

Pcas del Lenguaje. Literatura: Novela “Quiero ser Pérez”

Actividad: [TODO SE VA RESOLVIENDO...](#)



Les propongo observar y escuchar el último capítulo de la Novela, Nº13, mediante un video que se enviará a la página del Jardín. Luego pueden dialogar con la familia acerca de cómo se resolvieron los problemas a los que se enfrentó el protagonista Ramóní.

En casa, trabajamos con la interpretación del texto escuchado uniendo cada poema que leyó el director con la imagen a la que corresponde:

<p>POEMA 1</p> <p>“ERES AMARILLO, TU OLOR ME TRASTORNA, MUERO POR MORDERTE, TU SABOR ME COLMA”</p>	
<p>POEMA 2</p> <p>“DURO POR DENTRO, DURO POR FUERA POR TI MIL MONEDAS, LLEVAR QUISIERA.”</p>	
<p>POEMA3</p> <p>“POR TU LÍNEA OSCURA QUIERO CAMINAR, SI ME ALEJO MUCHO ME VAN A PISAR”</p>	

Matemática: Juego de Recorrido

Actividad ¡CAMBIAMOS EL DADO!

Continuaremos utilizando el mismo tablero con la misma cantidad de casilleros, sólo que esta vez cambiaremos el dado, se jugará con puntos del 1 al 6.



Las reglas serán las mismas: desde el segundo turno de cada jugador si en el dado se obtiene 2, 3, 4, 5 o 6 se avanzará la cantidad de casilleros correspondientes, si en cambio se obtiene 1 en el dado, se retrocederá dicha cantidad de casilleros.

Ambiente Natural y Social:

“Nuestra revista sobre la germinación”

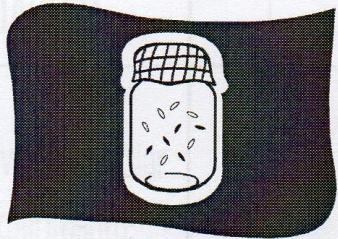


Actividad Hora de experimentar

Los invito a realizar experimentos para explorar el crecimiento de una misma semilla en diferentes condiciones. Les propongo realizar la germinación pero esta vez dejaremos un frasco en la oscuridad y otro en la luz directa, así podremos ver sus resultados y registrarlos.

Antes de comenzar con el experimento recuerda registrar que crees que pasará con estas semillas:

- ✓ ¿Crecerán igual?
- ✓ ¿Tendrán el mismo color?
- ✓ ¿Tardarán más o menos tiempo en germinar?

	FRASCO 1=OSCURIDAD	FRASCO 2=LUZ INDIRECTA
DIBUJO		
CONDICIONES	Un frasco lo pondremos en condiciones de oscuridad (adentro de una caja, en la alacena, etc.)	Otro frasco lo dejaremos en la cocina en un lugar donde la luz del sol no le dé directamente.

A continuación comarto el cuadro para que puedas realizar tus observaciones:

OBSERVACIONES		
	OSCURIDAD	LUZ DIRECTA
DIA 1		

DIA 2		
DIA 3		
DIA 4		
DIA 5		
DIA 6		
DIA 7		

Una vez que finalice la semana volvé a pensar en lo que creías que iba a pasar con la semilla durante el experimento ¿Ocurrió de esa manera? ¿Qué cosas pasaron durante la germinación que te sorprendieron?

LUEGO DE ESTA ACTIVIDAD ¡REALIZAREMOS UN MEET CON LA SEÑO PARA REGISTRAR CONCLUSIONES EN CONJUNTO!

Educación Visual – Arte Pop

Actividad 5 – Corazón en un corazón

Los invito a observar una nueva obra, para observarla tengan en cuenta las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué ven parecido a las otras obras que ya conocemos?
- ✓ ¿Qué tiene de diferente?
- ✓ ¿Usa muchos colores o pocos?
- ✓ ¿Qué ven en esta obra? ¿Qué cosas hay en ella?

Les propongo que realicen sus propias obras utilizando imágenes más pequeñas dentro de otras más grandes utilizando solo el fibrón y luego que terminen pueden agregar detalles de colores.

Corazón en un corazón



Formación personal y social – Botiquín de emociones

Calendario de emociones ¿Cómo me sentí esta semana?

Esta semana les propongo anotar en el calendario como nos sentimos al final del día, puede ir acompañado de una corta explicación, por ejemplo: Feliz, porque jugué con mi familia o triste porque extraño al jardín.

Una vez que termine la semana analizaremos junto a nuestra familia como nos sentimos durante la semana y que cosas nos dan emociones positivas.

LUNES	
MARTES	
MIERCOLES	
JUEVES	
VIERNES	

Matemática – Habituales

Actividad 5 – Memotest de números

Ya que aprendimos tanto de números y sabemos un montón ahora podemos jugar a un memotest de número ¿se animan?

Para jugar necesitamos dos o más jugadores que tengan muchas ganas de divertirse.

1. Comenzaremos el juego mezclando las fichas y poniéndolas para debajo de manera que el número no se vea.
2. Por turno los jugadores deben dar vuelta dos fichas, si el numero coincide (por ejemplo 15 y 15) el jugador se lleva las dos fichas. Si el número no coincide (por ejemplo 15 y 7) las fichas se dan vuelta y se dejan en su lugar.
3. El juego termina cuando ya no hay más fichas en la mesa, una vez que terminan cada jugador contará cuantas fichas tiene. El jugador que tenga más fichas gana.

Fichas para el memotest:

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

6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
11	12	13	14	15