

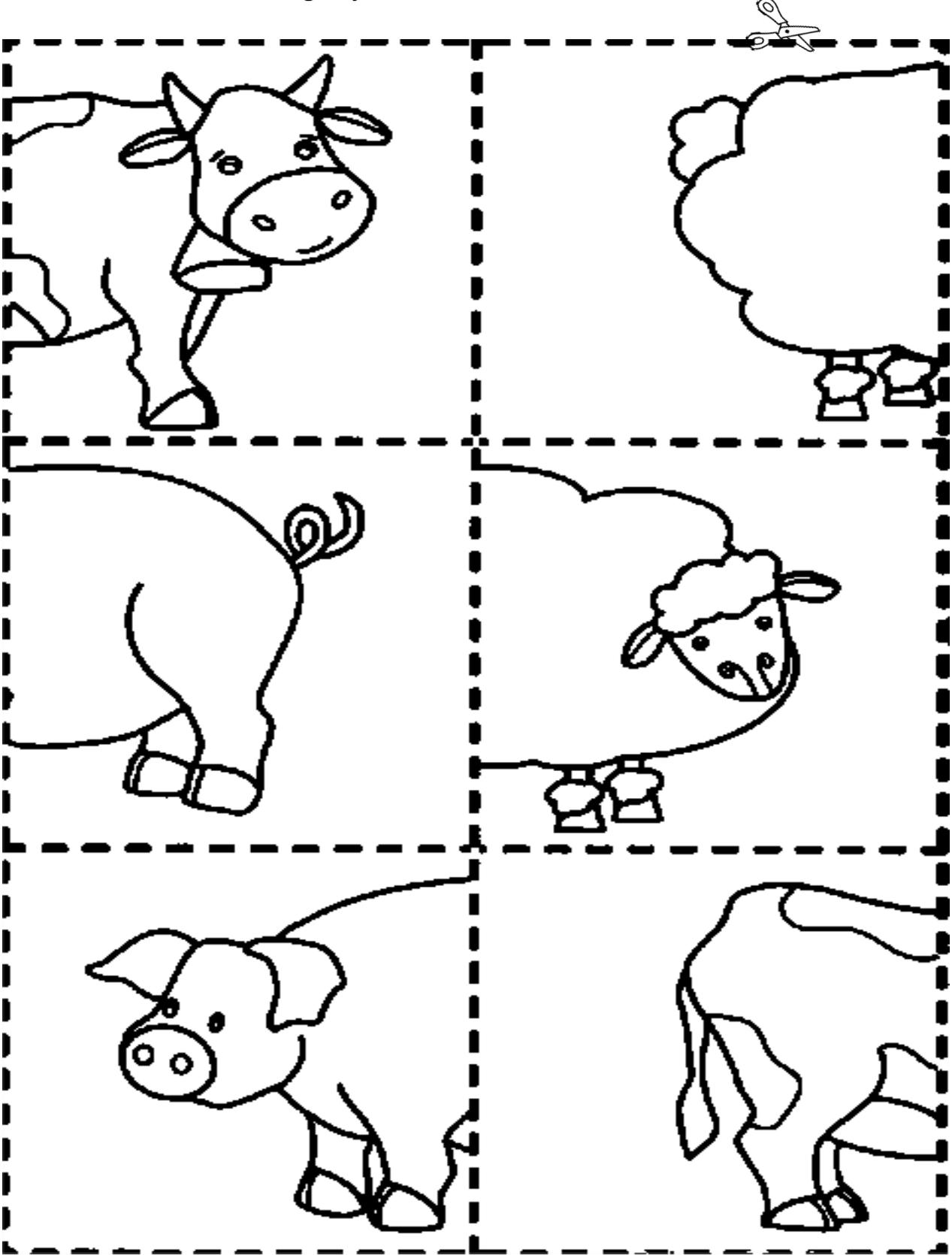
¡Te invito a descubrir las figuras de la granja!

Nombre:  _____

DÍA	MES

ÁMBITO	NÚCLEO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Interacción y comprensión del entorno.	Exploración de Entorno Natural.	Nº 7 Describir y diferencias respecto a características, necesidades básicas y cambios que ocurren en el proceso de crecimiento, en personas, animales y plantas.
Desarrollo personal y social	Corporalidad y movimiento	Nº6 Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas...

- Recorta por la línea punteada y, luego, busca la otra parte de la figura, armando los animalitos favoritos de esta granja.



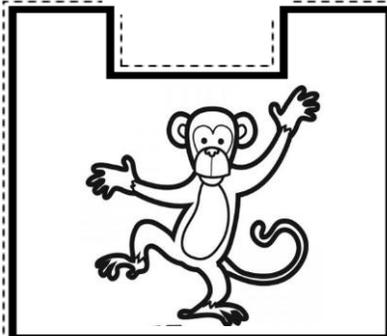
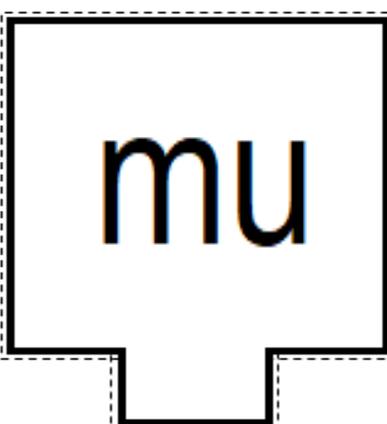
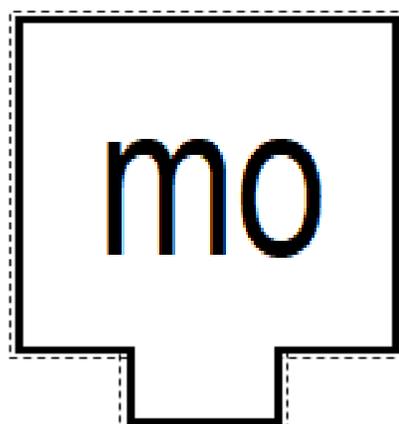
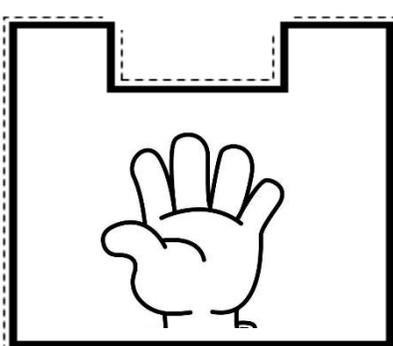
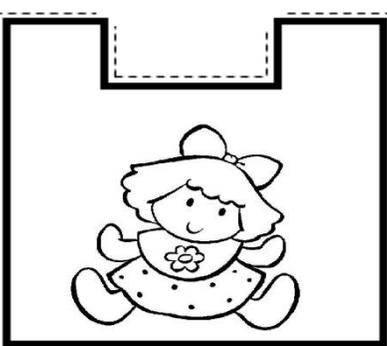
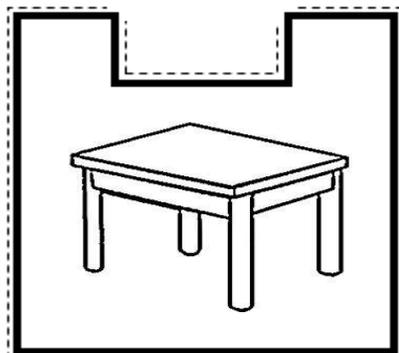
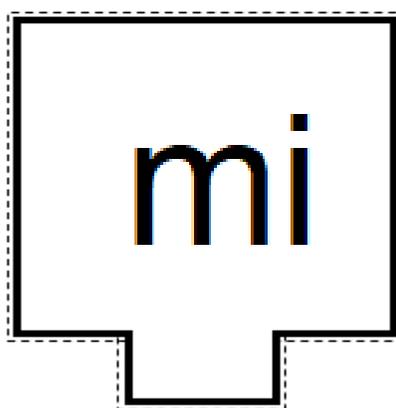
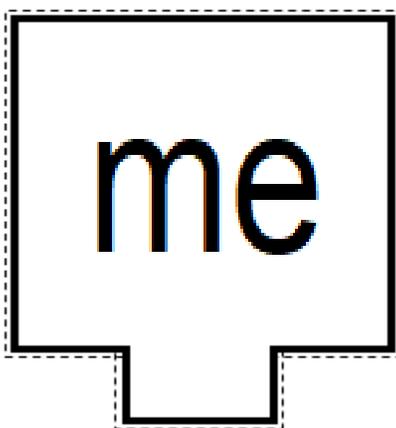
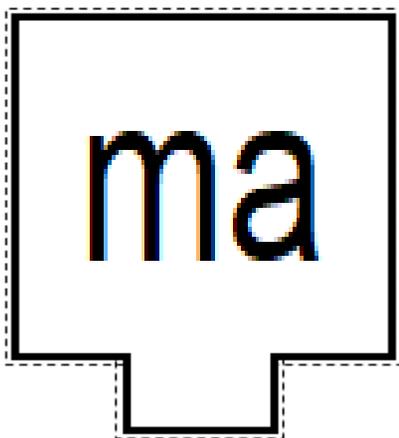
¡Armemos nuestro rompecabezas de sílabas!

Nombre:

DÍA	MES

ÁMBITO	NÚCLEO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Desarrollo personal y social	Corporalidad y movimiento	N°6 Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas...
Comunicación Integral	Lenguaje verbal	N°7 Reconocer palabras que se encuentren en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

- Juguemos a buscar el sonido inicial de la consonante **m**



INSTRUCCIONES

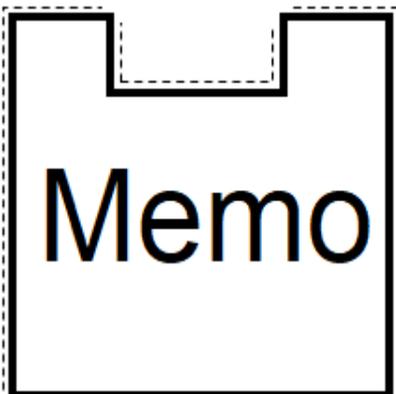
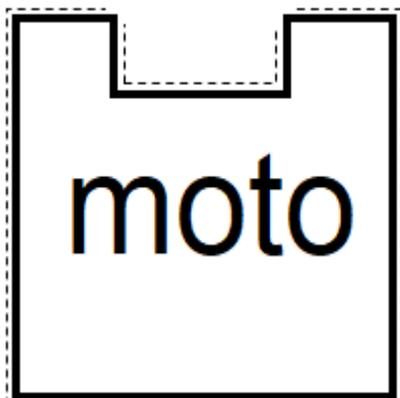
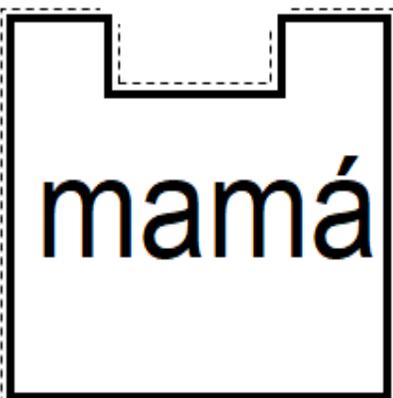
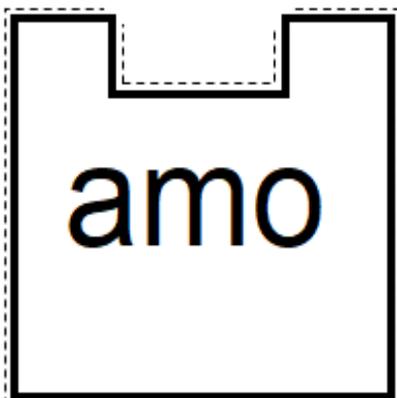
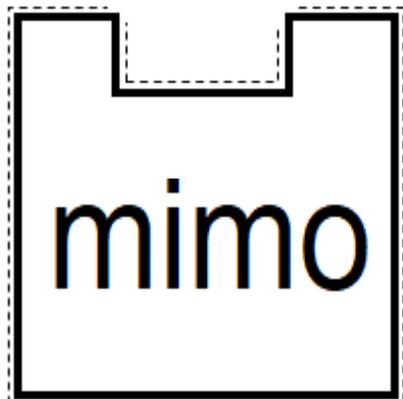
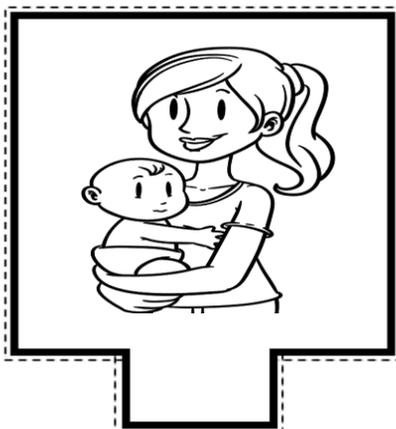
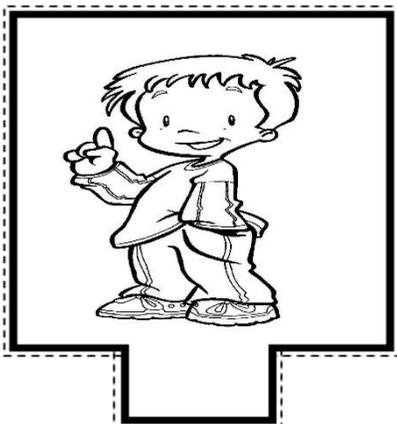
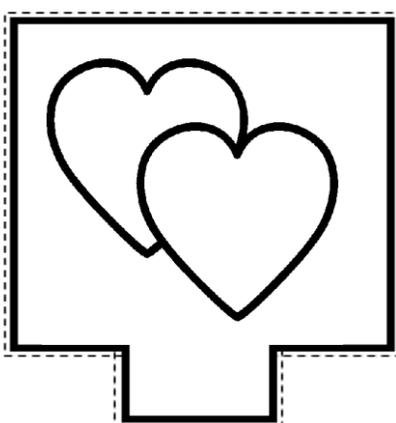
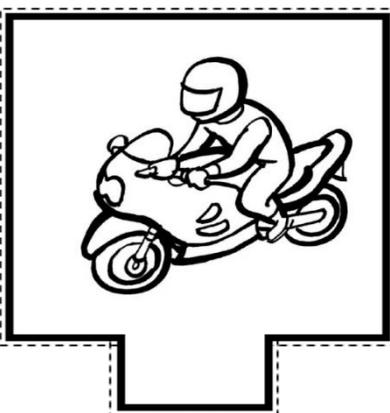
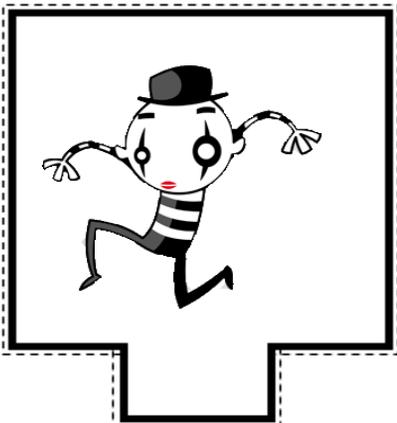
1. Pinta los dibujos de las piezas.
2. Recorta, con la ayuda de un adulto.
3. Arma los rompecabezas, uniendo las sílabas, con el dibujo de correspondiente.

¡Armemos nuestro rompecabezas de palabras!

Nombre: _____

<i>DÍA</i>	<i>MES</i>

ÁMBITO	NÚCLEO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Desarrollo personal y social	Corporalidad y movimiento	N°6 Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas...
Comunicación Integral	Lenguaje verbal	N°7 Reconocer palabras que se encuentren en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



INSTRUCCIONES

1. Pinta los dibujos de las piezas.
2. Recorta, con la ayuda de un adulto.
3. Arma los rompecabezas, uniendo las palabras, con el dibujo de correspondiente.

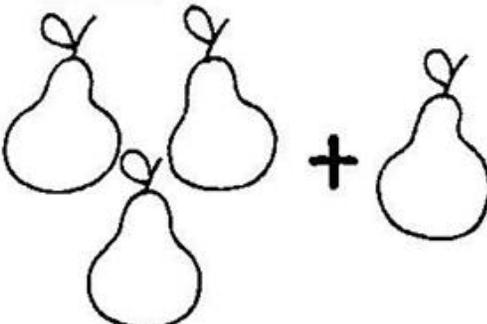
¡Juguemos con los números!

Nombre:  _____

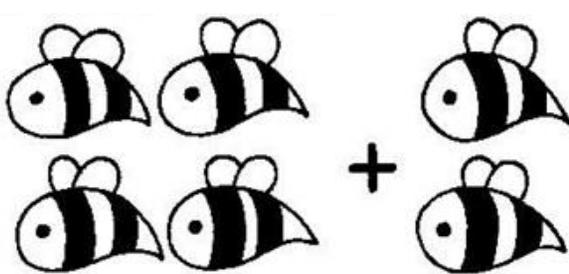
DÍA	MES

ÁMBITO	NÚCLEO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Interacción y comprensión del entorno.	Pensamiento Matemático.	Nº8 Resuelve problemas simple de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta el 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

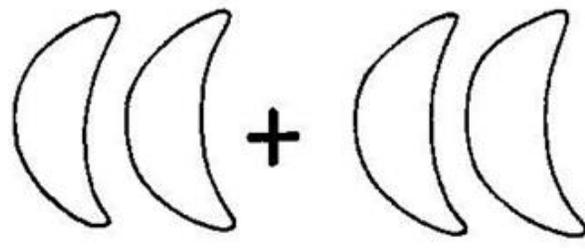
• **Resuelve las siguientes adiciones. (Sumas)**



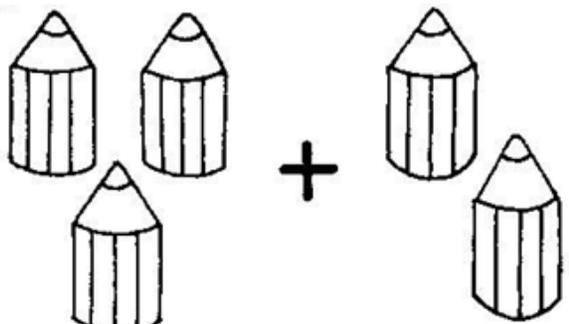
$3 + 1 = \underline{\quad}$



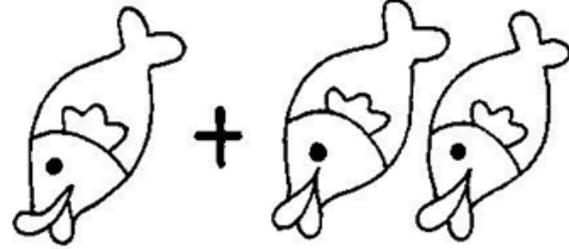
$4 + 2 = \underline{\quad}$



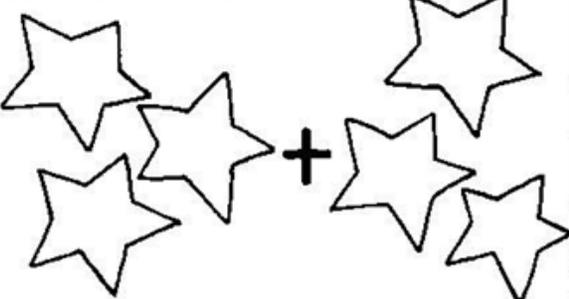
$2 + 2 = \underline{\quad}$



$3 + 2 = \underline{\quad}$



$1 + 2 = \underline{\quad}$



$3 + 3 = \underline{\quad}$

ACTIVIDAD DEL LIBRO

¡Así soy yo!

5

Nombre:

DÍA	MES

ÁMBITO	NÚCLEO	OAT / OA	IE
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	Identidad y Autonomía	8. Comunicar sus características identitarias, fortalezas, habilidades y desafíos personales.	Se plantea nuevos desafíos en función de sus logros y necesidades.
COMUNICACIÓN INTEGRAL	Lenguaje Verbal	8. Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.	Escribe algunas palabras significativas, por ejemplo, su nombre o el de familiares, entre otros, con todas las letras que lo componen.

- Esta actividad se realiza en el Cuaderno de Actividades, **página 3**. Complete lo que se solicita. Los que aún no tienen el texto, lo hacen en esta hoja.

¡Así soy yo!

NOMBRE

APELLIDO

FORTALEZA, HABILIDAD O DESAFÍO

FOTO O DIBUJO

HUELLA

FIRMA

ACTIVIDAD DEL LIBRO

¿En qué nos parecemos?

Nombre: _____

DÍA

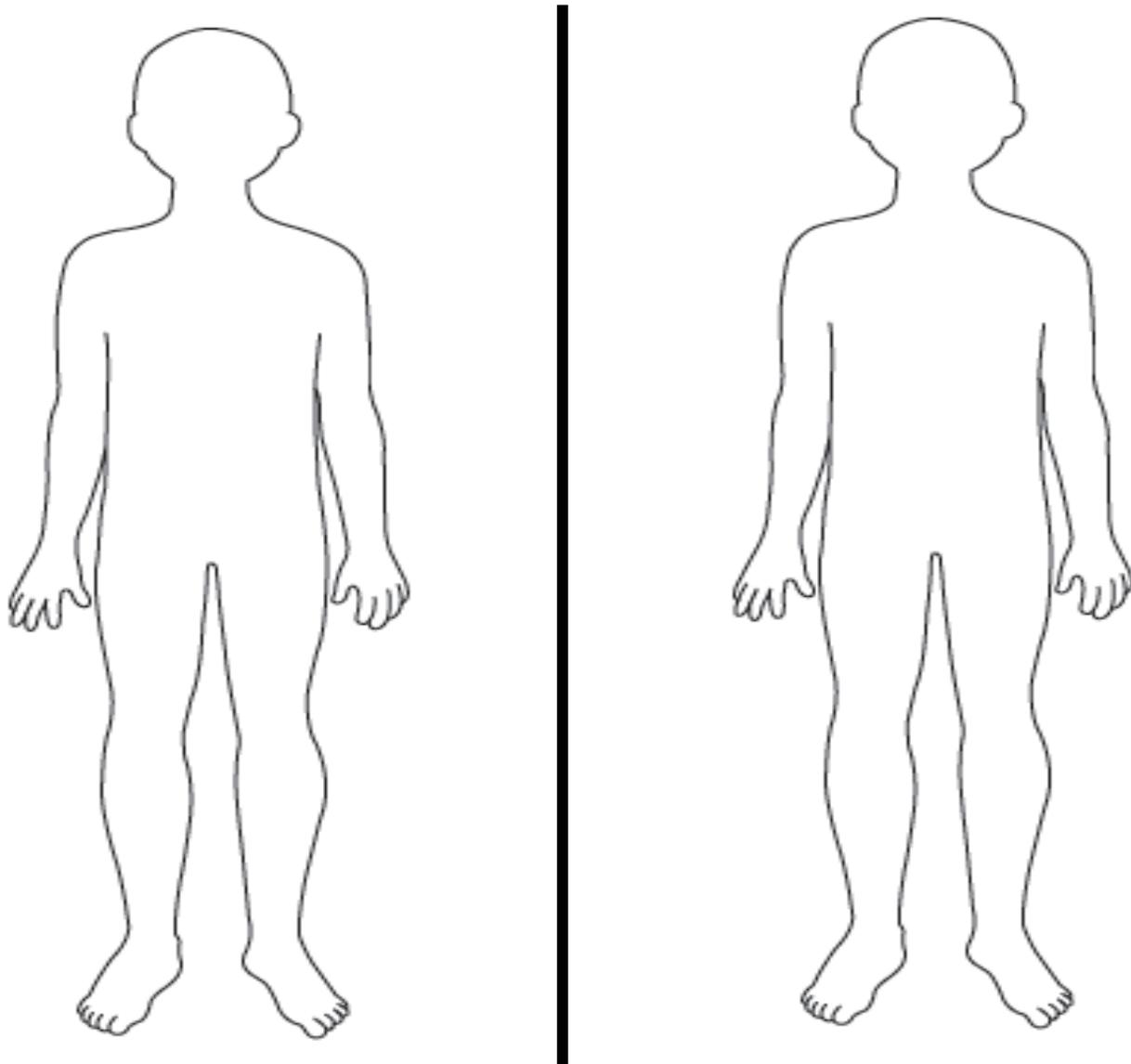
MES

ÁMBITO	NÚCLEO	Objetivo de Aprendizaje Transversal / Objetivo de Aprendizaje.	Indicador de Evaluación
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL.	Convivencia y Ciudadanía	6. Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos para el bienestar del grupo.	Cumple las normas creadas colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.
INTERACCIÓN Y COMPRENSIÓN DEL ENTORNO.	Pensamiento Matemático	3. Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/ fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/ atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.	Utiliza dos o más conceptos de ubicación (dentro/ fuera; encima /debajo/ entre; al frente de/detrás de), distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/ atrás/hacia el lado), al describir la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia.

- Esta actividad se encuentra en la **página 4** del Cuaderno de Actividades (Texto) y la he adaptado para que la realicen en el hogar, con un hermano o un adulto.

INSTRUCCIONES.

- 1° Se juntarán en duplas y cada uno tendrá un rol; uno será el modelo, el otro será el dibujante.
- 2° El modelo describirá algunas características físicas (moreno/blanco; color de cabello; color de ojos) y su ropa.
- 3° A medida que el modelo se va describiendo, el dibujante va completando la figura con las características que va escuchando.
- 4° Cuando usted dé la señal, intercambiarán roles. (El que fue dibujante pasa a ser modelo y el modelo, dibujante).
- 5°. Una vez terminados los dibujos, se procede a distinguir en qué se parecen y en qué se diferencia.



¡Juguemos con las Adiciones!

Nombre: 		
	DÍA	MES

ÁMBITO	NÚCLEO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
Interacción y comprensión del entorno.	Pensamiento Matemático.	Nº8 Resuelve problemas simple de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta el 20 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

- Este juego aparece explicado en el Video que acompaña estas guías de trabajo. Te recordamos los materiales a utilizar.

MATERIALES:

- Tabla cuadrículada. Aquí va la Tabla con los números punteados para que los o las estudiantes puedan guiarse para dibujar los números del 1 al 20.
- Varios papelitos de dos colores distintos.
- Un juego de naipes, o números del 1 al 20 que pueden ser confeccionados con papelitos enumerados con lápiz (como los que uno hace para una rifa) o recortado de hojas de un calendario. También sirven los números de la lota, etc.
- Un papel para anotar los puntos de cada jugador.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se juega en pareja.
- Cada jugador elige el color con el cual va a jugar.
- Cada jugador va sacando dos cartas o dos números, en forma intercalada.
- Cuando tiene las dos cartas o números, los nombra.
- Luego que los nombras, realiza la suma y expresa el resultado.
- Para comprobar si el jugador acertó, van a la tabla, ubican los números como se indica en el video y, si el jugador está en lo correcto, se anota punto y se tapa el número con el papelito del color que representa al jugador.

AHORA... ¡A JUGAR!



¡Juguemos con las adiciones!

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20