

Escuela: José A. Terry

Docente de grado: Cristina Sánchez.

Grado: 1° B.

Nivel: Primario

Turno: tarde.

Guía N° 15.

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

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

Contenidos: Un nuevo mes: Noviembre. Numeración del 1 al 10. Lectura: El niño Robot. Las vocales. La higiene: nos lavamos las manos. La semilla: el germinador. Los colores: rojo, azul, amarillo y verde. Las figuras geométricas. Los integrantes de la familia. Líneas. Color. Modelado. Articulación: fonemas vocálicos y consonánticos: /p/ /f/ /m/ /t/: Conciencia fonológica, fonémica y léxica. Registro silábico. Vocabulario: papa, papá, patito, mamá, mami, mate, tomate, té, tom, Tomás, Ta-te-ti. Prácticas del Lenguaje: Juegos de Lenguaje: Anagrama, Sopa de Letras, Adivinanzas, Trabalenguas. Herramientas. Exploración de posibilidades y limitaciones de materiales. Experimentación de habilidades motrices básicas no locomotoras: equilibrio del propio cuerpo y de los objetos. Ritmo- Percusión corporal. Asociación números más percusión.

Día 1: Matemática y Computación.

Matemática: Comienza un nuevo, nos preparamos para el calor. Antes te propongo en familia elaborar el calendario del mes de NOVIEMBRE, decóralo como más te guste. Recordá graficar todos los días el estado del tiempo.

NOVIEMBRE	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28
	29	30					

Computación: LA COMPUTADORA

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!!! Debe ingresar el nombre, jugar, ver el puntaje obtenido y el tiempo para saber quién es el ganador. ¡¡¡Mucha Suerte!!!

Actividad 1: PARTES DE LA COMPUTADORA

Ingresa al link, escribe tu nombre y comienza a buscar los pares iguales.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7288313-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.

EL NIÑO ROBOT

CHA CHA CHA CHA CHA CHA CHA

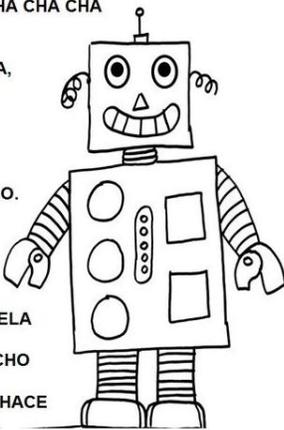
EL NIÑO ROBOT LE DIJO A LA ABUELA
QUE LE DIERA CUERDA PARA IR A LA ESCUELA,
LA ABUELA LE DIJO QUE ESTUVIERA QUIETO,
LA CUERDA LE HACIA COSQUILLAS AL NIETO.

CHA CHA CHA CHA CHA CHA CHA

LA ABUELA ROBOT
ANTES QUE SE FUERA,
LE PUSO ACEITITO
CON UNA ACEITERA,
LE BESO LA FRENTE
DE ACERO PULIDO,
LE PEINO LOS RIZOS
DE ALAMBRE TORCIDO.

CHA CHA CHA ...

SE FUE CAMINANDO
CON PASO MARCIAL,
DERECHO A LA ESCUELA
ALEGRE Y FORMAL,
LLEVANDO EN EL PECHO
DE TERSO METAL
UNA MAQUINITA QUE HACE
CHA-CHA-CHA.



Cerámica: Colgante Rupestre.

“Trabajar con los papás”.

Trabajar con masa de sal, (receta enviada en actividades anteriores): una vez realizada la masa, estirar con un bolillo y marcar 3 círculos, hacer un agujerito arriba y debajo de cada círculo para después unirlos entre sí, dejar secar. Una vez secos, en cada círculo van a realizar algún dibujo rupestre con marcador de color negro o marrón. **Ejemplos:**



Siguiendo con la actividad anterior: Unir con lana cada círculo para formar un colgante

pueden colocarle un palito para sostenerlo, una vez terminado colgar en algún lugar de la casa ¡Cuidar el orden en el espacio a trabajar!

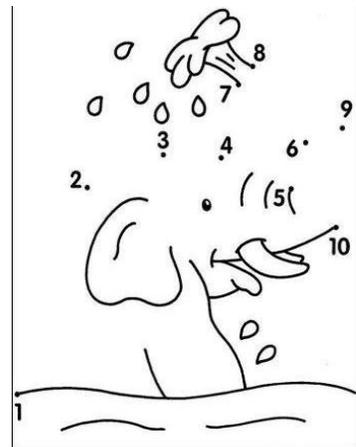
Ejemplo del trabajo terminado:



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:

Estimados papás: Favor de enviar evidencia pedagógica de las tareas a Grupo WhatsApp de Reed. Vocal ¡Muchas gracias! ¡ÁNIMOS CAMPEÓN!

1. ARMÁ y ESCRIBÍ PALABRAS

con las **SÍLABAS** de la burbuja:



2. RESPONDÉ la ADIVINANZA:

TOMI TOMA TÉ.
 TÉ...TOMA TOMI
 ¿QUÉ TOMA TOMI?
 ¿MATE O TÉ?
 TOMA... TE
 ¿QUÉ ES? _____



Día 4: Tecnología y Ciencias Naturales:

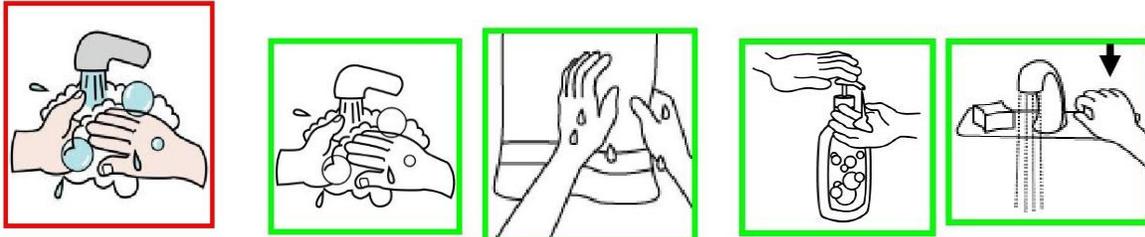
Tecnología: Buscá 16 tapas plásticas. Haremos el juego de la memoria para jugar en familia.

Dibujá el diseño que más te guste en un papelito, pero siempre de a pares, por ej. 2 soles, 2 estrellas, 2 manzanas, etc. Luego recortá y



pegá dentro de las tapas. Ahora simplemente invertí las tapas y ordená tal cual figuran en la imagen. El juego consiste en dar vuelta una tapita y encontrar la compañera par.

Ciencias Naturales: Recordamos lo aprendido sobre el lavado de manos, escribí la fecha en el cuaderno, copia la actividad y ordena la secuencia. Coloca números del 1 al 4.



LAVADO LAS MANOS: -----

Día 5: Ciencias Naturales y Educación física.

Educación física: CIRCUITO EQUILIBRISTA: Caminar sobre la línea que esta dibujada con



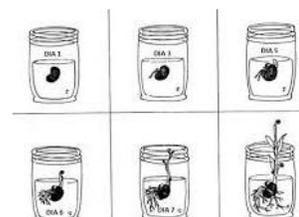
cinta de papel sobre el piso, desplazarse por rampas que tienen una pequeña inclinación. Comenzar a realizar desplazamientos, pero con la panza apoyada en la superficie, agregar obstáculos a los circuitos que utilizamos para desplazarnos, jugar con aros plásticos o de cartón, Llevarlos con diferentes partes del cuerpo. Jugar y caminar sobre cuerdas que colocamos en el piso, colocarse bolsitas rellenas de polenta o arena en la cabeza y caminar por diferentes espacios. Trasladarse con una cuchara en la boca sosteniendo una pelota hasta el otro lado del recorrido.

SEGUIMOS EQUILIBRADOS. Cada jugador dispone de una botella, con la cual experimenta posibilidades de equilibrios (podemos seguir usando el circuito o no, dependiendo de la propuesta de cada participante). Seguidamente cada participante, por orden establecido, propone su forma de equilibrio, que los demás integrantes de la familia deberán intentar. Los que consiguen mantenerla durante 10 segundos, obtienen un punto.

Ciencias Naturales: En la guía número 12 elaboramos un germinador, a continuación, observá la siguiente imagen sobre el crecimiento de la semilla.

En el cuaderno responde:

- 1- ¿CRECIÓ LA PLANTA EN LA SEMILLA QUE GERMINASTE?
- 2- ¿CUÁNTOS CENTIMETROS MIDE? Con ayuda de un adulto



y una regla medí tu plantita.

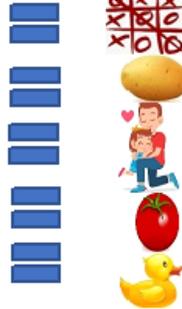
Recordá enviarme una foto por whatsapp para mostrarme el crecimiento.

Día 6: Matemática y Estimulación auditiva y del lenguaje .

Estimulación Auditiva y del Lenguaje:

2. UNÍ Y ESCRIBÍ LAS PALABRAS:

TA +  + **TI** =
PA + **PA** =
PA + **PA** =
TO +  =
PA + **TI** + **TO** =



Matemática: Repasamos los números ya aprendidos del 1 al 10. En la siguiente actividad te propongo, recortar los números y ubicarlos en el lugar que corresponden. Recordá escribir la fecha y el estado del tiempo.

Día 7: Lengua y Carpintería:

Lengua: Con ayuda releemos la lectura: EL NIÑO ROBOT. En la lectura vamos a rodear con un círculo las palabras que comienzan con vocal: A E I O U. Ahora pensá, ¿CÓMO SE LLAMA EL NIÑO? En el cuaderno escribí el nombre.

Carpintería: Todas las actividades realizarlas en el cuaderno en casa.

1-OBSERVAR LA IMAGEN Y ESCRIBIR EL NOMBRE DE CADA HERRAMIENTA



2-INDICAR EL MATERIAL ¿DE QUÉ ESTÁ FABRICADO EL MARTILLO?

EL MANGO ESTA HECHO DE:.....

LA CABEZA DEL MARTILLO ES DE:.....

3-¿LA TENAZA QUE FUNCIÓN CUMPLE? CON AYUDA DE PAPÁ RESPONDÉ.

Día 8: Computación y Ciencias Sociales.

Ciencias Sociales: En las anteriores trabajamos con los integrantes de la familia. Les propongo observar con atención el árbol genealógico de José. En este árbol están sus papás, sus abuelos y sus bisabuelos. Podés con ayuda de algún adulto, dibuja tu propia árbol genealógico.



Computación: En el cuaderno un adulto escribe LA COMPUTADORA.

Luego buscamos una imagen de una computadora en una revista o diario y con flechas señalas las partes. Un adulto puede escribir sus nombres para que el niño escriba abajo, siempre con letra mayúscula imprenta.

Si contamos en casa con una computadora, se pueden escribir los nombres abriendo el Word o de notas, copiando desde el cuaderno.



bloc

Día 9: Matemática y Tecnología

Matemática: En el cuaderno, vamos a dibujar nuestro robot de la lectura. ¡Atención! Sólo vamos a utilizar figuras geométricas que ya aprendimos. Antes las repasamos:



RECTÁNGULO

TRIÁNGULO

CUADRADO

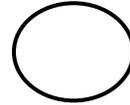
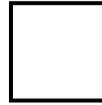
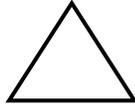
CÍRCULO

Tecnología: ¡Atención papis! Buscá 6 vasos y colocá círculos en los vasos para enumerar del 1 al 6 (mirá la imagen). Luego en varias hojas, dibujá los vasos enumerados en distinto orden. Hacé varias hojitas con distinta distribución de los vasitos. Así tu niño/a deberá apilar los vasos, según la orden que se le indique.



Día 10: Lengua y Música

Lengua: Continuamos trabajando con el robot que dibujaste ayer. Ahora te toca pintar según indican los colores. Recordá enviarme una foto para ver cómo quedó.



ROJO

VERDE

AZUL

AMARILLO

Música: 1-Construir dos dados musicales: En una caja cuadrada, pegar 1, 2, 3, 4, 5, o 6 puntos en cada cara de la caja, formando un dado.

En el otro dado, (otra caja) pegar una imagen de las diferentes percusiones corporales en cada cara del dado ya sean: chasquidos, palmas, golpes en los muslos, percusión en el pecho con mano derecha, percusión en el pecho con mano izquierda y percusión con los pies, etc, según muestra el gráfico. También se puede reemplazar alguna imagen por otra percusión corporal que se les ocurra.



2-) Dúo de dados musicales: un dado indicará con puntos el número de golpes. El otro dado, indicará qué parte del cuerpo se debe percutir. Jugar en familia: Tirar el dado de los puntos, y luego el dado de la percusión corporal. Cada participante deberá percutir tantas veces como puntos le haya tocado, según la imagen que indique el otro dado. También se puede tirar en parejas: cada uno tirará un dado y ambos deben percutir las veces que les tocó cada imagen según los puntos del otro dado. Saldrá del juego quien se equivoque en el número de golpes o en las partes del cuerpo con las que debe percutir

Los alumnos que puedan, deberán decir qué número les tocó contando los puntos con ayuda de los mayores.

Equipo Directivo a cargo: Verónica Verdeguer y Carina Amidey.



