

ACTIVIDADES DE PRIMERO ...

¡HOLA! ¿CÓMO ESTÁN? COMO CADA SEMANA LES ENVIAMOS LAS ACTIVIDADES DE ESTA SEMANA:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
FERIADO	 	 MATEMÁTICA	JUEVES LECTORES: PLATAFORMA SANTILLANA	 PRÁCTICAS DEL LENGUAJE
ORGANIZACIÓN SEMANAL EN CASA.				
				NOCHE DE EMOCIONES

LUNES 15 DE JUNIO FERIADO

MARTES 16 DE JUNIO



LA COLECCIÓN DE MOMENTOS GUARDÁ UNA PALABRA QUE TE HAYA GUSTADO DEL RECREO.

PRÁCTICAS DEL LENGUAJE: TRABAJÁ CON EL CANCIONERO EN LA CANCIÓN “LA MAR ESTABA SERENA”. ESTA CANCIÓN

JUEGA CON LAS VOCALES, QUÉ PASARÍA SI USÁRAMOS SÓLO UNA, CÓMO SONARÍAN LAS PALABRAS. LA PROPUESTA ES LA SIGUIENTE: OBSERVÁ EL AUDIOVISUAL, ESCUCHALO, BAILALO.



LUEGO CON AYUDA DE QUIEN TE ACOMPAÑE O SOLO/SOLA, ESCRIBÍ LAS DOS ESTROFAS QUE FALTAN, CON I Y CON O. SI QUERÉS PODÉS GRABAR TU AUDIO O UN VIDEO CANTÁNDOLA. (LO PODÉS COMPARTIR CON EL GRUPO O POR PRIVADO A TRAVÉS DEL MAIL)



MATEMÁTICA:

¡UN COLLAR MATEMÁTICO!



ELEMENTOS NECESARIOS:

- HILO
- FIDEOS QUE PUEDAS ENHEBRAR O ARANDELAS O FICHAS, ETC. ESTOS ELEMENTOS REPRESENTARÁN LOS SUELTOS Y/O UNIDADES.
- CARTELITOS DE CARTÓN QUE REPRESENTARÁN LOS DIECES QUE TENGAN LOS SIGUIENTES NÚMEROS: 10- 20- 30- 40- 50- 60- 70- 80- 90.

¿CÓMO LO ARMAMOS?

- SE ENHEBRAN 9 FIDEOS + EL CARTEL DEL 90
- SE ENHEBRAN 9 FIDEOS + EL CARTEL DEL 80
- SE ENHEBRAN 9 FIDEOS + EL CARTEL DEL 70
- ASÍ HASTA LLEGAR AL CARTEL 10 Y LOS ÚLTIMOS 9 FIDEOS.
- POR ÚLTIMO UNIMOS LOS EXTREMOS. ¡Y LISTO!

SEGURO QUE TE QUEDARÁ GENIAL... ¡MANOS A LA OBRA!

MIÉRCOLES 17 DE JUNIO



MATEMÁTICA: TRABAJAREMOS EN LA PÁGINA 49 DEL LIBRO. PARA ELLO NECESITAREMOS:

LA CAJA MATEMÁTICA Y EL DINERO RECORTABLE DEL LIBRO QUE USAMOS EN EL ZOOM ANTERIOR.

PRÁCTICAS DEL LENGUAJE:



SEGUIMOS RECONOCIENDO EMOCIONES. ES POR ELLO QUE VAMOS A PROPONER COMPARTIR EMOCIONES EN FAMILIA.

¿CÓMO?

LO PRIMERO QUE VAN A HACER ES UNA “CAJA DE EMOCIONES”. ELIJAN CUALQUIER CAJA QUE TENGAN DE ZAPATOS, DE RAVIOLES, DE CUALQUIER COSA Y LA DECORAN COMO MÁS LES GUSTE.

SEGUNDO, LA VAN A UBICAR EN ALGÚN LUGAR DE LA CASA DONDE PUEDAN LLEGAR TODOS LOS INTEGRANTES DE LA **FAMILIA**. PODÉS INVITAR A ALGÚN FAMILIAR A LA ACTIVIDAD A TRAVÉS DE UNA VIDEO LLAMADA Y ESCRIBIR SU EMOCIÓN PARA INCLUIRLA EN LA CAJITA.

TERCERO, DURANTE LA SEMANA, TODOS LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA, TENDRÁN QUE REGISTRAR LAS EMOCIONES Y ACÁ CADA CUAL ELIGIRÁ CÓMO: PUEDEN DIBUJAR, PUEDEN ESCRIBIR, PUEDEN SÓLO DEJAR EL NOMBRE LA EMOCIÓN.

POR ÚLTIMO, ELIGEN UN DÍA DEL FIN DE SEMANA, POR EJEMPLO: VIERNES A LA NOCHE: ABREN LA CAJA Y COMPARTEN LO QUE EXPRESARON, QUÉ SITUACIÓN LOS HIZO SENTIR ASÍ, QUÉ PIENSAN, ETC.



EN EL LIBRO DE HÉROES DEL LENGUAJE, RESUELVAN LAS ACTIVIDADES DE LAS PÁGINAS 70 Y 71

JUEVES 18 DE JUNIO

CIENCIAS SOCIALES: ESCUCHÁ EL AUDIOVISUAL QUE ENVÍA LA SEÑO AL GRUPO SOBRE MANUEL BELGRANO. DIBUJÁ EN TU CUADERNO DE CLASE, LA PARTE QUE MÁS TE GUSTÓ Y ESCRIBÍ LA PARTE QUE TE RESULTÓ MÁS INTERESANTE.



MATEMÁTICA:



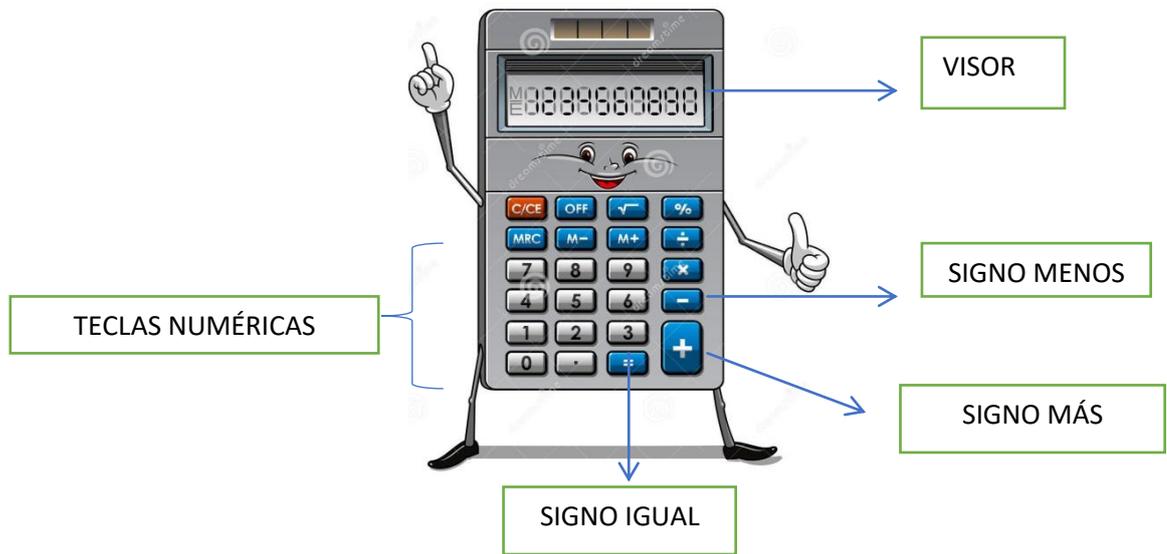
◆ TERMINAMOS SEMANA JUGANDO...

¡A JUGAR!

- LA SEMANA PASADA JUGAMOS CON EL DINERO DE LOS RECORTABLES DEL LIBRO DE MATE. GUARDALOS EN UN MONEDERO, BILLETERA, BOLSITA, CAJITA, ETC.
- LUEGO PROPONELE A ALGÚN INTEGRANTE DE LA FAMILIA “ARMAR UN SUPERMERCADO”.
- JUNTOS ELIJAN UN LUGAR PARA ARMARLO. LUEGO SELECCIONEN QUÉ PRODUCTOS VENDERÁN EN ESE COMERCIO, PUEDE HABER VARIEDAD, YA QUE SE TRATA DE UN MERCADO.
- EL SIGUIENTE PASO ES COLOCARLE LOS PRECIOS A CADA PRODUCTO. TE CONTAMOS QUE EL PRECIO SE ESCRIBE ASÍ: \$24, POR EJEMPLO. EL SIGNO PESOS \$ SE ESCRIBE ANTES DEL NÚMERO, ES DECIR ANTES DEL PRECIO.
- UNA VEZ CREADO EL NEGOCIO PONGANLE UN NOMBRE. SI QUERÉS PODÉS HACER UN CARTEL Y COLOCARLO A LA ENTRADA DEL MERCADO.
- DEBERÁN PONERSE DE ACUERDO EN LOS ROLES: VENDEDOR- COMPRADOR. LUEGO SE INTERCAMBIARÁN.
- TIENEN QUE TENER UNA CALCULADORA A MODO DE REGISTRADORA PARA CALCULAR LA CANTIDAD DE LA COMPRA. PARA UTILIZARLA DEBERÁS PRACTICAR PREVIAMENTE; RECONOCIENDO EN ELLA LA UBICACIÓN Y USO DE LAS TECLAS NUMÉRICAS Y LAS TECLAS DE SUMA, RESTA E IGUAL.

TE COMPARTIMOS ALGUNAS PISTAS:

- ♥ SI QUERÉS ESCRIBIR NÚMEROS DE DOS CIFRAS, POR EJEMPLO, EL 12 (DOCE) TENÉS QUE APRETAR EL 1 Y LUEGO EL 2. DE ESTA MANERA QUEDA ARMADO EL NÚMERO Y LO PODRÁS VER EN EL VISOR DE LA CALCULADORA.
- ♥ SI QUERÉS SUMAR LOS PRECIOS DE LOS PRODUCTOS QUE LLEVA EL CLIENTE TAMBIÉN IRÁS PASITO A PASITO. POR EJEMPLO: EL CLIENTE LLEVA UN PRODUCTO A \$24 Y OTRO PRODUCTO DE \$7; EN LA CALCULADORA VAS A APRETAR:
 - PRIMERO: EL 2.
 - SEGUNDO: EL 4.
 - TERCERO: EL SIGNO DE SUMA +, EL MÁS.
 - CUARTO: EL 7.
 - QUINTO: EL SIGNO =, IGUAL.
 - Y JUSTO EN ESE MOMENTO, APARECERÁ EN EL VISOR EL RESULTADO...
- ♥ ESE NÚMERO SERÁ LO QUE EL COMPRADOR DEBERÁ PAGAR CON EL DINERO QUE PREPARASTE.



- AHORA SÍ... ¡A JUGAR!
- **OPTATIVO:** COMPARTÍ POR  UNA FOTO DE TU SUPERMERCADO.

JUEVES LECTORES!

UNA NUEVA HISTORIA

TE REGALO PARA ESCUCHAR ANTES DE DORMIR...



VIERNES 19 DE JUNIO



PRÁCTICAS DEL LENGUAJE:

TRABAJAREMOS CON EL CACIONERO, LÁPIZ MEJOR AMIGO Y UN LÁPIZ DE COLOR.



CIENCIAS SOCIALES: EL VIERNES PASADO, VIMOS TUS JUEGOS PREFERIDOS Y TAMBIÉN LOS PUDIMOS COMPARAR CON OTROS. BUSCAMOS LAS COSAS PARECIDAS Y DIFERENTES QUE TIENE CADA UNO. ¿TE DISTE CUENTA DE QUE ALGUNOS JUEGOS PARECEN DISTINTOS, PERO TIENEN MUCHAS COSAS EN COMÚN? VAMOS A CONOCER SOBRE LOS JUEGOS EN OTROS LUGARES DEL MUNDO.

EL GATO EN SU RATONERA (REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DEL CONGO)



SE EMPIEZA SORTEANDO ENTRE LOS JUGADORES QUIÉN HARÁ DE RATÓN Y QUIÉN DE GATO. LOS DEMÁS FORMAN UN CÍRCULO MIRANDO HACIA EL INTERIOR. EL CÍRCULO DEBE SER BASTANTE PEQUEÑO, DE MODO QUE SE TOQUEN LOS CODO Y LOS PIES UNOS A OTROS. EL RATÓN ENTRA EN EL CÍRCULO, QUE ES SU RATONERA. A CONTINUACIÓN, EL GATO INTENTA INGRESAR EN EL CÍRCULO DESLIZÁNDOSE ENTRE LOS JUGADORES, QUE TRATAN DE IMPEDIRSELO. SI EL GATO LOGRA ENTRAR, EL RATÓN HUYE Y ES SEGUIDO POR EL GATO, QUE PUEDE ABANDONAR LA RATONERA. [...] CUANDO EL GATO ATRAPA AL RATÓN, CAMBIA DE PAPEL Y HACE DE RATÓN, ENTRANDO A LA RATONERA; UN NUEVO GATO, ELEGIDO POR SORTEO ENTRE LOS JUGADORES, SIGUE EL JUEGO.

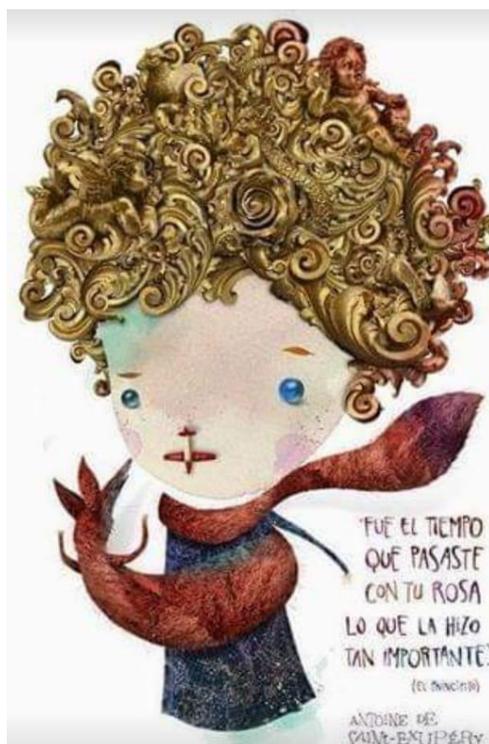
LA CAMPANA ESCONDIDA (CANADÁ)



SE ELIGE AL AZAR A UN JUGADOR PARA QUE SALGA DE LA HABITACIÓN. TODOS ESCONDEN SUS MANOS EN LA ESPALDA Y A UNO DE ELLOS SE LE DA UNA CAMPANITA. EL QUE HA SALIDO VUELVE A ENTRAR; SE HACE SONAR LA CAMPANITA Y ESTE DEBE ADIVINAR DE DÓNDE VIENE EL SONIDO; O SEA QUIÉN TIENE LA CAMPANITA. SI ACIERTA, EL JUGADOR QUE LA TENÍA SALE DE LA HABITACIÓN. SE DA LA CAMPANITA A OTRO JUGADOR Y EL JUEGO CONTINÚA DE LA MISMA MANERA.

LOS DOS JUEGOS FUERON EXTRAÍDOS DE:
AKSELRAD, BETINA Y IANINA GUELER, *CONOCIMIENTO DEL MUNDO. JUEGOS Y JUGUETES*,
DIRECCIÓN DE CURRÍCULA, SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES, 2001.

¿PUEDEN MENCIONAR COSAS COMUNES ENTRE ESOS JUEGOS Y ALGUNO QUE USTEDES JUEGAN? ESCRIBAN LA RESPUESTA EN SU CUADERNO DE CLASE. (RECUERDEN FECHA Y TÍTULO)



Y ACÁ ESTAMOS... SEGUIMOS EN CAMINO, VIVIENDO UNA EXPERIENCIA DISTINTA... TRANSITANDO UN PRIMER GRADO EN CASA... Y COMO NO PODÍA SER DE OTRA MANERA, SI NO PODEMOS VERNOS, SEREMOS CREATIVOS Y BUSCAREMOS LA VUELTA DE ESTAR CERCA...

LOS EXTRAÑAMOS, LOS PENSAMOS SIEMPRE E INTENTAMOS
QUE LLEGUE NUESTRO AMOR A TRAVÉS DE CADA MENSAJE QUE
RECIBEN...

VAMOS PRIMERO, ARRIBA ESE ÁNIMO QUE ESTAMOS HACIENDO
HISTORIA...

LOS QUEREMOS MUCHO

FLOR Y JIME