

ESTIMADAS FAMILIAS:

Frente a la actual situación que se ha presentado y según las recomendaciones del Ministerio de Educación, es que brindamos una serie de orientaciones y actividades para que los alumno/as, puedan desde casa ejercitar y trabajar ciertas nociones básicas para abordar contenidos en Lengua y Matemática, durante estas dos semanas. Dichas actividades pueden resolverse en el cuaderno de tareas amarillo. (Sólo realizarlas, **no escribir las consignas nuevamente**). EXPLICARLES con claridad las consignas a los niños/as. Realizarlas a medida que puedan, día a día y con tranquilidad, para no saturarlos de información.

Además, enviamos un cuadernillo de actividades grafomotrices para estimular el correcto trazado de letras y su relación con palabras referentes. Recomendamos imprimirlo y que los alumnos realicen una hoja por día. Pronunciarles el sonido de cada letra, para que las diferencien del nombre de cada una.

Complementar realizando juegos de mesa (tipo Juego de la Oca), con dados (donde deban avanzar y retroceder). También juegos de cartas como la casita robada y/o chinchón, etcétera. (Esto estimula el conteo, el avance y retroceso para las nociones de sumar y restar respectivamente).

Para finalizar, queremos hacer énfasis en que, este es un momento de gran compromiso y responsabilidad social, donde apelamos a la conciencia colectiva para acatar todas las medidas propuestas por el Gobierno, para prevenir contagios y cuidarnos entre todos. Agradecemos su apoyo y comprensión constantes. Que el Señor derrame sus bendiciones sobre cada familia.

Seños Yanina y Verónica

DÍA:.....

EXPLORAMOS LOS NÚMEROS

¿Con qué podés ayudarte para ordenarlos? (regla, banda numérica, calendario, etc.)

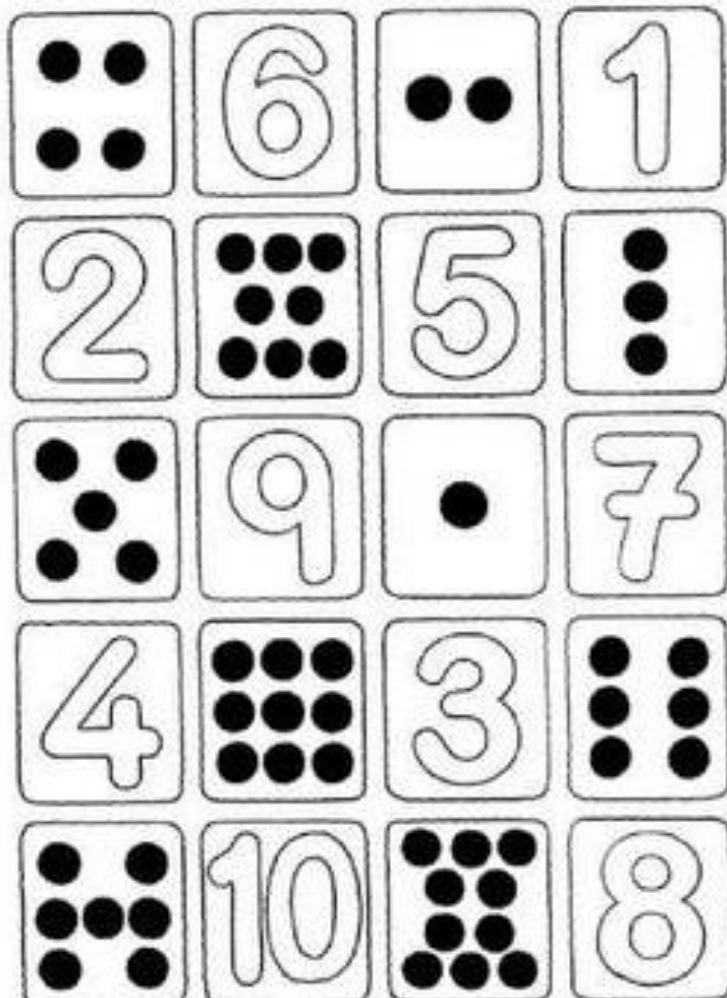
- **RECORTA Y MEZCLA LOS NÚMEROS.**
- **ORDENALOS DE 1 AL 10.**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



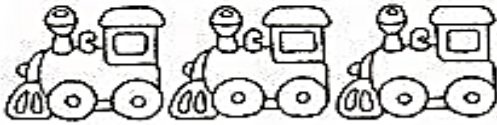







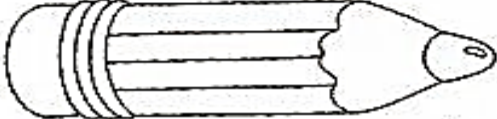

- **Recitar el nombre de cada número.**
- **Señalar salteados diferentes números para que digan de cuál se trata.**
- **Proporcionar objetos diferentes y distintas cantidades para que los niños puedan contarlos. Ayudar a incorporar la noción de correspondencia en el conteo (a cada número recitado le corresponde un objeto, ya que ellos recitan la serie de corrido y están aprendiendo a contar uno a uno)**

RECORTA CADA CUADRADO.

ORDENA CADA NÚMERO CON SU CANTIDAD. Uno debajo del otro. (La familia ayuda a explorar y contar)



- COLOREA TANTOS CÍRCULOS COMO OBJETOS HAY EN CADA HILERA.
- ESCRIBE EL NÚMERO CORRESPONDIENTE EN EL CASILLERO.

		<input data-bbox="1134 271 1254 389" type="text"/>
		<input data-bbox="1134 427 1254 546" type="text"/>
		<input data-bbox="1134 584 1254 703" type="text"/>
		<input data-bbox="1134 741 1254 860" type="text"/>
		<input data-bbox="1134 898 1254 1016" type="text"/>
		<input data-bbox="1134 1055 1254 1173" type="text"/>

DÍA:

- ESCRIBE TU NOMBRE.
- ESCRIBE LOS NOMBRES DE LOS INTEGRANTES DE TU FAMILIA.
- BUSCA Y RECORTA DIBUJOS O IMÁGENES DE "COSAS" QUE COMIENCEN COMO TU NOMBRE. (DEBAJO LA FAMILIA AYUDA A ESCRIBIR EL NOMBRE DE CADA COSA)

EJ:

JULIETA



JUGO



JARRA

MARIANO



MARIPOSA



MANZANA

DIA.....

REALIZAMOS NUESTRO ALBUM PERSONALIZADO DE FIGURITAS

Para el álbum se puede usar un cuaderno liso o rayado, también puede fabricarse doblando hojas blancas por la mitad y colocando una tapa a gusto hecha de cartón o cartulina.

Recorta imágenes de elementos que te gusten. Pueden ser variados o de diferentes temáticas (animales, vehículos, personajes, cosas, etc.).

Dos o tres veces por semana busca alguna/as imagen/es, recorta y pégalas en tu álbum. Debajo escribe su nombre. (La familia ayuda a escribir)

Ej:



TIGRE



LORO



MONO

DÍA.....

JUEGOS MATEMATICOS PARA DIVERTIRSE EN FAMILIA

JUGAMOS DADOS EN FAMILIA

- De a dos o más jugadores, cada uno tira un dado en el centro de la mesa.
- Comparan para saber quien sacó más.
- Gana quien obtiene el número más alto.
- Pueden registrar la cantidad que cada uno va sacando.

Ejemplo:

JUAN	ISA
3	5
2	2
6	4

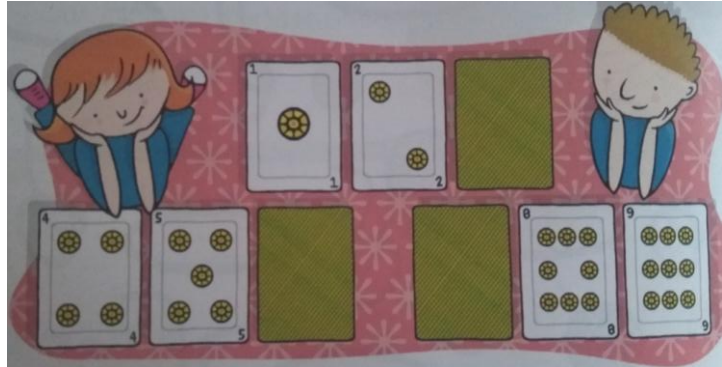
UNA VARIANTE LUEGO DE JUGAR VARIOS PARTIDOS ES TIRAR DOS DADOS JUNTOS Y CONTAR LOS PUNTOS A VER QUIÉN SACA MÁS (SUMAR).

DÍA:.....

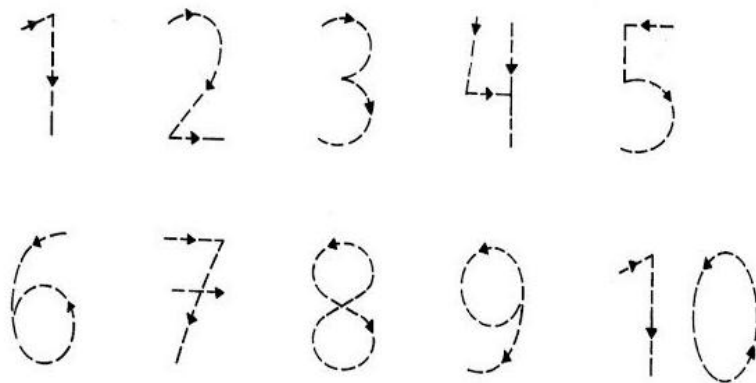
JUGAMOS CARTAS

- ELIGE UN PALO DEL MAZO DE CARTAS (oro, espada, copa o palo).
- ORDENA LAS CARTAS DEL UNO AL 10.

LUEGO JUGAR CON OTROS DE MANERA SIMILAR A LA SIGUIENTE: Un jugador voltea o retira algunas cartas y otro adivina cuáles faltan.



TRAZA CORRECTAMENTE CADA NÚMERO SIGUIENDO LA DIRECCIÓN DE LAS FLECHAS.




ESCRIBE EN EL CUADERNO DE TAREAS LOS NÚMEROS ORDENADOS DEL 1 AL 10.


DÍA:.....

CONTANDO OVEJAS

Cuenta la cantidad de ovejas y pinta el número correcto en la banda numérica.



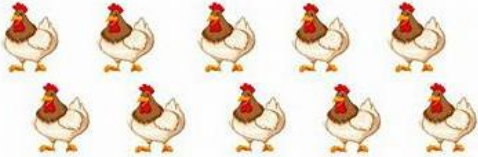

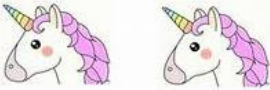

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

eduludik.com

CUENTA Y COLOREA EL NÚMERO CORRESPONDIENTE

<p>Cuenta y colorea el número.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>9</td><td>2</td><td>10</td></tr></table> 	1	9	2	10	<p>Cuenta y colorea el número.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>9</td><td>2</td><td>10</td></tr></table> 	1	9	2	10
1	9	2	10						
1	9	2	10						
<p>Cuenta y colorea el número.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>9</td><td>2</td><td>10</td></tr></table> 	1	9	2	10	<p>Cuenta y colorea el número.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>9</td><td>2</td><td>10</td></tr></table> 	1	9	2	10
1	9	2	10						
1	9	2	10						

Cuenta y colorea el número.

5	6	4	8
---	---	---	---



Cuenta y colorea el número.

5	6	4	8
---	---	---	---



Cuenta y colorea el número.

5	6	4	8
---	---	---	---



Cuenta y colorea el número.

5	6	4	8
---	---	---	---



DÍA.....

A SEGUIR JUGANDO CON CARTAS

JUEGO DEL MAYOR (hacerlo varios días)

MATERIALES

- UN MAZO DE CARTAS ESPAÑOLAS SIN LOS 11 Y LOS 12

REGLAS DE JUEGO

SE COLOCA EL MAZO DE CARTAS BOCA ABAJO EN EL CENTRO DE LA MESA Y SE DA VUELTA LA CARTA DE ARRIBA QUE DARÁ INICIO A UN POZO.

CADA JUGADOR POR TURNO TOMA UNA CARTA Y LA DA VUELTA.

SI LA CARTA MOSTRADA ES MAYOR QUE LA QUE ESTÁ EN EL POZO, SE LO LLEVA JUNTO CON SU CARTA Y SE DA VUELTA OTRA CARTA PARA INICIAR UN NUEVO POZO.

SI LA CARTA ES MENOR, DEBE DEJARLA EN EL POZO.

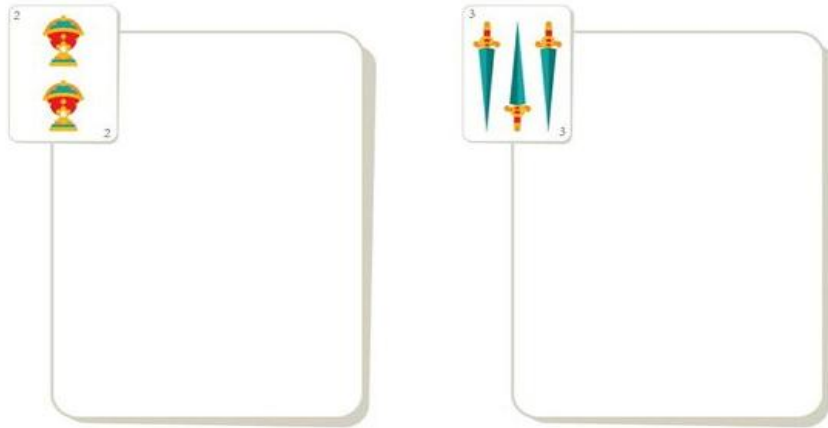
GANA EL JUGADOR QUE JUNTA MÁS CARTAS.



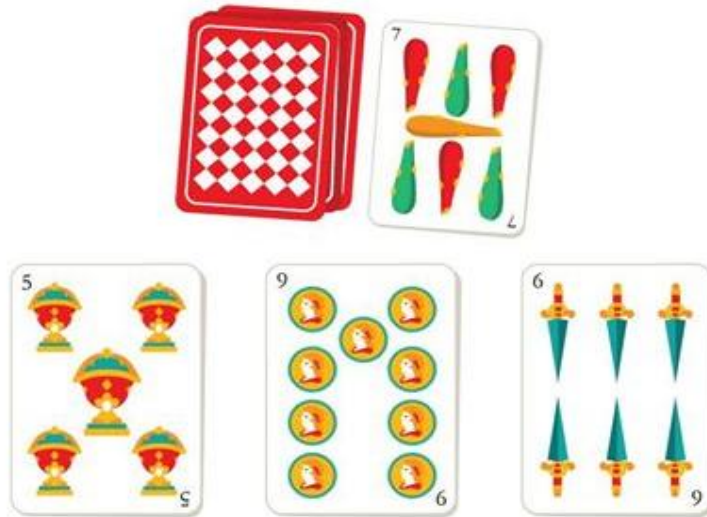
EL JUEGO DEL MENOR

ES IGUAL AL JUEGO DEL MAYOR SOLO QUE SE LLEVA LAS CARTAS DEL POZO EL NIÑO QUE SACA UNA CARTA MENOR.

DIBUJA LA CARTA QUE LE PUEDE GANAR A CADA UNA



- 1 LA CARTA QUE ESTÁ JUNTO AL MAZO ES LA CARTA DEL POZO.
ENCIERRA LA CARTA QUE TE SIRVA PARA LLEVÁRTELA EN EL JUEGO DEL MAYOR.



- 2 LA CARTA QUE ESTÁ JUNTO AL MAZO ES LA CARTA DEL POZO.
ENCIERRA LA CARTA QUE TE SIRVA PARA LLEVÁRTELA EN EL JUEGO DEL MENOR.

