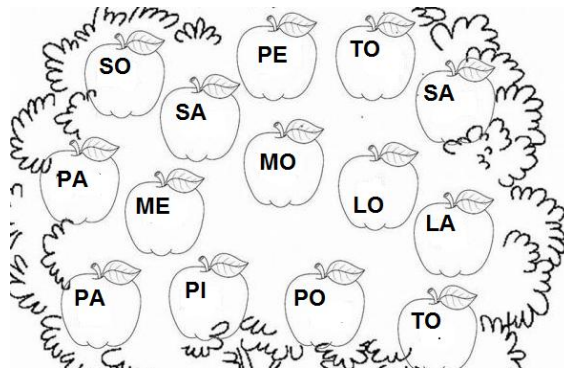
ÁREA MATEMÁTICA

Actividad 2: ESCRIBE EL ANTERIOR Y EL POSTERIOR

	4			8			11	
	6			2			15	

Día 4: ÁREA LENGUA

Actividad 1: FORMA TODAS LAS PALABRAS QUE PUEDAS CON ESTAS SÍLABAS. ESCRÍBELAS AL COSTADO.



ÁREA PLÁSTICA:

Actividad 2: OBSERVA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS. ¿DE QUÉ COLOR ES CADA UNA?
¿POR QUÉ SERÁ QUE ESTÁN CONTENTAS? DIBUJALAS EN UNA HOJA Y PINTALAS
COMO VOS QUIERAS.



Día 5: AREA CIENCIAS NATURALES:

Actividad 1: DIBUJA A TU ANIMAL FAVORITO: ESCRIBE SU NOMBRE Y LO QUE SEPAS DE
ÉL. PIDE AYUDA A UN ADULTO PARA BUSCAR INFORMACIÓN, SI ES NECESARIO.
COMPLETA LA ACTIVIDAD EN TU CUADERNO.

ÁREA TECNOLOGÍA

Actividad 2: RODEA CON ROJO LOS ELEMENTOS NATURALES Y CON VERDE, LOS
ARTIFICIALES.



Día 6: ÁREA LENGUA

Actividad 1: MAMÁ LEE Y YO ADIVINO. ESCRIBE LA RESPUESTA DE LA ADIVINANZA.

DE RAYAS ES MI PIJAMA, PERO
NUNCA ME METO EN LA CAMA.

TREPA EN LOS ARBOLES, COME
BANANAS. ES MAMÍFERO Y
TIENE MUCHO PELO.

TENGO UNA MELENA, SOY
FUERTE Y MUY VELOZ. ABRO
LA BOCA TAN GRANDE QUE
DOY MIEDO CON MI VOZ.

LARGO; LARGO SU CUELLO.
TIENE MANCHAS EN LA PIEL, SI
TE DIGO MÁS, SABRÁS QUIEN
ES.

Actividad 2. :PIENSA Y ESCRIBE:

DOS ANIMALES QUE EMPIECEN CON "M".....

DOS ANIMALES QUE EMPIECEN CON “P”

DOS ANIMALES QUE EMPIECEN CON “S”

Día 7: ÁREA MATEMATICA

Actividad 1:- PABLO COMPRÓ PELOTAS DE COLORES PARA JUGAR CON SU AMIGO PIPO. COMPRÓ 4 ROJAS, 3 AZULES y 5 VERDES. ¿CUÁNTAS PELOTAS COMPRÓ EN TOTAL? DIBUJA EL RESULTADO.

-EN UNOS DÍAS YA SE PERDIERON 2 PELOTAS ROJAS Y 3 VERDES. ¿ CUÁNTAS PELOTAS LE QUEDAN EN TOTAL, AHORA?. DIBUJA EL RESULTADO.

ÁREA MÚSICA

Actividad 2: MIRO Y ESCUCHO LA CANCIÓN “CIENPIES”.

https://www.youtube.com/watch?v=Jlk_nvP9eqY

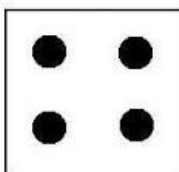
- REALIZO EL JUEGO CON ALGÚN INTEGRANTE DE LA FAMILIA.

Día 8: ÁREA MATEMATICA

Actividad 1: JUGAMOS A CONTAR. NECESITAMOS HOJA; LÁPIZ Y DOS DADOS.

EL JUEGO CONSISTE EN QUE CADA PARTICIPANTE DEBE TIRAR LOS DADOS, LUEGO CONTARÁ CUÁNTO OBTUVO, LO ANOTARÁ Y CONTINÚA EL SIGUIENTE PARTICIPANTE. GANA EL PARTIDO EL QUE TIENE EL MAYOR PUNTAJE.

Actividad 2: SEGUIMOS JUGANDO CON EL DADO: LANZA EL DADO; DI EN VOZ ALTA LA CANTIDAD QUE TE TOCÓ. LUEGO ESCRIBE EL NÚMERO ANTERIOR Y SIGUIENTE, POR EJEMPLO:

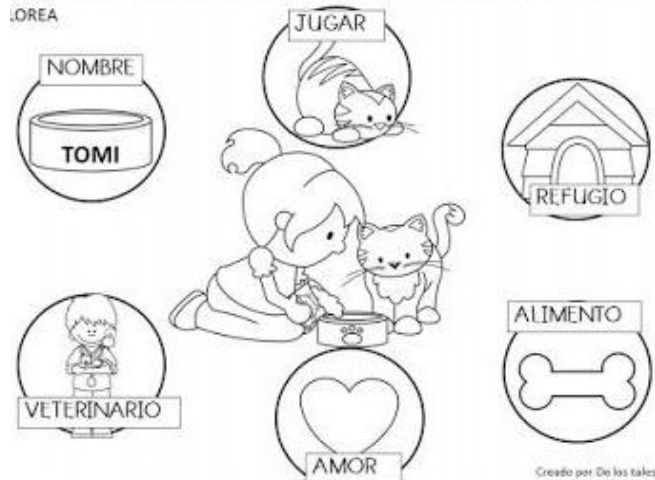


CUENTO LA CANTIDAD: 4

_____4_____

Día 9: ÁREA CIENCIAS NATURALES

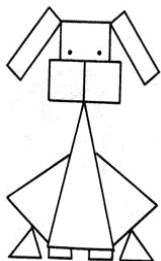
TENER UNA MASCOTA ES UNA GRAN RESPONSABILIDAD; DEBEMOS BRINDARLE TODOS LOS CUIDADOS NECESARIOS. CONVERSAMOS EN FAMILIA.



Actividad 1: ESCRIBE EN TU CUADERNO, SITUACIONES EN DONDE NO CUIDAMOS A NUESTRAS MASCOTAS.

ÁREA PLÁSTICA

Actividad 2: RECONOCÉ LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS EN ESTE DIBUJO. DIBUJÁ UN ANIMALITO CON FIGURAS GEOMÉTRICAS, PINTALO COMO MÁS TE GUSTE.



Día 10: ÁREA MATEMÁTICA:

Actividad 1: A SUMAR CON DADOS

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} =$$

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} =$$

ÁREA TECNOLOGÍA

Actividad 2: DIBUJA EN TU CUADERNO, TRES PRODUCTOS ARTIFICIALES.

DIRECTORA: Prof. CARLA BUCHERT