

Escuela: Ingeniero Félix Aguilar.

Docentes: Paola Rossi, Carina Guzmán, Analía Lucero, Analía Yacante, Horacio Rojo, Melani Chirino, Carina Gutiérrez y Marcos Giménez.

Guía N°2

Grados: Primero A, B, C Y D. Ciclo: Primero. Nivel: Primario. Turno: Mañana.

Áreas Curriculares: Lengua- Matemática- Ciencias Naturales- Educación Física- Artes Visuales- Educación Tecnológica- Educación Musical.

Título de la propuesta: Todos somos importantes.

Desafío: Construir tarjetas que contengan palabras con la letra S

Contenidos: Lengua: Lectura de palabras. Relación grafema – fonema S

Matemática: Números hasta el 30. Relaciones numéricas: anterior y posterior, menor mayor. Sumas sencillas.

Ciencias Naturales: La planta. Sus partes.

Capacidades:

- ✓ Comunicación: - Relatar experiencias propias y/o ajenas.
- ✓ Resolución de problemas: – Resolver problemas mediante diferentes habilidades.
- ✓ Pensamiento crítico: - Comprender la información oral y escrita.

Desarrollo de Actividades de Profundización.

Lengua.

Fecha: lunes 7 de junio.

1-Mamá nos lee el versito.

Serafín, el sapo,
es un gran saltarín.
Salta entre charcos
como un bailarín.



2-Conversa en familia y responde en forma oral.

• ¿Quién es el personaje de esta estrofa? • ¿Cómo es? • ¿Qué le gusta hacer?

3-Pinta la letra y el dibujo.

4-Colorea las “S” en el versito.

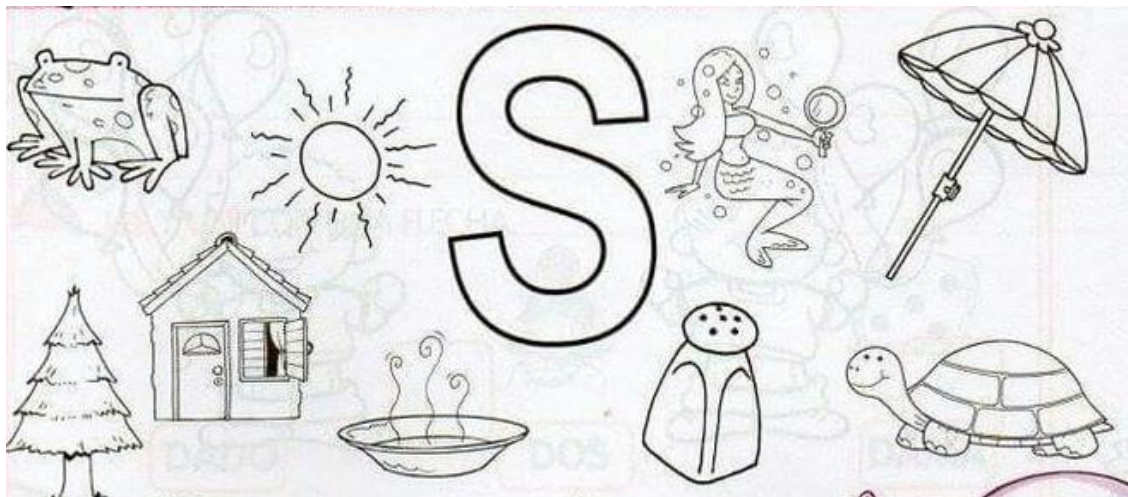
5- Con ayuda de mamá lee estas palabras y únelas con sus dibujos.



Suma
Mesa
Pesa
Sapo
Sopa



6- Pinta las palabras que empiezan con S



Presentación del desafío: Construir tarjetas que contengan palabras con la letra S

Ciencias Naturales.

Fecha: martes 8 de junio.

1-El sapito Serafín visita algunos jardines y quiere que conozcas como es el ciclo de vida de las plantas.

Con ayuda de un adulto realiza éste **experimento sencillo** que vas disfrutar, a través del cual podrán explicar el ciclo de vida de una planta de una manera simple y visual.

Mamá nos explica que: La **germinación** es el proceso mediante el cual una semilla se desarrolla hasta convertirse en una planta.

¿Qué materiales vas a necesitar para realizar este experimento?

- Poroto o lentejas en buen estado
- Frasco o recipiente de cristal limpio (Así podrás ver el crecimiento de la planta).

Puedes reutilizar envases de algunos productos: mermeladas, salsas, mayonesa, etc.

- Algodón
- Agua
- Cinta Adhesiva, papel y marcador

¿Cómo germinar una lenteja o poroto?

- Coloca algodón en el recipiente de cristal, evita aplastar el algodón.
- Coloca los porotos o lentejas con cuidado en diferentes partes del frasco, evita que queden pegados o que queden en el fondo
- Agrega agua con cuidado para humedecer el algodón. Evita que sea en exceso

Docentes: Paola Rossi, Carina Guzmán, Analía Lucero, Analía Yacante, Horacio Rojo, Melani Chirino, Carina Gutiérrez y Marcos Giménez.

- Con ayuda de la cinta adhesiva, pega un pedazo de papel indicando la fecha en que has colocado porotos o lentejas en el frasco, de esta manera será más fácil hacer la observación
- Coloca el frasco cerca de la luz, por ejemplo, en una ventana

Cada día se debe humedecer el algodón, ya que una parte muy importante en el proceso de germinación es la absorción del agua y recuerda para que la planta crezca necesita la luz del sol, por eso colocamos el frasco cerca de la ventana

Cuando haya crecido la planta es momento de sembrarla en tierra, seguirla cuidando y viendo cómo se desarrolla, crece y da frutos.

- En clases cada estudiante contará como realizó su experiencia y que observó de su germinador.

Matemática.

Fecha: miércoles 9 de junio.

Serafín es muy juguetón les quiere enseñar el juego de la cajita del 10.

Materiales:

- **10 bolitas (canicas).** En general pueden conseguirse en jugueterías o kioscos.
- **Una caja de fósforos (cerillas) con un orificio en su interior.** La caja debe ser lo suficientemente grande para que puedan alojarse y desplazarse las diez bolitas en su interior. La misma se decora a gusto, añadiendo alguna escritura, figurita o distinción en la parte superior.

¿Cómo se juega?

Jugamos en familia armando equipos. A cada equipo se le entrega la cajita de fósforos grande con una ranura en el cartón que divide la parte de adentro y 10 bolitas en su interior.

Por turno, cada participante mueve la caja cerrada para provocar el pasaje de bolitas de un lado a otro de la caja y, luego de apoyarla sobre la mesa (con la figurita hacia arriba), la abre hasta la mitad.

Cuenta las bolitas que quedaron a la vista y anticipa cuántas hay en la mitad tapada. El resto del equipo expresa si está o no de acuerdo y luego se abre la caja para verificarlo. En caso de ser correcta la anticipación, el jugador gana un punto.

El alumno debe realizar el registro del cálculo y pasar el turno al siguiente jugador. Después de cuatro vueltas, gana el jugador que anotó más puntos.

A continuación, uno de los participantes solicita a los demás que le dicten los distintos cálculos que fueron registrando y se colocan en una hoja, a la vista de todos.

Actividades complementarias posteriores al juego:

a. ¿Cuántas bolitas hay en la mitad tapada de estas cajas?



b-Maite dice que en la mitad tapada hay 8 bolitas. ¿Cuántas habrá en la parte que ella miró?

c-Rodrigo ve 4 bolitas y dice que en la mitad tapada hay 7, ¿Será cierto?

d-Completa las sumas siguientes.

☺ $2 + \dots = 10$

☺ $4 + \dots = 10$

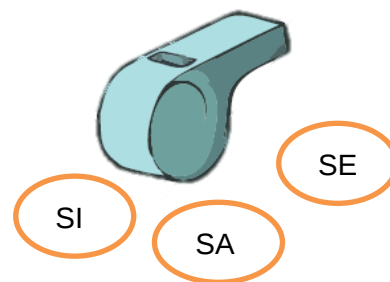
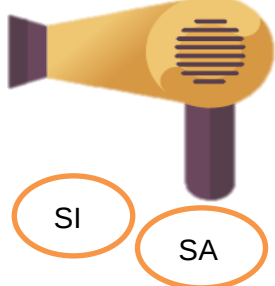
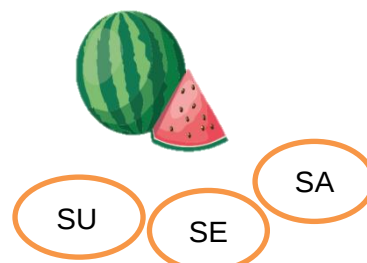
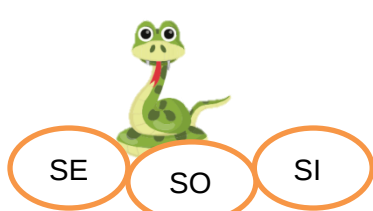
☺ $\dots + 7 = 10$

Lengua.

1-Forma palabras, uniendo las sílabas que figuran en las manzanas. Escríbelas en las líneas de puntos y después léelas.



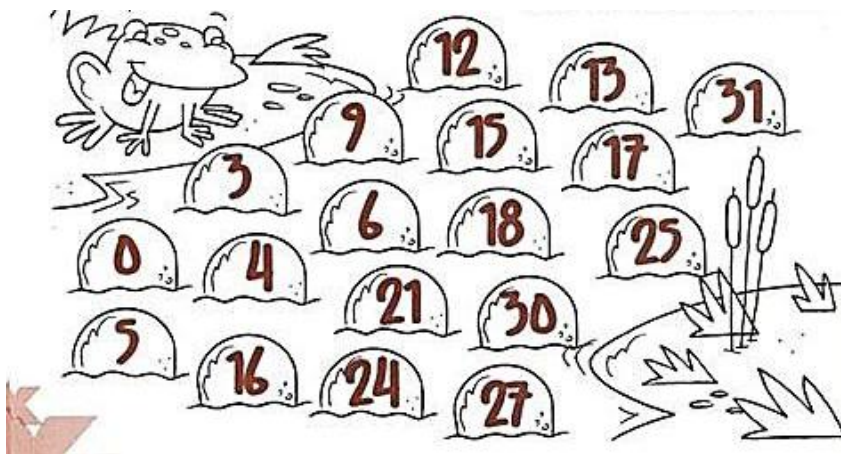
2-Colorea el círculo de la sílaba con la que inicia cada imagen.



Matemática.

Fecha: jueves 10 de junio.

Para saltar de una orilla a la otra, éste sapo solo puede pisar las rocas con los números que pertenecen a la familia del 20. Pinta esos números.



Lengua.

1-Encierra el objeto que empieza con la sílaba...

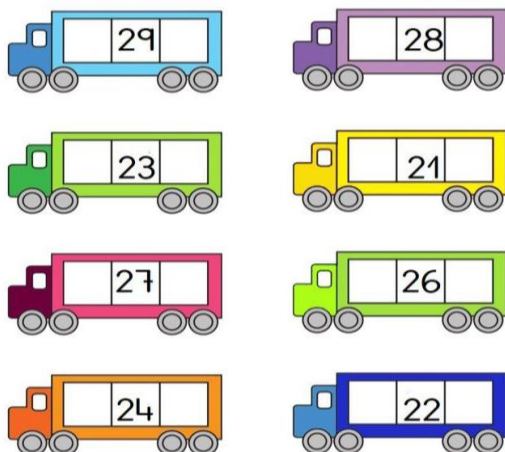
SA	>>			
SE	>>			
SI	>>			
SO	>>			
SU	>>			

2-Con ayuda de un adulto, usa el ABC móvil y escribe el nombre del objeto que rodeaste.

Matemática.

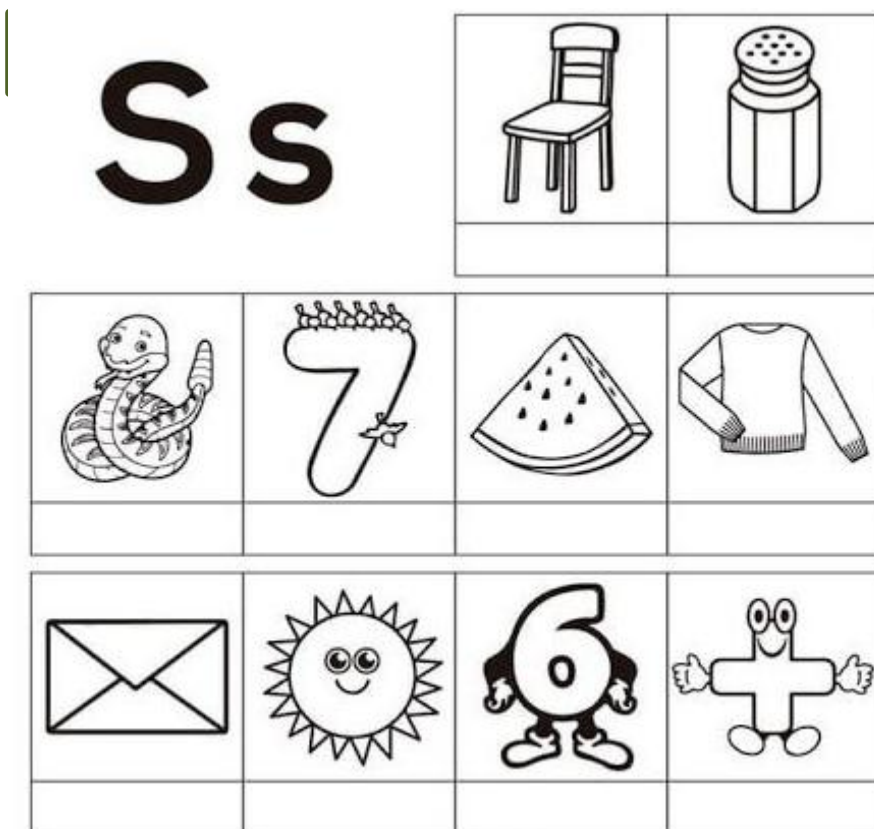
Fecha: viernes 11 de junio.

1-Completa los casilleros vacíos con el número anterior y posterior.



Lengua.

Recorta las palabras y pégalas en su dibujo correspondiente.



Estás en condiciones de completar el desafío. Elabora hermosas tarjetas con palabras (escritas por ti con ayuda) sencillas que comiencen con la letra S.

Metacognición: Reflexionamos: • ¿Qué letra nueva sé escribir? • ¿Me permite unirla a otras sílabas que conozco y formar nuevas palabras? • ¿Logro leer y escribir nuevos números?

Retroalimentación

Los estudiantes enviarán fotos de los carteles que realizaron para ser evaluados. La docente hará la devolución de los mismos mediante video llamadas, conversando con los alumnos: cómo asociar esa palabra con otra ya conocida, formar una frase con ella, relacionar la nueva palabra con el sonido de otra que ya se utiliza, asociar la palabra nueva con un dibujo o foto, o hacerla rimar con otras palabras.

Área: Educación tecnológica.

Docentes: Paola Rossi, Carina Guzmán, Analía Lucero, Analía Yacante, Horacio Rojo, Melani Chirino, Carina Gutiérrez y Marcos Giménez.

Título: Las necesidades y el uso de los productos tecnológicos.

Contenido: Valoración y reflexión sobre los aspectos que inciden en la selección de tecnologías y el uso de los productos

Actividades: 1-Un adulto lee la siguiente información:

Los productos tecnológicos: Son objetos creados por el hombre para satisfacer necesidades (vestimenta, alimentación, vivienda, transporte, salud, educación, seguridad, etc.).

2-Une cada necesidad con el producto tecnológico que lo satisface:



3-Rodea con un círculo la carita, según cómo te sentiste con la actividad realizada:



Área: Educación Física

Contenido: Posturas Corporales

Actividades:

1. Realiza en familia las siguientes posturas te vas a divertir.



2-En una distancia de al menos 5 metros te desplazaras trotando suave, durante el desplazamiento deberás realizar las posturas estáticas que te mencione algún familiar. Por ejemplo: acostado, cuclillas, parado, sentado.

Área: Artes visuales

Título: “La pelu lineal”.

Contenido: Tipos de colores.

Actividades: Los alumnos realizarán en la hoja 4 viñetas, en cada espacio dibujarán un rostro (un óvalo) luego utilizando su dedo como pincel, tomarán pinturas del color secundario. Realizarán sobre estas cabezas diferentes tipos de líneas simulando el cabello (ejemplo: líneas onduladas, recta, espi- ladas, mixtas).

Área: Educación musical

Título: Juguemos con los sonidos.

Contenido: Sonido – ruido. Sonido de entorno social y natural.

Actividades: De acuerdo con la actividad realizada en la guía 1, el alumno deberá hacer un inventario con los sonidos que encuentra en su casa y fuera de ella. Para esto dibujará o con ayuda de un familiar escribirá en el siguiente cuadro.

Sonidos naturales	Sonidos artificiales o sociales
1. Perro 2. Etc. (8 ejemplos de cada uno)	1. Auto 2. Etc. (8 ejemplos de cada uno)

Directora: María Alejandra Moncho.

Vicedirector: Miguel Quiroga.