

## **E.E.E Merceditas de San Martín- primer grado- Inclusión- Matemática y Lengua.**

**Escuela:** E.E.E. Merceditas de San Martín.

**Docente:** María S. Rojas

**Grado:** 1°

**Nivel:** Primario

**Turno:** Mañana

**Áreas:** Matemática y Lengua.

**Título de la propuesta:** “Aprender jugando”

**Contenidos:**

- Numeración del 1 al 19. Lectura y escritura de los números.

Banda numérica; relaciones de anterior, posterior y siguiente. Relaciones de cantidad y número.

- Conciencia fonológica.
- Las vocales y los nombres. Lectura de imagen. La letra inicial. Poesía, adivinanzas.

**ACTIVIDADES:**

DÍA 1:

**¡VAMOS A JUGAR CON DADOS Y CARTAS!**

**LES INVITO A JUGAR:** 2 JUGADORES; 2 DADOS; CARTAS ESPAÑOLAS DEL 2 AL 12 (CADA JUGADOR UN PALO DIFERENTE).

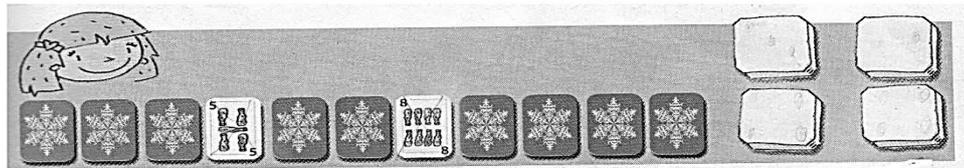
**REGLAS DE JUEGO:**

- 1.** CADA JUGADOR ARMA UNA ESCALERA CON SUS CARTAS.
- 2.** POR TURNO, TIRA LOS DOS DADOS Y SUMA LOS PUNTOS QUE SE OBTIENEN.
- 3.** LUEGO, SACA LA CARTA CORRESPONDIENTE A ESTE RESULTADO.
- 4.** POR EJEMPLO: 5 Y 2, RETIRA LA CARTA 7.
- 5.** GANA EL PRIMERO QUE DESARMA LA ESCALERA DE CARTAS.

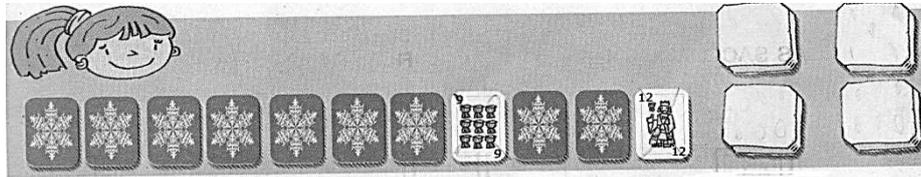
DÍA 2.

- 1) OBSERVE EL SIGUIENTE JUEGO DE ESCALERITAS DE CARTAS PARA LUEGO JUGAR Y RESPONDER LAS PREGUNTAS EN FORMA ORAL.**

¿QUÉ DADOS TIENEN QUE SALIR PARA QUE GANE MALENA?



¿QUÉ DADOS TIENEN QUE SALIR PARA QUE GANE MARÍA?



¿CUÁL ES EL PUNTAJE MENOR QUE SE PUEDE OBTENER?

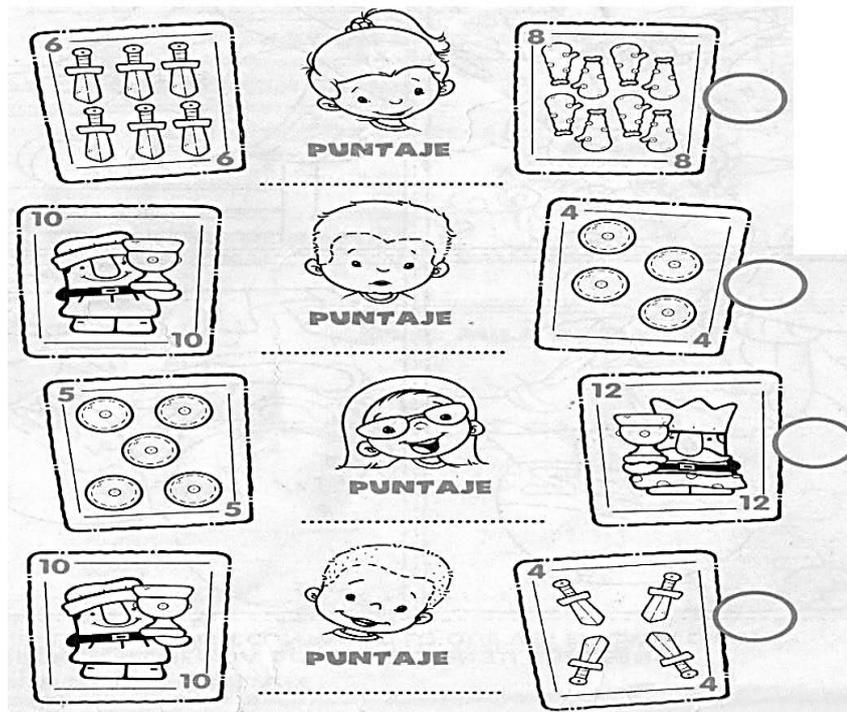
.....

TIRE EL DADO Y OBSERVE LOS PUNTITOS.

¿CUÁL ES EL PUNTAJE MAYOR QUE SE PUEDE OBTENER CON LOS DADOS? .....

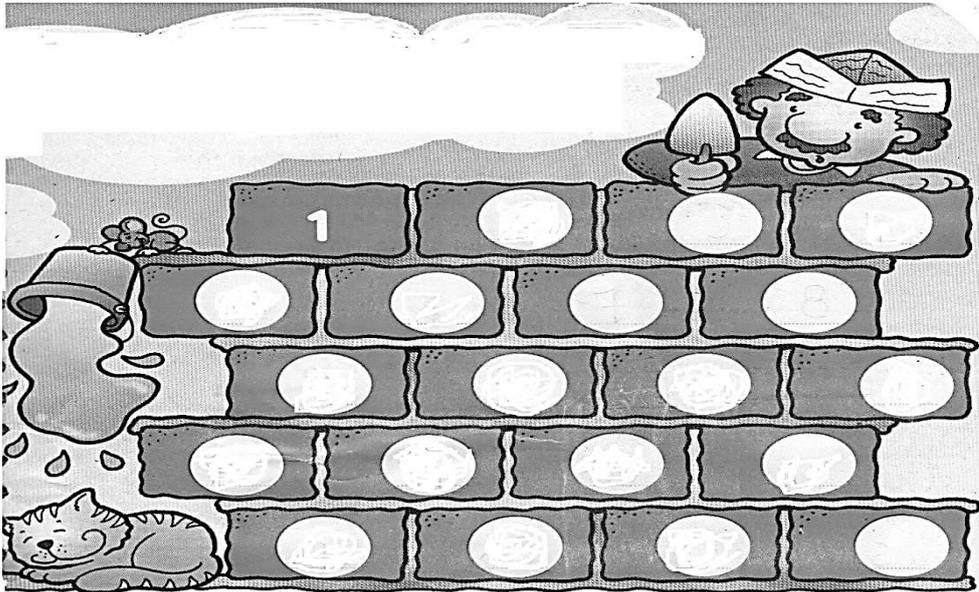
DÍA 3:

- 2) **OBSERVE** : LOS CHICOS JUEGAN A DAR VUELTA LAS CARTAS CADA UNO Y GANA EL QUE TIENE EL PUNTAJE MAYOR.
- 3) **MARQUE CON UNA X** ¿QUIÉN GANÓ ESTA RONDA?



DÍA 4:

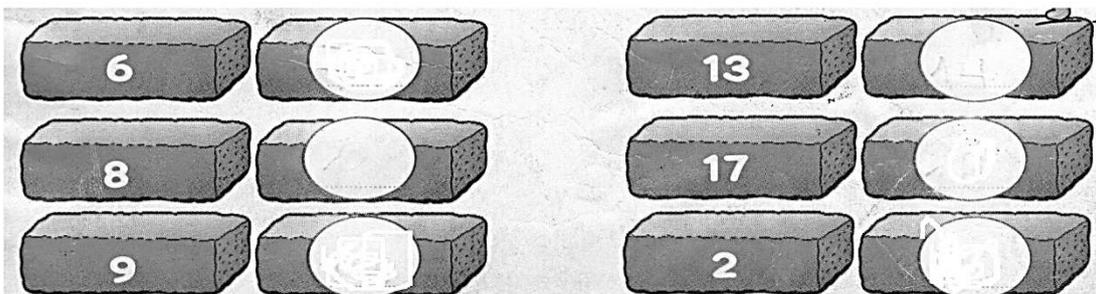
- 4) VAMOS A AYUDAR A ESTE ALBAÑIL A CONTAR LOS LADRILLOS QUE PUSO EN LA PARED, QUE ESTÁ CONSTRUYENDO:
- 5) **DIBUJE** EN SU CUADERNO LA PARED CON TODOS LOS LADRILLITOS.
- 6) EN CADA LADRILLITO **ESCRIBA** UN NÚMERO MÁS QUE EN EL ANTERIOR HASTA LLEGAR A 20.
- 7) **NOMBRE** EN VOZ ALTA CADA NÚMERO CUANDO LO ESCRIBA.



DÍA 5:

EL ALBAÑIL NO RECUERDA QUÉ NÚMEROS ESTÁN DESPUÉS DE ÉSTOS:  
LE PIDO LO AYUDE A RECORDAR.

- 8) **DIBUJE** LOS LADRILLITOS EN SU CUADERNO.
- 9) **ESCRIBA** EL NÚMERO POSTERIOR EN CADA CASO.



- 10) COPIE LA SIGUIENTE GRILLA EN SU CUADERNO.
- 11) ESCRIBA LOS NÚMEROS QUE FALTAN EN LA GRILLA.

0		2		4		7			9
10	11		13			16			18

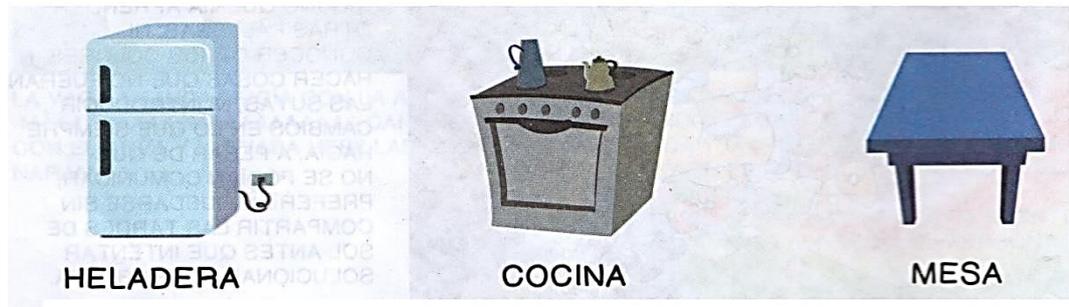
DÍA 6:

MAMÁ LEE LA SIGUIENTE ADIVINANZA: ¡ADIVINA, ADIVINADOR!

**SI VAS A MI CASA  
ESTÁ EN LA COCINA,  
TIENE CUATRO PATAS  
PERO NO CAMINA.**

**¿QUÉ ES?**

**12) MIRE LOS SIGUIENTES DIBUJOS Y SEÑALE EL QUE CORRESPONDE A LA RESPUESTA.**



**13) COPIE LA ADIVINANZA EN SU CUADERNO Y DIBUJE LA RESPUESTA.**

**14) ESCRIBA LA PALABRA AL LADO DEL DIBUJO.**

**15) EN UNA BANDEJA CON SÉMOLA U CON AZÚCAR DIBUJE CON SU DEDO LA LETRA M.**

**16) ESTA LETRA SE JUNTA CON LAS VOCALES PARA FORMAR SÍLABAS QUE SUENAN: MAAAAAAAAA. Miiiiiii MOOOOOO**

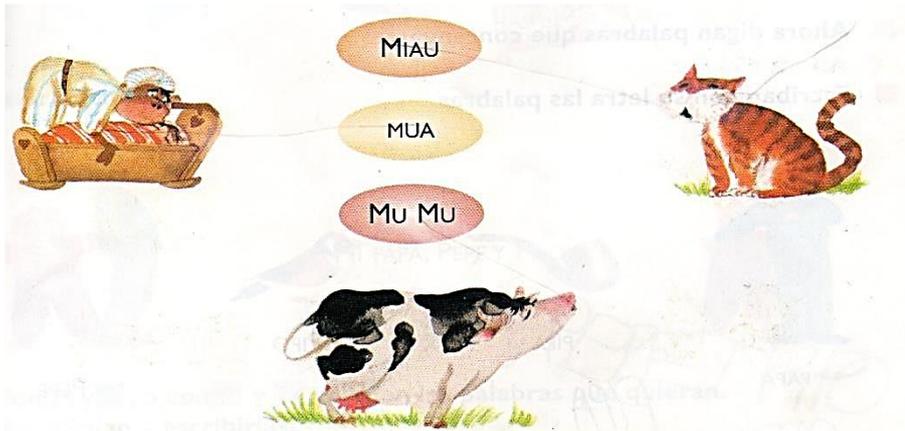
**COMO EL VALIDO DE UNA CABRA O DE UNA OVEJA ES MEEE MEEE.**

DÍA 7:

17) RESPONDA EN FORMA ORAL ¿CÓMO GRITA EL GATO?

¿CÓMO MUGE LA VACA? EL BEBÉ LLORA MUA MUA.

18) OBSERVE LO SIGUIENTE Y UNA EL DIBUJO CON EL SONIDO.



19) PRONUNCIE EL NOMBRE DE CADA UNA DE LAS SIGUIENTES FIGURAS VARIAS VECES.

20) SEÑALE CON SU DEDO ¿CUÁLES EMPIEZAN COMO MESA?

21) COPIE LAS FIGURAS EN SU CUADERNO.



22) ESCRIBA LA LETRA M EN LOS CUADRITOS

CAMA MACETA MATE MUÑECA SILLA PERCHA

DÍA 8:

23) PRONUNCIE LAS PALABRAS DE CADA DIBUJO DOS VECES EN VOZ ALTA.

24) COPIE LOS DIBUJOS EN SU CUADERNO.

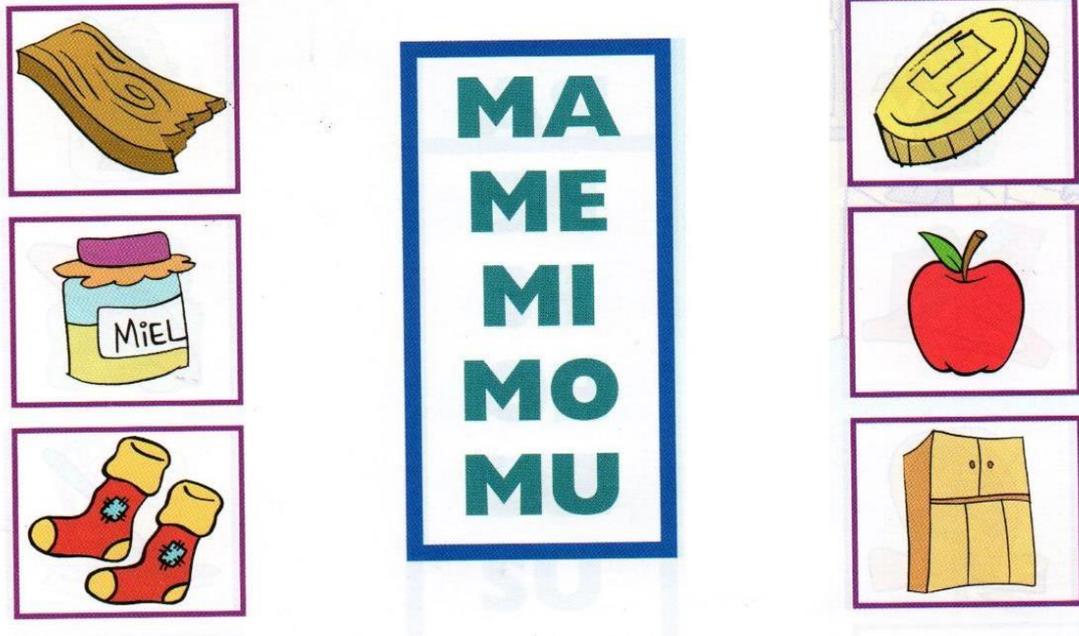
25) COMPLETE CON LAS SÍLABAS LAS PALABRAS DE CADA DIBUJO.



DÍA 9:

26) **OBSERVE** LAS FIGURAS Y NOMBRE EN VOZ ALTA A CADA UNA.

27) **UNIR** LA SÍLABA CON EL DIBUJO QUE CORRESPONDA.



DÍA 10:

28) REVISIÓN DE CADA ACTIVIDAD EN FAMILIA.

Directora: Lic Verónica Bitran