

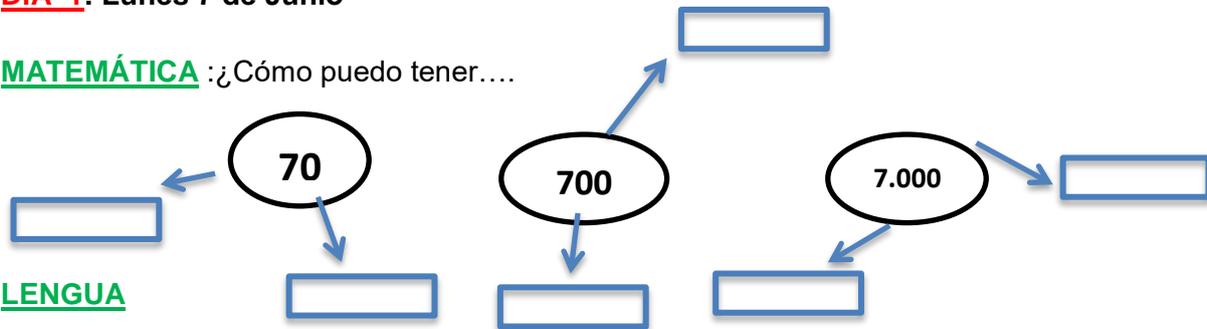
Título: “En casa seguimos aprendiendo”

Desafío: Inventar o reformular juegos de mesa (por ejemplo el dominó) que se resuelvan con cálculos mentales de números hasta el 900.

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

DÍA 1: Lunes 7 de Junio

MATEMÁTICA :¿Cómo puedo tener....

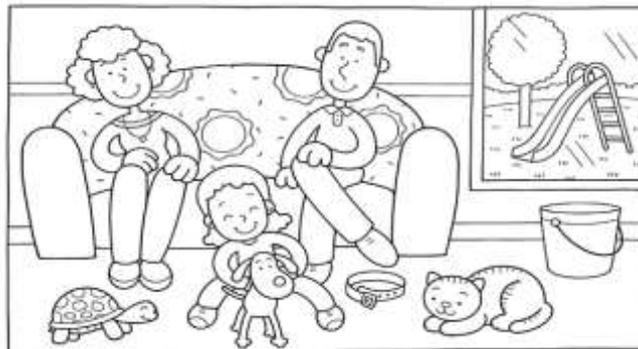


LENGUA

***Leer** el siguiente texto.

Las mascotas de Camila

Camila tiene un perro que se llama Manchi. Lo encontró solito, en plaza de Villa San Damián. No tenía collar y parecía hambriento. Al verlo tan solito, el papá Ramiro no dudó en hacerle un lugarcito en su hogar. Ahora son tres las mascotas: Manchi, la tortuga Luna y el gato Hugo. La mamá Sonia dice:
- ¡Basta de animales! Pero no sabemos hasta cuándo...



***Subrayar** en el texto con rojo los sustantivos propios.

***Extraer** del texto 5 sustantivos comunes.

***Jugar** en familia al juego “¿cómo es?”. (**Escuchar** el audio explicativo del juego, que enviará la seño por whatsapp).

MATEMÁTICA

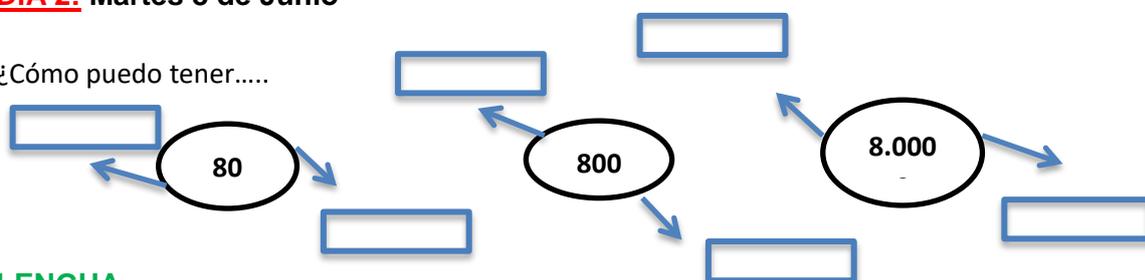
***Realizar** las siguientes actividades:

- a- **Pintar** el número correcto.
- b- **Escribir** el anterior y posterior de los números pintados.
- c- **Elegir** 4 números de los sin pintar, y **escribir** el nombre.
- d- **Descomponer** (en unos, dieces, cienes y miles; o como quieras) los números pintados.
- e- **Escribir** los números que están entre el **523** y **532**.

<p>¿Qué número es el quinientos treinta y dos?</p> <p>235 523 532</p> <p>522 250</p> <p>¿Qué número es el doscientos sesenta y cuatro?</p> <p>640 264 246</p> <p>426 642</p>	<p>¿Qué número es el ocho mil uno?</p> <p>1800 8100 1801</p> <p>8001 1008</p> <p>¿Qué número es el seiscientos setenta?</p> <p>670 760 660</p> <p>770 67</p>
--	--

DÍA 2: Martes 8 de Junio

¿Cómo puedo tener.....



LENGUA

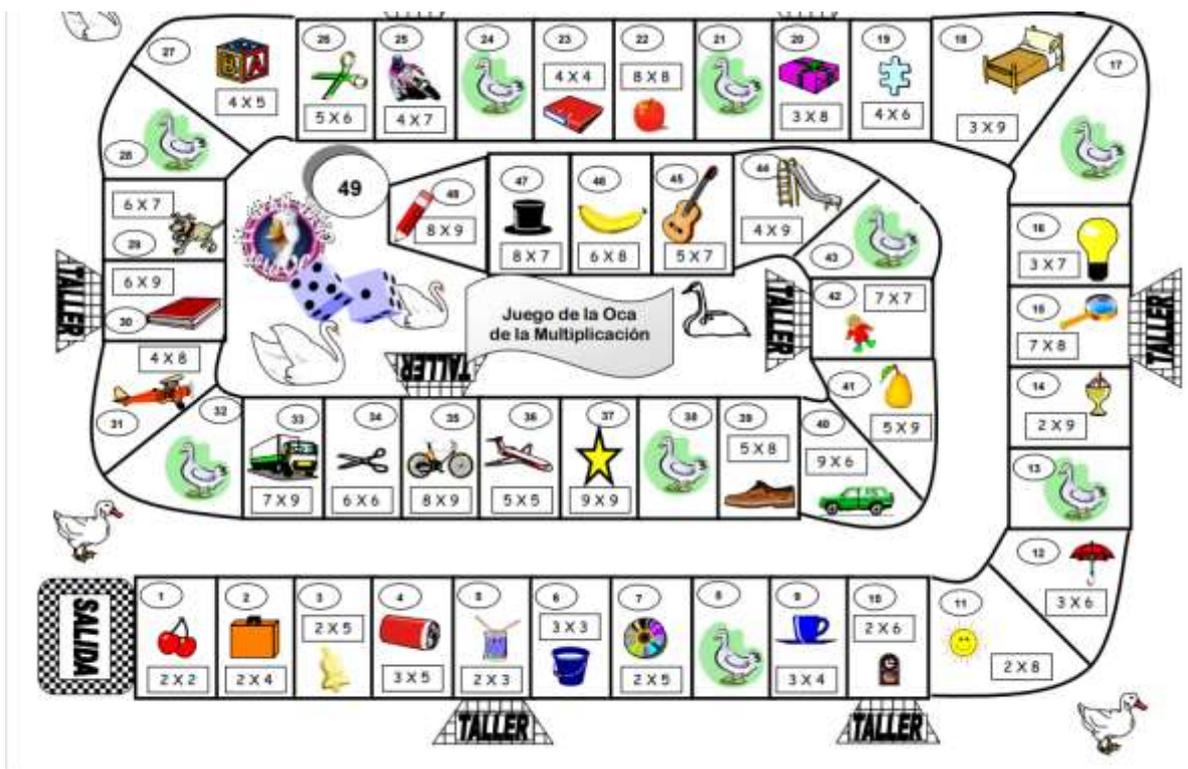
- ***Releer** el texto “Las mascotas de Camila”.
- ***Elaborar** una lista con las mascotas que podría tener Camila en su casa.(hasta 5 mascotas).
- ***Ordenar** esa lista, alfabéticamente.
- ***Escribir** 2 cualidades a cada una de las mascotas de la lista anterior.

MATEMÁTICA

***Jugar** al juego de la Oca, como lo hace Camila con su familia.

***Leer** las instrucciones del juego.

- Se necesita un dado y fichas del juego de la Oca.
- Aconsejo fotocopiar la hoja ampliándola a tamaño A3 y después colorearla para que quede más atractiva.
- Se juega igual que la Oca “clásica”.
- Cuando se cae en una casilla, el niño o la niña tiene que acertar el resultado de la multiplicación. Si lo acierta no ocurre nada, toma el turno el siguiente jugador. Si no lo acierta, le decimos el resultado (para que lo vaya aprendiendo) y tiene que retroceder a la “CASILLA TALLER” más cercana. Cuando vuelva a tocarle su turno, comienza desde ahí.
- Si cae en una casilla de “OCA”, dice “de oca a oca...” y vuelve a tirar de nuevo.
- El que llegue justo a la casilla 49 gana.
- Si veis conveniente cambiar las reglas, mejor.
- Como las partidas son rápidas, se puede emplear como actividad introductoria o como actividad final después de una sesión de trabajo.
- También puede ser útil facilitársela a las familias para que jueguen y repasen en casa.
- SUERTE... Y que se aprendan las tablas.



(Se enviará en hoja aparte, en Word, el juego ampliado.)

DÍA 3: Miércoles 9 de junio LENGUA

*¡A JUGAR! **Mirar** la foto familiar de Camila (en el texto).

***Ordenar** las letras para armar las palabras de los sustantivos comunes que aparecen en la foto familiar.

N A B O G O T R O T U G A T L O N L I S L A R C O L

.....

***Escribir** como sería un día de la vida de Camila.

***Releer** la producción de la vida de Camila.

***Enviar** por whatsapp, lo escrito, para que la seño lo corrija.

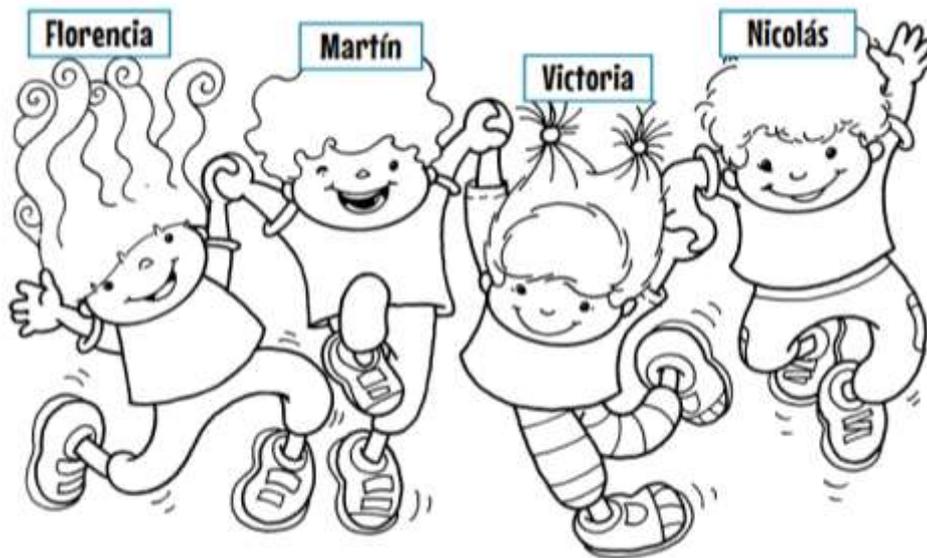
***Escribir** en el cuaderno el texto corregido por la seño.

***Releer** la producción corregida, y **enviar** el audio a la seño.

MATEMÁTICA

*Los primos de Camila, jugaron a lucir escarapelas. Uno de ellos se olvidó. ¿Quién es?

***Realizar** las operaciones y **dibujar** a cada uno, la escarapela con el resultado correcto.



$2.000 + 2.000 + 40 + 40$

$5.000 + 1.000 + 50 + 28$

$2U + 6C + 4D + 3M$

$6.000 - 2.000$



6.078



4.080



3.642

DÍA 4: Jueves 10 de Junio **LENGUA**

***Elegir** 2 oraciones del texto y **escribir** en letra cursiva.

MATEMÁTICA

- *A jugar con los billetes y monedas. (juega en familia)
- *Resolver con los billetes y monedas de tu dinero móvil.
- *Pintar el valor del billete o moneda correcta.

LA CAJERA ME CAMBIÓ UN BILLETE DE **10** Y ME DIÓ 5 BILLETES IGUALES

2 **5** **1**

LA CAJERA ME CAMBIÓ 2 BILLETES DE **5** POR UN SOLO BILLETE

5 **10** **1**

LA CAJERA ME CAMBIÓ 2 BILLETES DE **10** POR CUATRO DE 5

50 **20** **10**

DÍA 5: Viernes 11 de Junio

- *Confeccionar con material reciclable, el juego que elegido para compartir en familia.
- *Enviar un audio explicando cómo realizaste el juego.
- *Escribir en el cuaderno las reglas del juego.
- *Enviar video o fotos a la seño, donde evidencia el juego que inventaste.

ÁREA CURRICULAR: ARTES VISUALES

DOCENTE: ROMINA SERAFINO

Propósito: promover el interés y disfrute por el mundo de las imágenes ofreciendo situaciones de aprendizajes variadas que le permitan experimentar, explorar y operar con los componentes, recursos técnicos y materiales del lenguaje visual.

Contenidos: Tridimensión. Reutilizamos los productos de desecho.

No solo en el exterior está la preocupación por la protección del planeta. Los artistas visuales sanjuaninos también se preocupan este tema, como lo vemos en el Parque Escultórico



Anchipurac y sus 19 obras realizadas con materiales reutilizados. Una de ellas es “Gota del desierto”, de Beatriz García de Huertas. La obra de la artista sanjuanina está compuesta por cerca 5.000 latas de gaseosa dispuestas en 206 triángulos. La autora busca rescatar estos materiales de la basura para otorgarles un valor plástico y una función constructiva. Todo esto la convierte en una obra colosal, formando un caleidoscopio en sintonía con el rayo del sol sanjuanino.

ACTIVIDAD:



¿Seguimos reutilizando? Necesitarás envases de plástico en desuso, tapitas, alambre, papeles de colores, tijera, plasticola, temperas, lápices, fibras etc. y lo que tengas en casa. Las imágenes pueden servirte de modelo.

Por favor una vez realizada la tarea, envía las evidencias por whatsapp al número: 2645741833. Muchas gracias.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MÚSICA

DOCENTE: CAROLINA VEGA

Contenidos: Forma y partes de que se repiten

Contacto de la profe
Carolina: 2645152206

Propósito: Posibilitar la apreciación (análisis – comprensión - valoración) de la obra musical en función de: sus elementos estructurales.

Actividades:

- 1- Para esta actividad van a necesitar un vaso de plástico.
- 2- Ver el video que envió la docente y practicar las secuencias con el vaso según la música vaya cambiando.
- 3- Escuchar, comprender y analizar las partes de la obra. Realizar las secuencias rítmicas con el vaso utilizando el audio que envió la docente. Obra: "The Entertainer" de Scott Joplin.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA

DOCENTE: DANIEL BECERRA

Contenido: Elaboración de respuestas motrices que involucren habilidades motoras básicas.

Propósito: Promover la valoración y participación en juegos motores y tradicionales, en forma placentera e inclusiva.

Actividades

Hacemos una marca a 3 metros, para poder ir y volver. Partiendo desde el lugar de salida, realizarán 4 ejercicios seguidos uno tras otro (Circuito). Descansan y lo repiten 1 o 2 veces más (lo que cada uno pueda).

- 1- Caminar en cuadrupedia, ida y vuelta.
- 2- Equilibrio con un bastón en la palma de la mano (ida y vuelta).
- 3- Ir y volver en carretilla (con ayuda de un familiar).
- 4- Caminar en cuadrupedia invertida.

1



2



3



4



DIRECTORA: CLAUDIA PRIOR.- VICEDIRECTORA: VERÓNICA ROJAS