Ministerio de Educación
CORRIENTES

Consejo General de Educación

Dirección de Planeamiento e Investigación Educativa





Cuadernillo

primer grado

CONTINUIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
ANTE POSIBLES EVENTOS HIDROMETEOROLÓGICOS
ASOCIADOS AL ENOS

CORRIENTES
2026 - 2027





Las imágenes e ilustraciones incorporadas en el presente material corresponden a sus respectivos autores y/o titulares de derechos, cuya autoría y propiedad intelectual se reconoce expresamente.

AUTORIDADES

D. Juan Pablo Valdés
Gobernador

Prof. Ana Faustina Miño
Ministra de Educación

DR. JULIO CÉSAR DE LA CRUZ NAVÍAS
Subsecretario de Gestión Educativa

C.P. FERNANDO PIAGGIO
Subsecretario de Gestión Administrativa

DRA. MARÍA PAULA BUONTEMPO
Subsecretaria de Contenidos Audiovisuales

ING. EMILIO BREARD
Subsecretario de Infraestructura Escolar

DRA. PABLA MUZZACHIODI
Secretaría General

PROF. MARÍA SILVINA ROLLET
Presidente del Consejo General de Educación

PROF. SERGIO JOSÉ GUTIÉRREZ
Director General de Nivel Secundario

DRA. CARINA NAZER
Directora General de Nivel Superior

PROF. ADRIANA GODOY
Directora General de Enseñanza Privada

MGTER. ALEJANDRO SIMONI
Director General de la Dirección de Educación Física

LIC. JULIO FERNANDO SIMONIT
Director de Planeamiento e Investigación Educativa

MGTER. SONNIA GRACIA
Directora de la modalidad de Educación Permanente para Jóvenes y Adultos

LIC. JULIA SAEZ
Directora de la Dirección de Servicios Educativos de Prevención y Apoyo

LIC. CARLOS ENCINA
Director de Sistemas de Información

LIC. JUAN MANUEL AGUIRRE
Director de Gestión Educativa

GOBIERNO DE CORRIENTES

Ministerio de Educación

EQUIPO REDACTOR

Miembros del equipo técnico del Consejo General de Educación

Miembros del equipo técnico de la Dirección de Planeamiento e Investigación Educativa

Miembros del equipo técnico de la Dirección de Servicios Educativos de Prevención y Apoyo

Revisora de estilo
PROF. NATALIA PASSICOT

Diseño gráfico
LIC. MARCELA ARÉVALO

Queridos estudiantes

Hoy nos toca atravesar un tiempo difícil puesto que el fenómeno de El Niño ha afectado a distintas zonas de nuestra provincia, alterando la rutina de nuestros días y obligándonos, de manera temporal, a alejarnos de las aulas. Sin embargo, quiero decirles que el compromiso y el abrazo de nuestro sistema educativo permanecen más fuertes que nunca y por ello estaremos siempre cerca de cada uno de ustedes.

Este cuadernillo que llega hoy a sus manos no es solo un conjunto de tareas; es una herramienta pensada para brindarles un acompañamiento en este momento, y no será el único, se suma a las actividades que cada docente les compartirá para seguir aprendiendo.

Desde el Ministerio de Educación deseamos que este material les llegue a todos porque su escuela sigue estando a su lado, cuidándolos y sosteniéndolos a cada paso. Sabemos que no asistir diariamente a ella representa una dificultad, pero elegimos mirar este presente con esperanza: la no presencialidad es un nuevo desafío por superar. Es una oportunidad para reencontrarnos desde el diálogo familiar, para descubrir nuevas formas de aprender y para poner en valor la inmensa fortaleza y resiliencia que tiene nuestra hermosa provincia.

Esta propuesta reconoce que, en un contexto de emergencia, sostener el vínculo pedagógico no depende exclusivamente de la presencialidad escolar, sino que puede desplegarse en distintos escenarios —el hogar, un centro de evacuación, la casa de un familiar— siempre que se ofrezcan consignas claras, progresivas y adecuadas a los recursos disponibles en cada situación. En consecuencia, las actividades fueron diseñadas para ser resueltas de manera autónoma por ustedes o con el acompañamiento de su grupo familiar, contemplando la disponibilidad mínima de materiales.

A cada papá, mamá y tutor, les expreso mi gratitud y respeto por la entrega con la que cuidan a sus pequeños. A nuestros queridos niños, les pido que mantengan encendida su curiosidad, su alegría y su valentía, recordando siempre que muy pronto volveremos a estar juntos en la escuela.

Con la certeza de que no hay adversidad que no podamos transformar en esperanza cuando caminamos unidos, les envío un abrazo cálido y fraterno. Con todo mi afecto.

Prof. Ana F. Miño
Ministra de Educación
Provincia de Corrientes



Queridas familias:

Cuando debemos dejar nuestros hogares de manera temporal y adaptarnos a espacios compartidos, como albergues, escuelas o centros comunitarios, la rutina de aprendizaje de los niños se transforma. En medio de la incertidumbre, mantener momentos dedicados al estudio y al juego no solo ayuda a que no pierdan el ritmo escolar, sino que les brinda seguridad, calma y un sentido de normalidad.

A continuación, compartimos con ustedes algunas sugerencias sencillas para acompañar a los niños en estas circunstancias, a las cuales se sumarán las de los docentes y directivos, quienes son conscientes de que el proceso de enseñanza sigue estando presente, más allá del lugar en que se encuentren sus estudiantes, puesto que debemos garantizar el derecho de seguir aprendiendo.

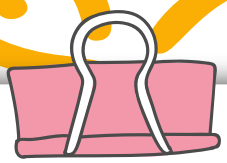
1. Designar a un "Adulto tutor de tareas"

En un albergue o centro de evacuados, los adultos suelen estar ocupados con tareas de logística, cuidado y organización. Por eso, es fundamental establecer roles claros:

- **¿Quién puede ser el tutor?** Puede ser una mamá, un papá, un abuelo, un tío, un hermano mayor o incluso un referente comunitario del mismo espacio. Este adulto debe contar, al menos, con conocimientos básicos de cada área.

- **El rol del tutor:** el adulto es la persona encargada de acompañar, incentivar y apoyar ese momento de estudio.

- **Redes de apoyo:** si los padres están realizando gestiones u otras tareas, pueden coordinar con otros adultos del albergue para turnarse en el cuidado y acompañamiento pedagógico de un grupo de estudiantes.



2. Buscar y construir un "Rincón de aprendizaje"

Dentro de una cancha, un salón comunitario o un aula compartida, es muy valioso delimitar un pequeño espacio tranquilo.

- **Un espacio propio:** busquen un rincón iluminado, alejado en la medida de lo posible del paso constante de gente o de zonas ruidosas.

- **Sentido de pertenencia:** coloquen una manta o una mesa pequeña. Explicarles a los niños que ese es su "espacio de escuela" ayuda a crear un clima de concentración y tranquilidad.

3. Establecer rutinas breves y flexibles

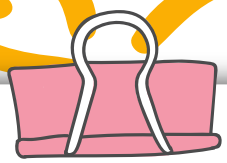
En situaciones de emergencia, la concentración suele ser menor debido al estrés o al cansancio.

- **Tiempos cortos:** es preferible realizar actividades breves por día, en lugar de intentar sesiones largas de estudio.

- **El momento adecuado:** busquen un horario en el que el lugar esté más tranquilo (por ejemplo, a mitad de la mañana o a primera hora de la tarde).

- **Flexibilidad, ante todo:** si el niño se muestra muy angustiado o cansado, no lo fuercen. La prioridad siempre es el bienestar emocional.

- **Acompañamiento apropiado:** esta guía propone actividades, es fundamental que el tutor intente que el niño entienda lo que debe hacer. En los casos excepcionales en que todavía no posean habilidades básicas de lectura, es importante que el adulto lea en voz alta las consignas.



4. Cuidar los materiales

Los libros y otros materiales de trabajo son herramientas muy valiosas en este momento (algunos los tendrán a mano o en sus mochilas, pero otros tal vez no).

- **Un lugar seguro:** mantengan los materiales de trabajo en una bolsa plástica con cierre o en un folio protector para evitar que se mojen o extravíen.

- **Aprender a compartir:** si en el espacio hay escasos materiales, fomenten que los niños-estudiantes compartan materiales, lecturas en voz alta y que trabajen en equipo.

5. Recomendaciones para el adulto acompañante

a. La importancia de las emociones: es normal que en estos momentos los niños estén más inquietos, distraídos o tristes. Escúchenlos con paciencia y valoren cada pequeño logro.

b. El juego como aprendizaje: leer una historia en voz alta, cantar, contar objetos a su alrededor o inventar adivinanzas también es aprendizaje.

c. El contacto con la escuela: en cuanto las condiciones y la conectividad lo permitan, mantengan al docente informado sobre la situación del niño.

6. Les dejamos aquí una propuesta de cronograma tentativo para el uso de este cuadernillo. En todos los casos se trata solo de una sugerencia para que puedan organizarse y equilibrar las tareas, no de un esquema rígido o inflexible.

Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Lengua	Matemática	Lengua	Matemática	Lengua
Ciencias Sociales	Ciencias Naturales	Matemática	Ciencias Sociales	Ciencias Naturales
Educación Emocional (*)				
Colectivo de lectura (*)				

(*) Los días para desarrollar las actividades serán definidos por las familias y los estudiantes, atendiendo al contexto (tiempo demandado en el desarrollo de las otras actividades, situación del lugar en donde se encuentre el grupo familiar, intereses de los estudiantes, entre otros aspectos).



Recordemos: cada página leída y cada dibujo realizado en medio de la dificultad es un acto de valentía y esperanza. Estamos juntos en este camino.

Índice

11 Lengua

12 Primera semana
15 Segunda semana
18 Tercera semana
21 Cuarta semana
23 Quinta semana

29 Matemática

31 Primera semana
37 Segunda semana
43 Tercera semana
49 Cuarta semana
54 Quinta semana
58 Recortables

77 Ciencias Naturales

78 Primera semana
84 Segunda semana
89 Tercera semana
94 Cuarta semana
97 Quinta semana

99 Ciencias Sociales

101 Primera semana
106 Segunda semana
113 Tercera semana
118 Cuarta semana
122 Quinta semana

124 Educación Emocional

126 Colectivo de lectura



LENGUA

Estimadas familias: en el área de Lengua se propone trabajar tres veces por semana. Las actividades aquí consignadas fueron elaboradas de manera sencilla para que los estudiantes las realicen con una ayuda mínima y son lo suficientemente exigentes para que ejerciten habilidades ya adquiridas en el tiempo escolar.

Las propuestas de primero y segundo grado utilizan los libros "Tami y Peperina" o "Aprendemos con Kapi" que se encuentran disponibles en el botón Alfabetización de la página web del Ministerio de Educación.

Independientemente de las actividades propuestas en las guías es importante que el tutor o el adulto responsable del acompañamiento tenga presente que es imprescindible que los niños participen de manera continua en las siguientes actividades:

a) Práctica de autodictado de los sonidos o decodificación de palabras.

b) Lectura en voz alta de textos breves.

c) Dictados de palabras u oraciones.

d) Lectura de cuentos a cargo de un adulto.

e) Ejercitación caligráfica de la tipografía cursiva.

f) Relatos de anécdotas personales o historias del barrio, la comunidad o el paraje.

Todas estas actividades intentan favorecer una continuidad de los aprendizajes, más allá de las condiciones climáticas que dificultan la asistencia a la escuela.



Sugerencias para las familias: con estas consignas de trabajo buscamos afianzar actividades de trazado, conciencia fonológica, lectura y escritura de palabras.

PRIMERA SEMANA

DÍA 1

Práctica de trazado.

Reconocimiento de rimas.

DÍA 3

Práctica de trazado.

Reconocimiento de rimas.

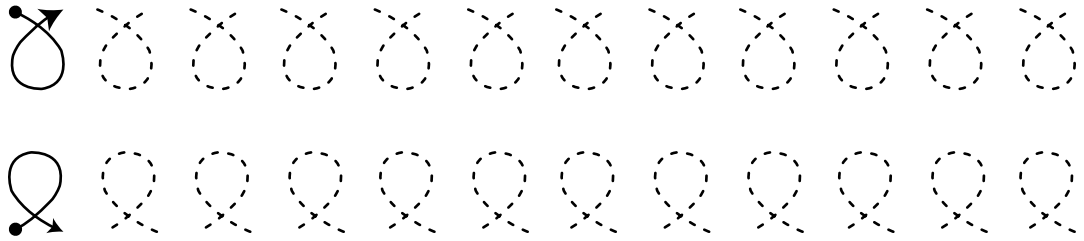
DÍA 5

Práctica de trazado.

"Caza sonidos".

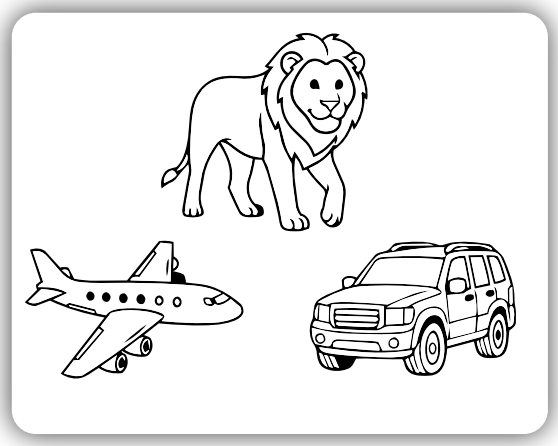
DÍA 1

1. Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Primero hacia abajo y luego hacia arriba.



2. Pintá al <u>león</u> y al dibujo que rima con **<u>león</u>.**

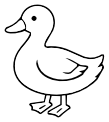
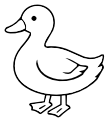
3. Pintá al <u>pato</u> y al dibujo que rima con **<u>pato</u>.**





4. Comprobá si lo hiciste bien. Repetí en voz alta.

 león  avión  león  auto

 pato  ojota  pato  zapato

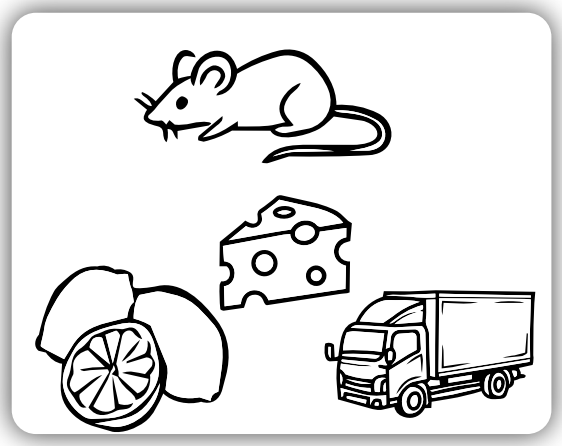
DÍA 3

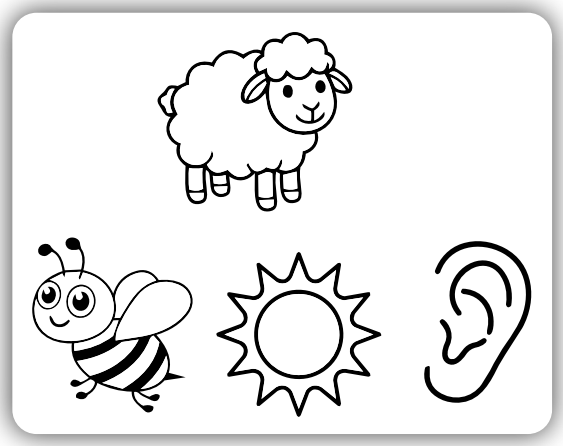
1. Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Dibujá los saltos sin salir de la línea de puntos.



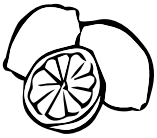
2. Pintá al ratón y los dibujos que rimen con **ratón.**

3. Pintá a la oveja y los dibujos que riman con **oveja.**

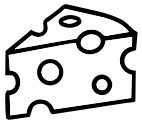


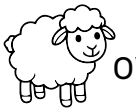
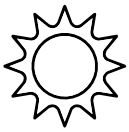


4. Comprobá si lo hiciste bien. Repetí en voz alta.

 ratón  limón

 oveja  abeja

 ratón  queso

 oveja  sol

 ratón  camión

 oveja  oreja

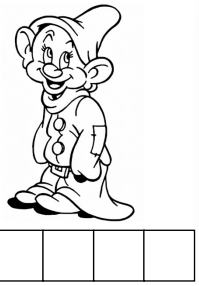
DÍA 5

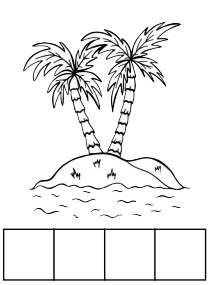
1. Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Sin salir de la línea punteada.

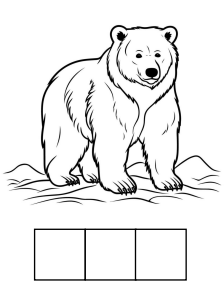


2. Pintá un cuadrito por cada sonido que forman estas palabras.









3. Repetí en voz alta, prolongando (“estirando”) cada sonido de las letras: ala - enano - isla - oso.

SEGUNDA SEMANA

DÍA 1

Práctica de trazado.

“Caza sonidos”.

DÍA 3

Práctica de trazado.

Sonido inicial **A** y **E**.

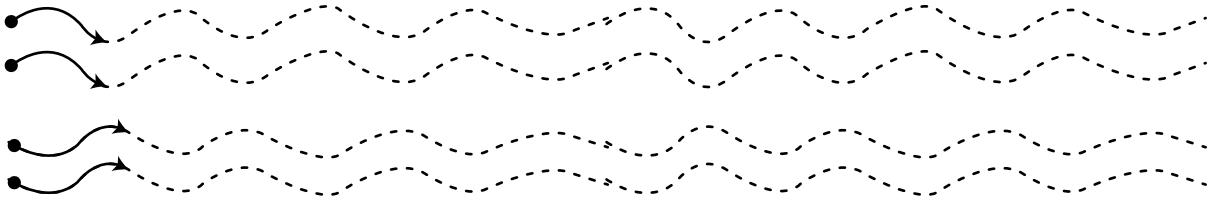
DÍA 5

Práctica de trazado.

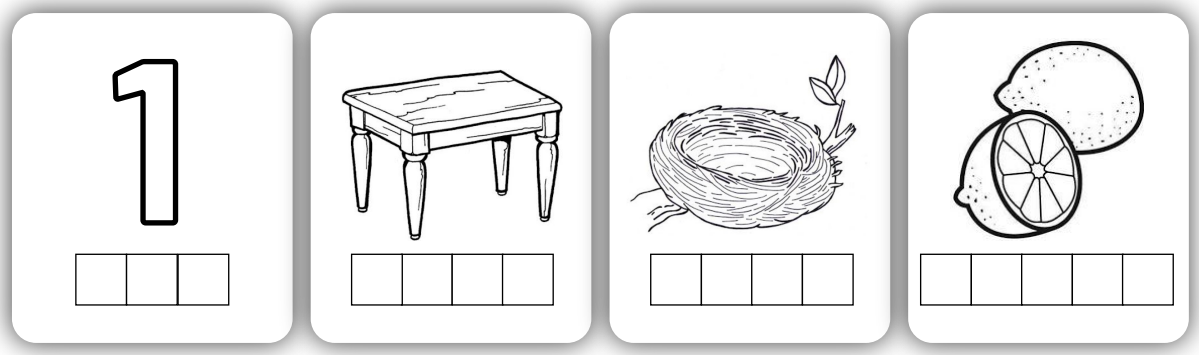
Sonido inicial **I** y **O**.

DÍA 1

1. Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Sin salir de la línea punteada.



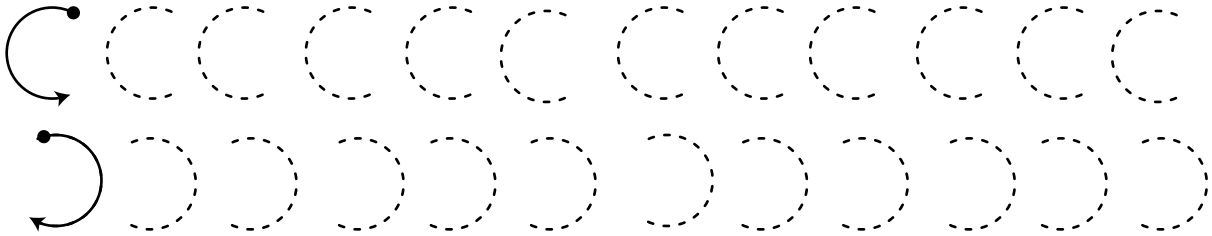
2. Prolongá (“estirá”) los sonidos de cada palabra y pintá un cuadrito por cada sonido.



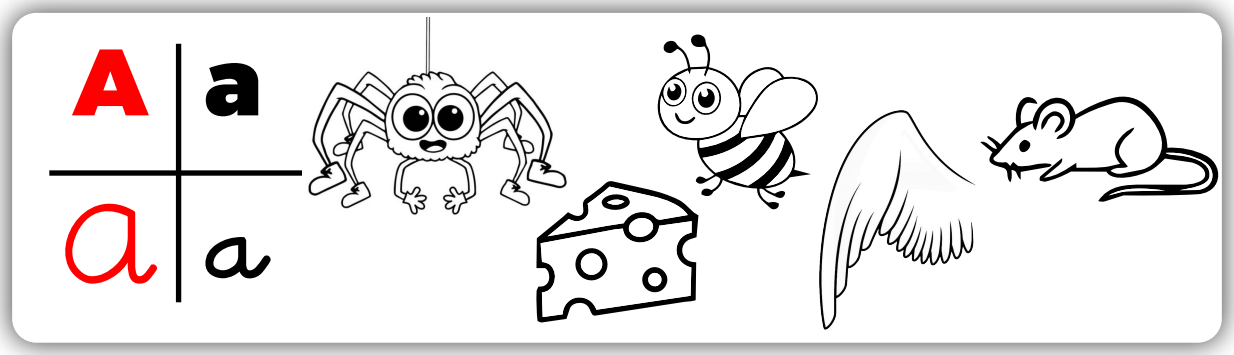
3. Repetí en voz alta, prolongando cada sonido de las letras: uno - mesa - nido – limón.

DÍA 3

1. Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Sin salir de la línea punteada.

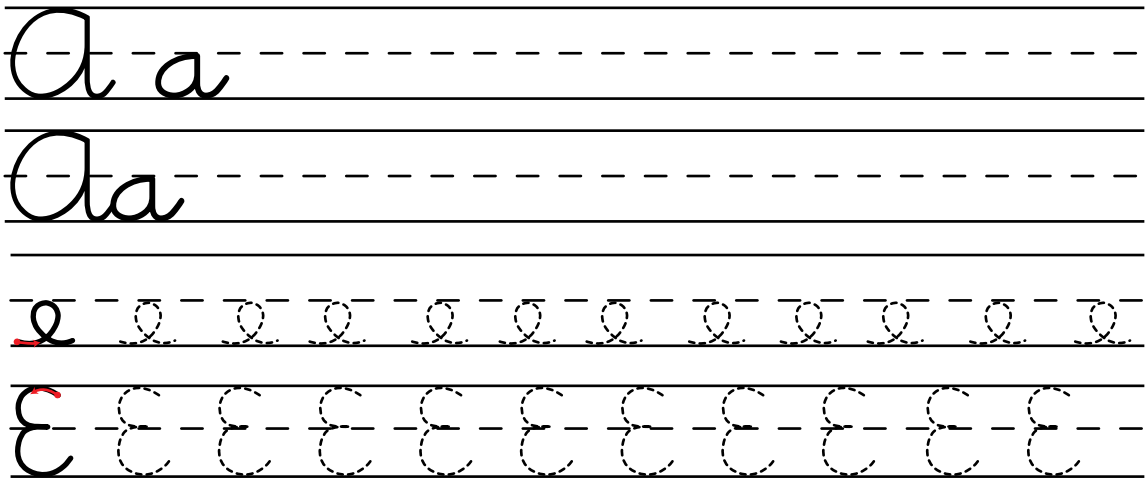


2. Pintá los dibujos que comiencen con el sonido de la letra indicada.



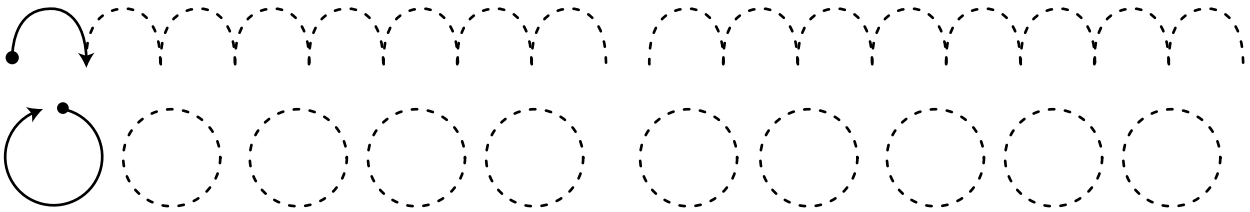


3. Practicá el trazado de las letras.



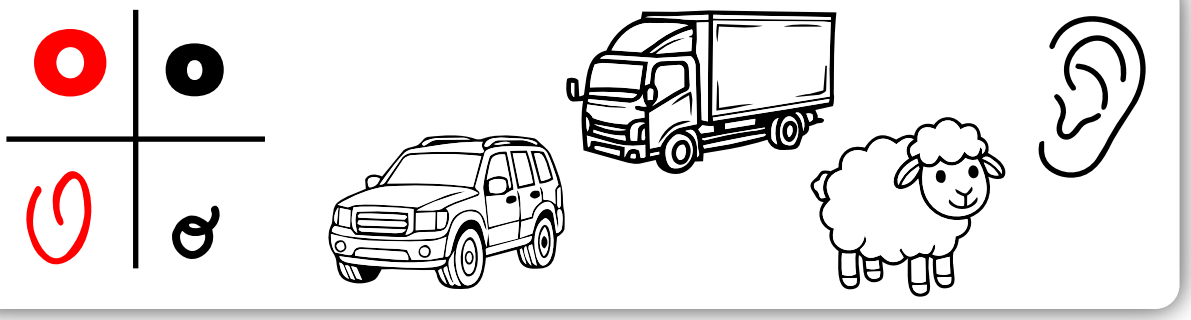
DÍA 5

1. Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Sin salir de la línea punteada.



2. Pintá los dibujos que comiencen con el sonido de la letra indicada.





3. Practicá el trazado de las letras.

TERCERA SEMANA

DÍA 1

Sonido inicial **U** y **M**.

Práctica de trazado.

DÍA 3

Lectura de palabras.

Práctica de la letra cursiva.

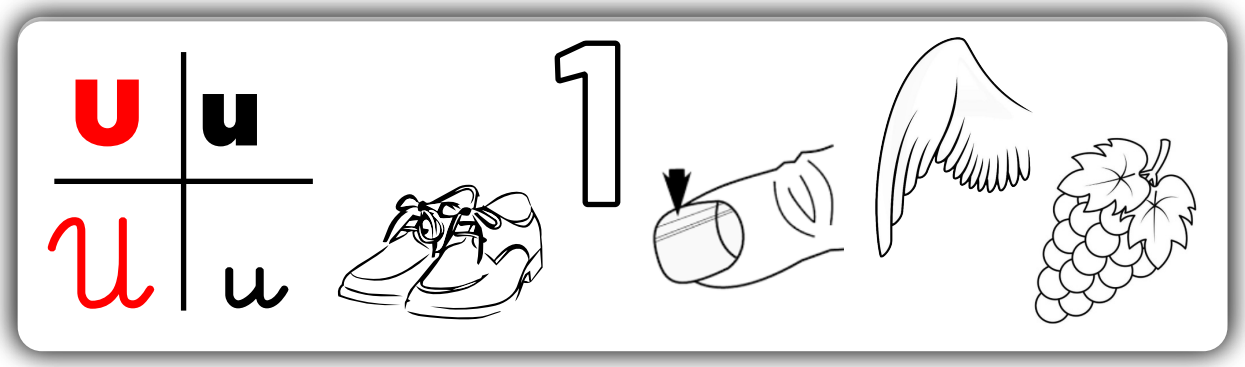
DÍA 5

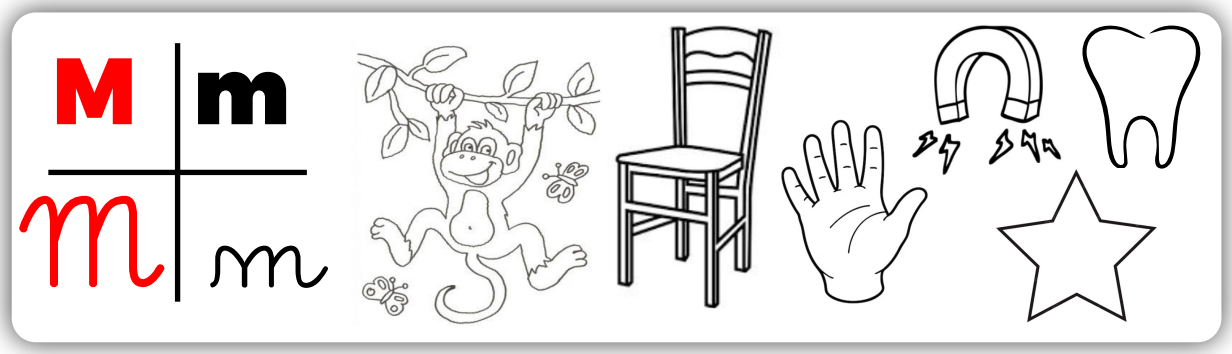
Reconocimiento de palabra asociada al dibujo.

Práctica de lectura en un minuto.

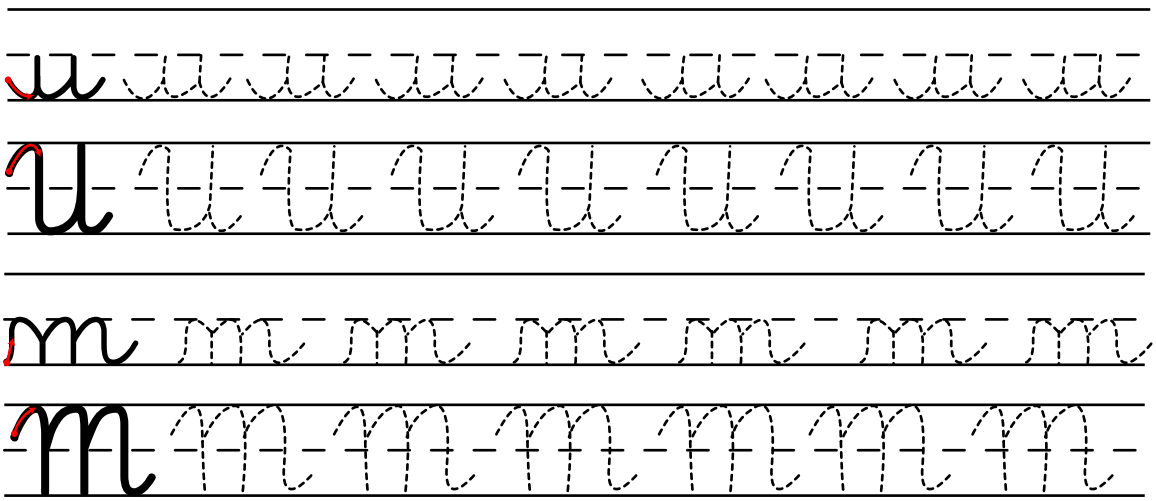
DÍA 1

1. Pintá los dibujos que comiencen con el sonido de la letra indicada.





2. Practicá el trazado de las letras.



DÍA 3

1. Prolongá los sonidos de cada letra. Escribí debajo de cada cuadro en cursiva la palabra completa.

mi	**mío**	**Ema**	**eme**
.....	.....	.....	.....
amo	**mas**	**mu**	**Emi**
.....	.....	.....	.....

2. Leé las palabras de los cuadros, varias veces.

DÍA 5

1. Rodeá la palabra que corresponda al dibujo.



uva

oso

ola



misa

masa

mesa

2. Leé las palabras del cuadro durante un minuto. Anotá cuántas palabras leíste.

mi	**mío**	**mamá**	**mami**	**amo**	**me**
Emi	**ma**	**mía**	**mu**	**Mía**	**eme**

Leí.....palabras en un minuto.

CUARTA SEMANA

DÍA 1

Sonido inicial **S**.

Práctica de trazado.

DÍA 3

Lectura de palabras.

Práctica de la letra cursiva.

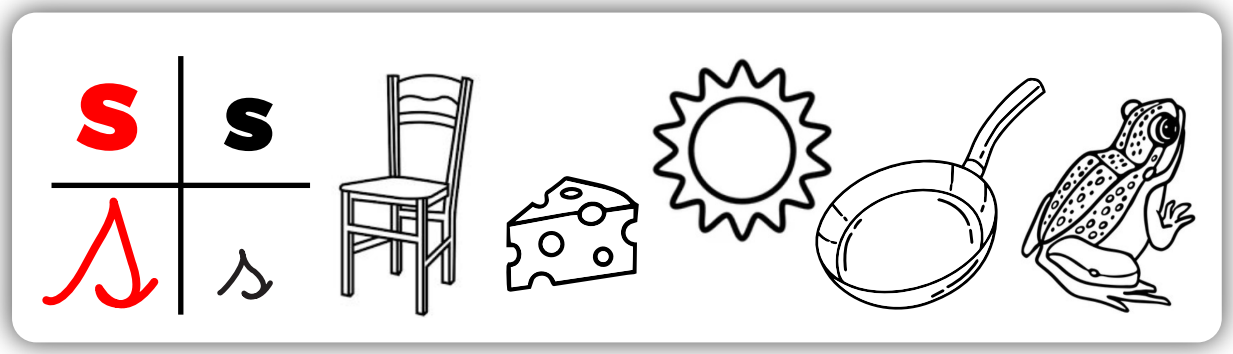
DÍA 5

Correspondencia de palabra con el dibujo.

Práctica de escritura.

DÍA 1

1. Pintá los dibujos que comiencen con el sonido de la letra indicada.



2. Practicá el trazado de las letras.

DÍA 3

1. Prolongá los sonidos de cada letra. Escribí debajo de cada cuadro en cursiva la palabra completa.

si	es	oso	eso
.....	.....	.....	.....
masa	suma	mesa	sus
.....	.....	.....	.....

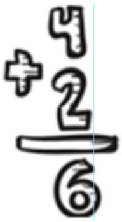
2. Leé las palabras de los cuadros, varias veces.

DÍA 5

1. Rodeá el nombre correcto de los siguientes dibujos.



sapo
silla
sartén



sale
sol
suma



silla
sal
suelo

2. Leé las palabras del cuadro durante un minuto. Anotá cuántas palabras leíste.

su	mal	Susi	oso	asa	eso
lima	solo	alas	sos	Sole	Ema

Leí.....palabras en un minuto.

QUINTA SEMANA

DÍA 1

Sonido inicial **L** y **N**.

Práctica de trazado.

Práctica de lectura de palabras en un minuto.

DÍA 3

Sonido inicial **R**.

Práctica de lectura de palabras en un minuto.

Práctica de la letra cursiva.

DÍA 5

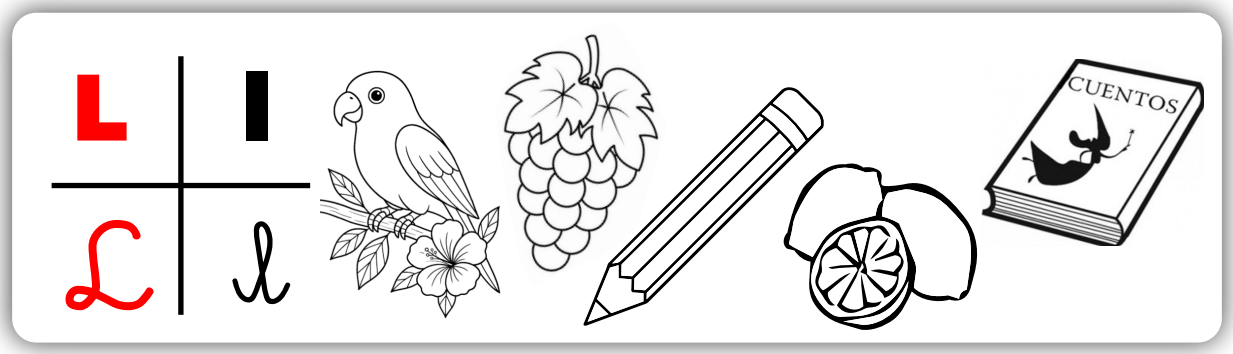
Sonido inicial **L, M, N, R, S.**

Práctica de letra cursiva.

Formación de plural.

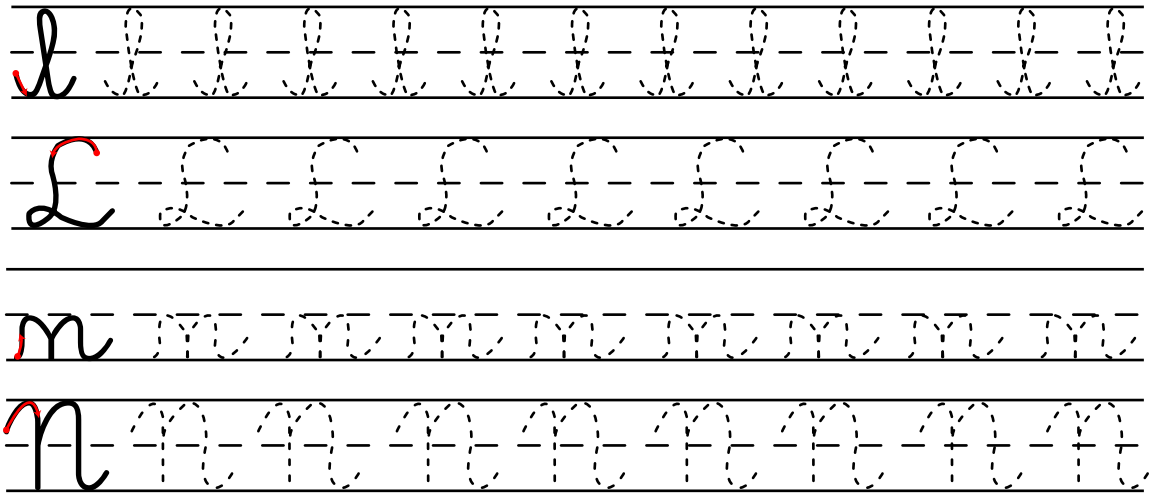
DÍA 1

1. Pintá los dibujos que comiencen con el sonido de la letra indicada.





2. Practicá el trazado de las letras.



3. Leé las palabras de cada cuadro durante un minuto. Anotá cuántas palabras leíste.

la	Lalo	lima	Lulú	ala	mala
mil	ala	ola	mula	lima	el

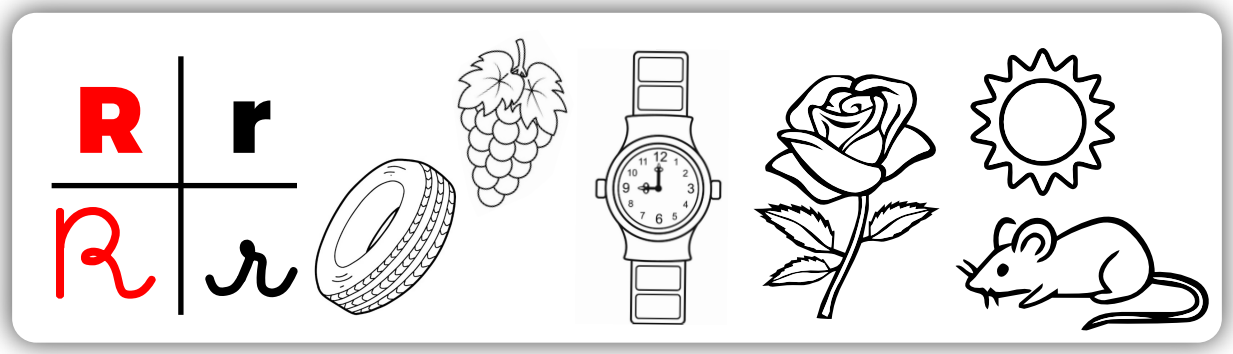
anís	manos	Alan	milanesa	Melina	anula
asma	Manuel	asoman	olas	suena	son
manso	mes	manso	anima	sus	manos

Cuadro 1: Leí ..... palabras en un minuto.

Cuadro 2: Leí ..... palabras en un minuto.

DÍA 3

1. Pintá los dibujos que comiencen con el sonido de la letra indicada.



2. Practicá el trazado de las letras.

r r r r r r r r r r r r

R R R R R R R R R R R R

3. Prolongá los sonidos de cada letra y escribí en cursiva la palabra completa.

no	el	la	los
.....	.....	.....	.....
río	rama	lomo	mano
.....	.....	.....	.....

4. Leé las palabras de cada cuadro durante un minuto. Anotá cuántas palabras leíste.

rama	arma	rulo	Ramón	amor	rema
Rosa	rima	reloj	manso	sumar	Ana
lunar	amor	rana	alas	sola	misa

Completá: Leí..... palabras en un minuto.

DÍA 5

1. Uní cada imagen con la letra inicial de su nombre.



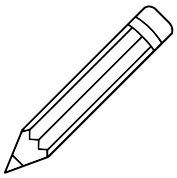


















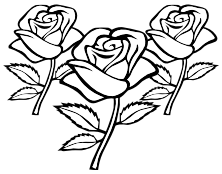
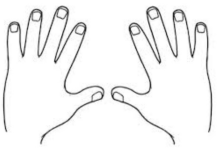
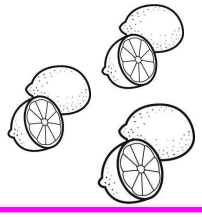
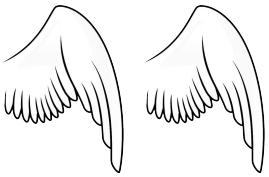
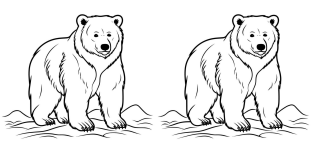








2 Leé y completá en cursiva el cuadro de la derecha.

 La rosa	 Las .....
 El ratón	 Los .....
 La mesa	 .....
 La mano	 .....
 Los nidos	 .....
 Los limones	.....
 Las alas	 .....
 Los osos	 .....

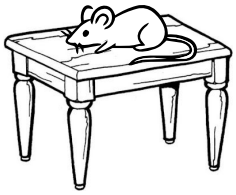
3 Completá las oraciones.



El ..... mima a su .....



El ..... lee un cuento.



El ..... está en la .....



El ..... se cuelga de la .....



El ..... está feliz.



Ana tiene una ..... en la mano.

MATEMÁTICA

Estimadas familias: este material reúne juegos y actividades de Matemática para realizar durante los días en que no es posible la presencialidad en las escuelas. Las propuestas recuperan aprendizajes importantes de primer grado y están pensadas para que los niños puedan continuar aprendiendo.

Los juegos que se proponen pueden realizarse varias veces en diferentes días, acompañándolos con algunas actividades que permiten reflexionar y reutilizar los procedimientos. Algunos de ellos son para jugar en forma individual y otros con un hermano, una hermana u otra persona. Se proponen también actividades para pensar sobre lo realizado, revisar estrategias y volver a jugar.

Si el niño necesita ayuda para leer una consigna, puede pedirle a alguien que esté cerca que se la lea. Para resolver las actividades puede usar los materiales que tenga disponibles: tapitas, porotos, piedritas, papelitos, calendarios o cuadros de números.

No es necesario realizar todas las actividades juntas. Pueden elegir algunas para cada día y volver a los juegos varias veces. Lo importante es avanzar de a poco, probar distintas maneras de resolver y confiar en lo que ya saben.



Sugerencias para las familias

Este material reúne juegos y actividades de Matemática para realizar en casa durante estos días en los que no es posible asistir a la escuela. Las propuestas fueron seleccionadas para que los chicos puedan continuar aprendiendo algunos conceptos muy importantes de primer grado.

En este año esperamos que los chicos avancen en el conocimiento de los números: que puedan nombrarlos, leerlos y escribirlos; reconocer qué cantidad representa cada número; compararlos y ordenarlos. También es muy importante que aprendan a resolver diferentes problemas en los que haya que juntar o agregar cantidades, quitar o separar, repartir, formar grupos o averiguar cuánto hay en total.

Para resolver estos problemas, los niños pueden usar distintas maneras. Pueden contar con los dedos, hacer dibujos o marcas, usar tapitas, porotos o piedritas, contar hacia adelante o hacia atrás, escribir números o realizar cálculos que ya conocen. No es necesario enseñarles una cuenta o una manera de resolver que todavía no conocen. Es importante darles tiempo para pensar, dejarlos probar y preguntarles cómo hicieron para encontrar su respuesta.

A medida que avanzan, también queremos que algunos cálculos sencillos se vuelvan cada vez más conocidos y que puedan recordarlos sin tener que volver a contar cada vez. **Uno de los propósitos de primer grado es que los estudiantes terminen el año recordando de memoria algunas sumas de números iguales y las distintas sumas que dan 10.** Los juegos y las actividades de este cuadernillo ofrecen muchas oportunidades para ir aprendiendo y recordando estos cálculos.

Repetir un juego no significa hacer siempre lo mismo: cada nueva partida permite reconocer números con mayor rapidez, descubrir otras maneras de calcular y mejorar las estrategias. Después de algunos juegos encontrarán actividades para volver a pensar sobre lo que ocurrió durante las partidas.

Es importante saber que no es necesario realizar todas las actividades juntas. Pueden elegir algunas para cada día y volver a los juegos varias veces. Lo importante es avanzar de a poco, probar distintas maneras de resolver y confiar en lo que los niños ya saben.



¿Cómo pueden acompañarlos?

Pueden ayudar mucho sin darles la respuesta. Algunas preguntas sencillas pueden ser:

"¿Cómo lo pensaste?", "¿Cómo podrías averiguarlo?", "¿Podés comprobarlo de otra manera?", "¿Qué podrías usar para contar?", "¿Estás seguro?", "¿Cómo podemos comprobarlo?"

Si se equivocan, denles un poco de tiempo para volver a mirar, contar o probar de otra manera. Los errores también son oportunidades para aprender.

PRIMERA SEMANA

Juegos para conocer cada vez mejor los números

En estos primeros juegos los niños van a relacionar los números escritos con las cantidades que representan. Al principio es posible que necesiten contar uno por uno los puntos del dado o los dibujos de las fichas. Después de jugar varias veces, seguramente comenzarán a reconocer algunas cantidades con solo mirarlas. Uno de los objetivos de estos juegos es que los niños puedan ir reconociendo progresivamente la colección de puntitos que muestran las caras de los dados y del dominó sin necesidad de contar uno a uno.

Esto es muy importante porque les permitirá saber cada vez con mayor rapidez cuántos hay, reconocer el número que corresponde y avanzar luego en otros aprendizajes, como calcular sumas sencillas.

Sugerencias para las familias

Si cuenta los puntos uno por uno, déjenlo hacerlo en las primeras partidas. Con el tiempo podrán empezar a reconocer algunas cantidades sin contar, las más fáciles probablemente sean las de los dados con números más chicos como  , aunque a algunos niños **probablemente les resulten más fáciles de reconocer otras.** Por ejemplo, algunos chicos reconocen rápidamente el 4 porque tiene un punto en cada esquina  .

A medida que van jugando pueden preguntarles: "¿Cómo supiste que eran 5?", "¿Tuviste que contar o ya lo sabías?", "¿Hay alguna cara del dado que ya reconocés sin contar?"

DÍA 2

Hoy jugamos a la lotería con un dado

Para este día la propuesta es que pueden jugar a la lotería, luego de jugar, conversen con los chicos sobre cuáles caras del dado todavía necesitan contar y cuáles ya pueden reconocer sin contar.

Juego: Lotería con un dado

Materiales

- 1 cartón diferente para cada jugador.
- 1 dado.
- Porotos, tapitas o piedritas.

Reglas del juego

- Cada participante tiene un cartón. Juegan 2 o más personas.
- Por turno, cada niño tira el dado y pone un poroto sobre el número que corresponda a la cantidad de puntitos que le salieron en el dado. Si no tiene ese número en su cartón, pierde su turno y sigue su compañero.
- Gana el niño que primero cubra todos los números de su cartón.

VIDEO EXPLICATIVO DE LAS REGLAS DE JUEGO: En el siguiente enlace encontrarán un video que explica las reglas de juego. Pueden mirarlo antes de jugar accediendo al enlace o escaneando el código QR.

https://tinyurl.com/tjwzvk38

DÍA 3

Hoy jugamos otra vez a la lotería con un dado

Este segundo día la propuesta es jugar nuevamente unos minutos, hasta que alguien complete una línea. Ese será el ganador del día.

Después, resolvé las siguientes actividades:

Actividad 1

Nehuén y su papá están jugando a la lotería. Al tirar el dado durante 5 vueltas, salieron estos dados:

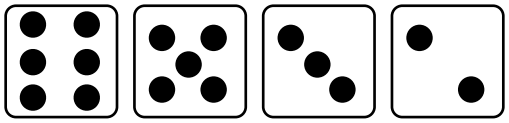


1. Marcá en los cartones de Nehuén y de su papá los números que salieron e indicá quién ganó.

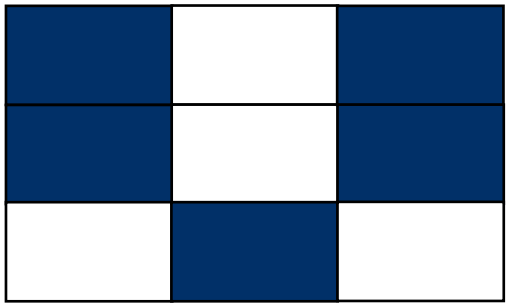


Actividad 2

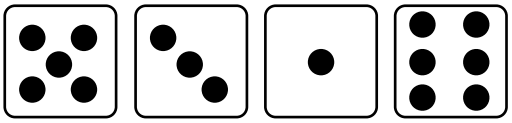
Martín completó su cartón cuando salieron estos dados:



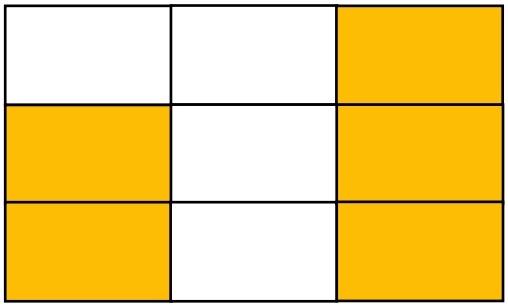
Escribí en este cartón los números que correspondan.



Juan completó el suyo cuando salieron estos dados:



Escribí en este cartón los números que correspondan.



DÍA 4

Algunos problemas para resolver...

En las actividades que siguen los niños van a encontrar distintas situaciones para resolver.

Lo más importante es que puedan comprender qué sucede en el problema y buscar una manera de encontrar la respuesta. Pueden usar los dibujos del problema o agregar alguno si lo necesitan, hacer marcas, contar con los dedos, usar tapitas u otros objetos, escribir números o realizar cálculos que conozcan.

Sugerencias para las familias: pueden leerles el problema cuando lo necesiten y preguntarles "¿De qué se trata el problema?", "¿Qué hay que averiguar?", "¿Qué se puede usar como ayuda?".

Pueden usar la banda numérica o el cuadro de números cuando lo necesiten. Traten de no indicarles de entrada qué hacer para resolver.

Déjenlos que piensen qué usar para resolverlo.

Es importante que escriban la respuesta del problema, especialmente los números que están involucrados.

1. Observá el dibujo y respondé: ¿alcanzan los bonetes para todos los payasos?



2. Observá la imagen y respondé ¿alcanza un chupetín para cada nena?



3. Mirá la cartuchera de Martín y respondé las preguntas.



a. ¿Cuántos lápices de colores tiene en su cartuchera?

b. Si su abuela le regala 4 lápices de colores más, ¿cuántos lápices tendría?

SEGUNDA SEMANA

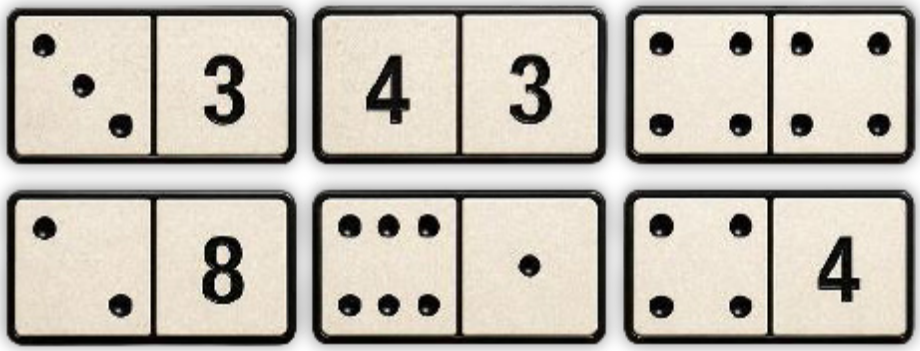
Juegos para conocer cada vez mejor los números

DÍA 2

Hoy jugamos al Dominó

Materiales:

* 40 fichas recortables con números del 1 al 9 y colecciones de 1 hasta 9 elementos (puntitos), como las siguientes:



Reglas del juego

* El objetivo del juego es ubicar todas las fichas que tiene cada jugador.

* Se reparten 5 fichas a cada uno. Con el resto se forma el pozo que queda en el centro de la mesa con las fichas boca abajo.

✱ Comienza el jugador que tiene la ficha doble más alta. Una ficha doble es la que tiene la misma cantidad o el mismo número en ambos lados.

✱ Por turno cada jugador, si puede, ubica una ficha a continuación de la que está en la mesa. Una ficha puede colocarse si uno de sus lados representa la misma cantidad que el extremo de la ficha que está en la mesa.

✱ Si el jugador no tiene ninguna ficha que pueda ser ubicada, deberá sacar otra del pozo. Si no puede ubicarla, deberá continuar sacando fichas hasta sacar una que pueda ser ubicada.

✱ En caso de que se acaben las fichas del pozo y el jugador al que le toca el turno no pueda ubicar ninguna de sus fichas dirá "paso" y continuará jugando el jugador de la derecha.

✱ Gana el jugador que se queda primero sin fichas.

VIDEO EXPLICATIVO DE LAS REGLAS DE JUEGO: en el siguiente enlace encontrarán un video que explica las reglas de juego. Pueden mirarlo antes de jugar accediendo al enlace o escaneando el código QR.

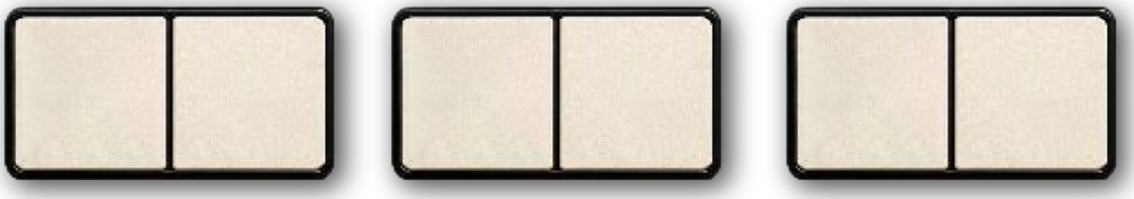
https://x.gd/XyTal

Después de jugar

Las fichas que ya conozco

1. Pensá en las fichas de dominó con las que jugaste.

2. Dibujá en tu cuaderno 3 fichas que puedas reconocer sin contar los puntitos. Escribí al lado de cada parte qué número representa.



3. Luego mostrale los dibujos a alguien de tu familia y contale cómo hacés para saber cuántos puntos hay sin contarlos uno por uno.

Las que todavía necesito contar

1. Ahora dibujá 2 fichas que todavía necesites contar para saber cuántos puntos tienen.

2. Contá los puntos y escribí el número que corresponde.



3. Guardá estos dibujos. Después de jugar al dominó un par de veces más, volvé a mirarlos. ¿Habrá alguna de esas fichas que ahora ya podés reconocer sin contar?

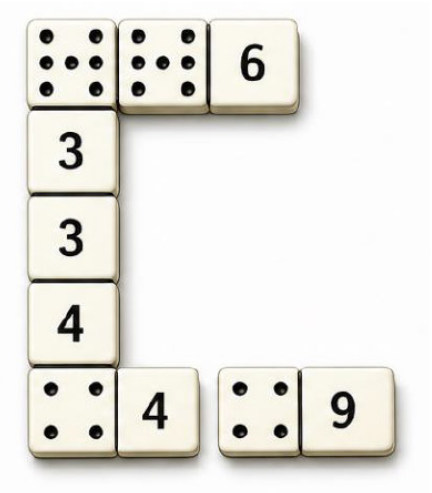
DÍA 3

Hoy jugamos nuevamente al Dominó

Este día vuelvan a jugar al dominó durante unos 15 minutos. Después de jugar varias veces, las actividades que siguen ayudan a volver a pensar sobre los números que aparecieron en el juego anterior, relacionar las configuraciones de puntos con los números escritos y analizar qué fichas permiten continuar el juego.

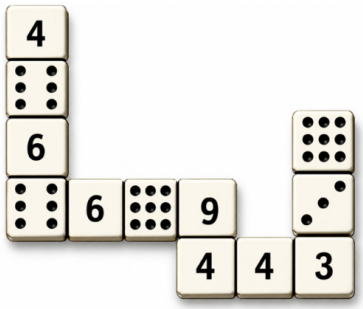
Actividades para realizar después de jugar

1. En la mesa están ubicadas las siguientes fichas:

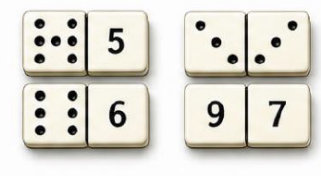


Dibujá 3 fichas de dominó que sirvan para continuar el juego:

2. En la mesa están ubicadas las siguientes fichas:



Adrián tiene estas fichas:



y dice que no tiene ninguna ficha para colocar, ¿es cierto?

Griselda dice que tiene una ficha que puede colocar en cualquiera de las dos puntas ¿cuál será esa ficha?

DÍA 4

Más problemas para resolver...

Esta es una parte del cuadro de números. Algunos números no están escritos.

1. Completá los números que van en los casilleros azules.

2. Explicá cómo te diste cuenta de qué número va en el casillero pintado.

1	2	3	4			7	8		10
		13							

3. Dibujá en uno de los corrales 3 ovejas y 5 conejos y en el otro, 6 conejos con una zanahoria cada uno.



4. Repartí los caramelos entre los dos nenes. Dibujá en sus bolsitas los caramelos con los que se queda cada uno.



5. ¿Con cuántos caramelos se quedó cada nene? ¿Cómo lo averiguaste?



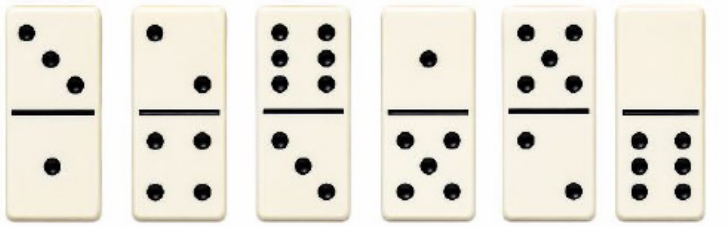
TERCERA SEMANA

Juegos para conocer cada vez mejor los números

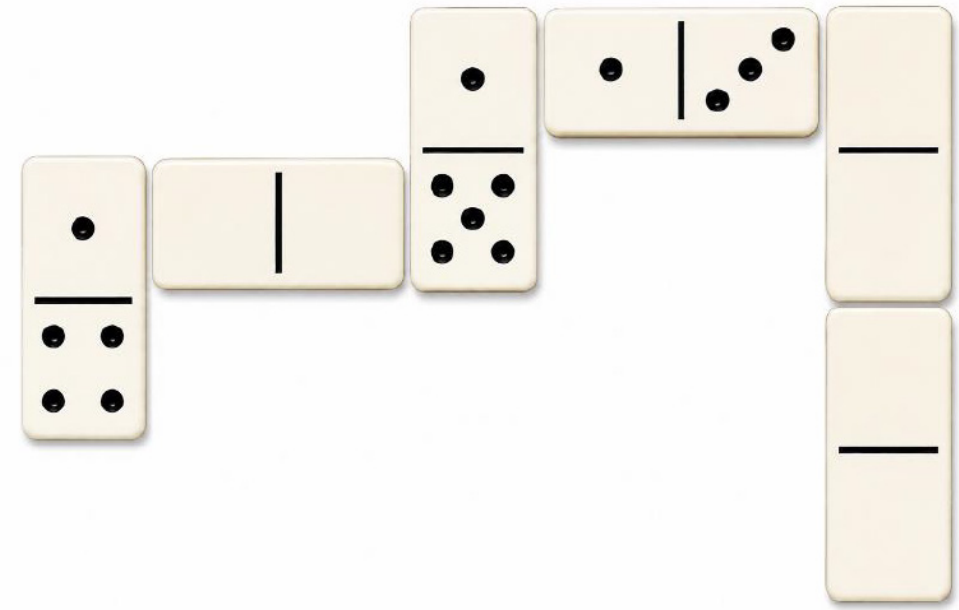
DÍA 2

Seguimos con el Dominó

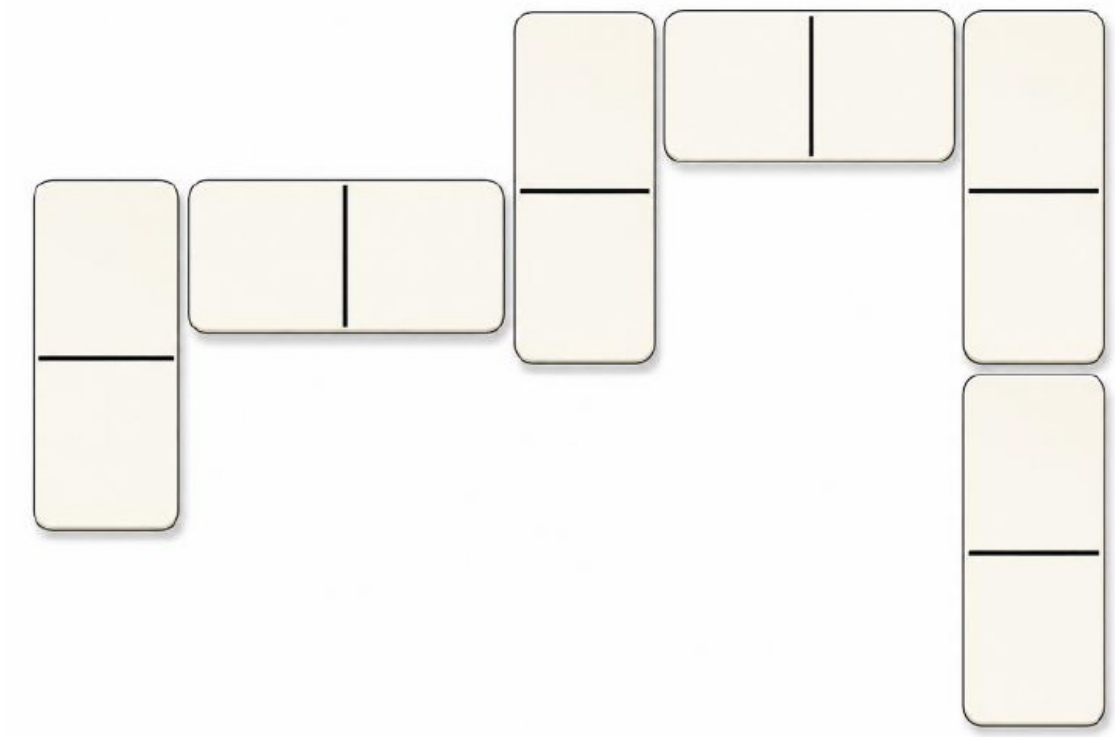
En la mesa están estas fichas de dominó.



1. Mica armó un caminito de dominó usando estas fichas. Completá las que están en blanco.



2. Completá las fichas dibujando los puntos para formar un caminito de dominó. Recordá que las partes que se tocan deben tener la misma cantidad de puntos.



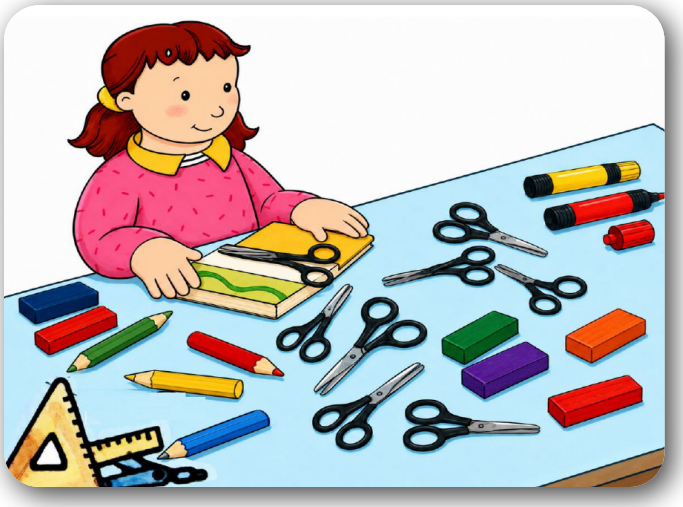


DÍA 3

Más problemas para resolver

Actividad 1

La seño le pidió a Julieta que traiga de su escritorio 2 fibras, 5 lápices de colores, 5 plastilinas y 8 tijeras. ¿Hay en el escritorio todo lo que le pidió la seño? ¿Qué le falta o qué le sobra?



Actividad 2

Doña Rosa y don Ramón están juntando mandarinas. Doña Rosa juntó 11 mandarinas y las acomodó en sus dos canastas. Don Ramón juntó 9 en su canasta. Dibujá las mandarinas en las canastas.

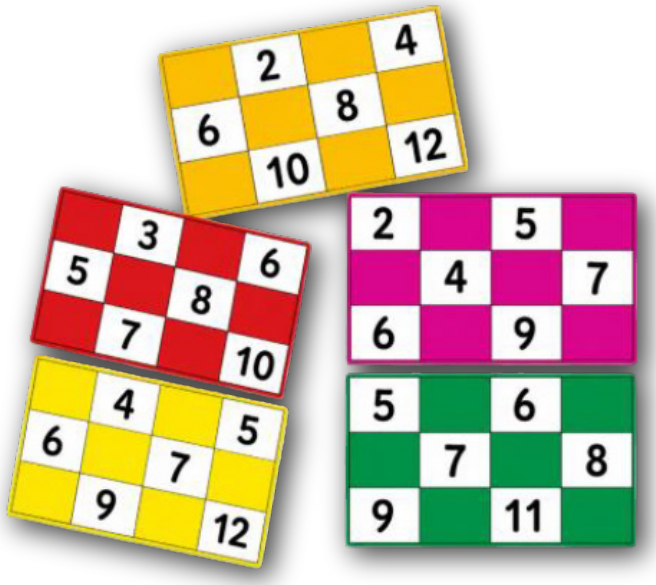


DÍA 4

Juego: Lotería de dados

Materiales:

- Ficha de trabajo con las reglas del juego.
- Uno de los cartones recortables para cada estudiante, distinto de los de sus compañeros de equipo.
- 2 dados por grupo.
- Porotos/tapitas suficientes para todos.



Reglas del juego

- Cada participante tiene un cartón. Se juega de a 2 o más personas.

- Por turno, cada niño tira los dos dados y pone un poroto sobre el número que corresponda a la cantidad de puntitos de los dos dados. Si no tiene ese número en su cartón, pierde su turno y sigue su compañero.

- Gana el niño que primero cubra todos los números de su cartón.

VIDEO EXPLICATIVO DE LAS REGLAS DE JUEGO: en el siguiente enlace encontrarán un video que explica las reglas de juego. Pueden mirarlo antes de jugar. Pueden mirarlo antes de jugar accediendo al enlace o escaneando el código QR.

https://x.gd/1BusF

Finalidad de la actividad y algunas orientaciones para las familias

Al jugar con dos dados, los chicos tienen que averiguar cuántos puntos hay en total. Pueden contar todos los puntos, comenzar por uno de los dados y seguir contando los del otro o usar algún cálculo que ya conozcan. Por ejemplo, si sale 5 en un dado y 4 en el otro, puede comenzar en 5 y seguir: 6, 7, 8, 9. Otro estudiante puede saber que 4 + 4 es 8 y pensar que 4 + 5 es uno más: 9.

Todas estas maneras sirven para aprender. Después de jugar varias veces, algunos resultados comenzarán a ser cada vez más conocidos y los chicos podrán resolverlos sin volver a contar todos los puntos. Después de jugar pueden preguntarles qué caras de los dados reconocieron fácilmente, cuáles todavía necesitaron contar y qué sumas les resultaron más sencillas.

DESPUÉS DE JUGAR:
¿QUÉ COSAS YA SÉ SIN CONTAR?

Sugerencias para las familias: después de jugar, ayuden a los chicos a pensar qué cosas empiezan a saber sin necesidad de contar. No es necesario que recuerden todavía todas las caras de los dados ni todas las sumas. La intención es que puedan reconocer cuáles ya saben y cuáles todavía necesitan contar. **Volver a jugar les permitirá ir reconociendo cada vez más cantidades y recordar algunos resultados de suma.**

Para realizar después de jugar.

Las caras de los dados que ya conozco

1. Pensá en los dados que usaste durante el juego.

2. Dibujá 3 caras de los dados en las que ya sabés cuántos puntos hay sin tener que contarlos. Escribí al lado el número que representa cada una.



Algunas sumas que ya sé

1. Recordá algunas sumas que aparecieron cuando tirabas los dos dados.

2. Escribí 3 sumas que te resultaron fáciles.

____ + ____ = ____	____ + ____ = ____	____ + ____ = ____

Después

3. ¿Hay alguna que ya sabés de memoria sin contar los puntos ni hacer la cuenta? Marcá con una ★.

CUARTA SEMANA

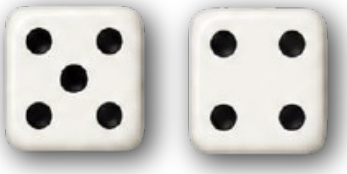
DÍA 2

Seguimos jugando a la lotería con dos dados

Vuelvan a jugar durante unos 15 minutos a la lotería con dos dados que comenzaron la semana anterior. Después, realizarán las siguientes actividades que sirven para pensar sobre distintas maneras en que pueden caer los dados. En algunos casos hay más de una respuesta posible. Por ejemplo, para obtener 6 pueden salir 1 y 5, 2 y 4 o 3 y 3.

Conviene dejar que los chicos encuentren todas las posibilidades que puedan antes de ayudarlos.

1. María del Carmen tiró los dados y le cayeron así:



Cantó el 9. ¿Está bien?

2. Marta cantó el 6. ¿Cómo pudieron haber caído los dados? Dibujá tres maneras diferentes de obtener 6 con los dos dados.



3. Any cantó el 9. ¿Cómo pudieron haber caído los dados? Dibujá los puntos de los dados según corresponda.



4. Mabel cantó el 7. Uno de los dados era un 3, ¿cuál podría ser el otro dado?

5. A Irma le falta solo el 9. Cuando tiró uno de los dados era un 2, ¿puede haber ganado en esa vuelta?

6. Any cantó el 7, ¿cómo pueden haber caído los dados? Dibujá los puntos de los dados según corresponda.



DÍA 3

Cálculos que ayudan a resolver otros

Sugerencias para las familias: en primer grado también es importante que los chicos vayan aprendiendo algunos cálculos de memoria. Saber un cálculo puede ayudarlos a averiguar rápidamente otros.

Por ejemplo, si ya saben que 4 + 4 = 8, pueden pensar que 4 + 5 = 9 porque se agregó uno más. Esta memorización les va a permitir avanzar en el cálculo y, de a poco, abandonar el conteo con los dedos.



Es especialmente útil que vayan recordando:
las sumas de números iguales: 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4, 5 + 5...
y las sumas que dan 10: 1 + 9, 2 + 8, 3 + 7, 4 + 6, 5 + 5.

No hace falta que las memoricen todas de una vez. Los juegos, las conversaciones y volver muchas veces sobre estos cálculos permitirán que poco a poco los recuerden con mayor facilidad. Sin embargo, es importante tener en cuenta que esta memorización es uno de los objetivos prioritarios de primer grado.

Los chicos están explicando cómo usaron algunos cálculos que ya saben para realizar otros.





1. Pensá en dos sumas cuyo resultado ya sabés. Después, anotá dos sumas que puedas calcular usando las anteriores, como lo explica la nena de la imagen.

Anotá sumas que ya sabés	Anotá sumas que calculás
Ejemplo: yo sé **4 + 2**	PUEDO CALCULAR **4 + 3** PORQUE ES UNO MÁS, O SEA **7**

DÍA 4

Ubicar objetos

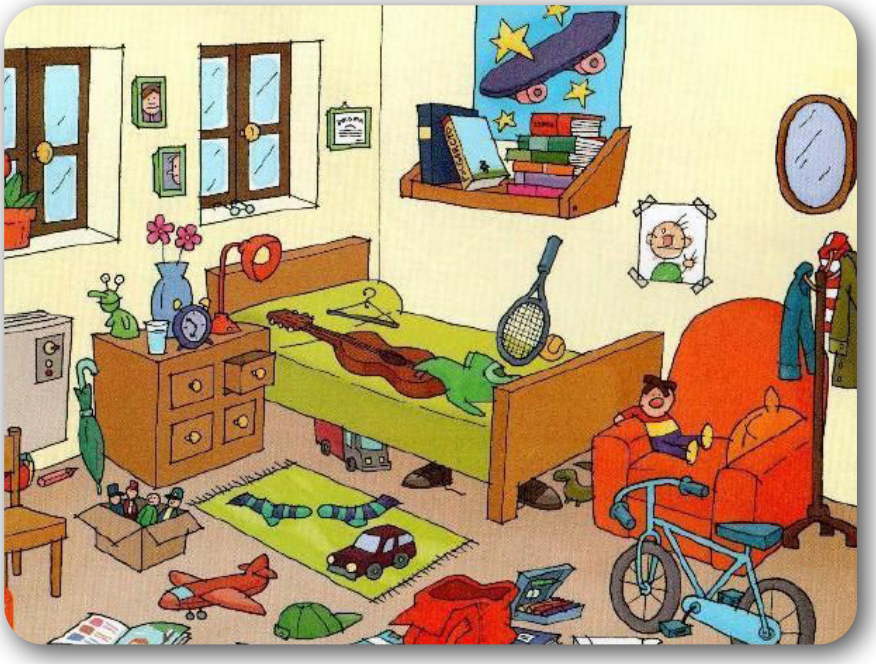
Sugerencias para las familias: también hacemos Matemática cuando aprendemos a describir con precisión dónde está un objeto o cómo llegar hasta un lugar.

En estas actividades los chicos tendrán que usar expresiones como "delante de", "detrás de", "arriba de", "debajo de", "entre", "cerca de" o "al lado de", y dar pistas que permitan que otra persona encuentre un objeto.

Para acompañarlos, pueden jugar a dar y recibir pistas con objetos que tengan a la vista. Lo importante es que las pistas sean cada vez más claras y permitan encontrar el objeto sin señalarlo.

Los compañeros de Martín fueron a jugar a su cuarto

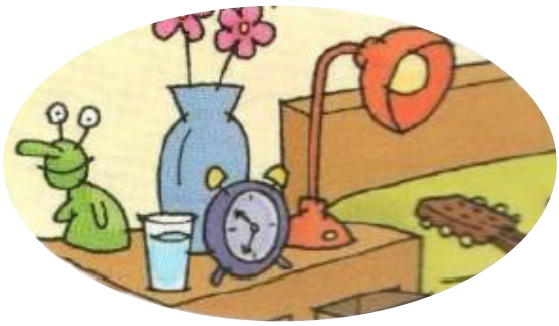
1. Mirá la imagen, seguí las pistas e indicá de qué objeto se trata.



- Está delante del auto.
- Está entre la mochila y el avión.
- No está tocando la mochila.

2. Celina eligió el despertador y dio estas pistas:

- Está sobre la mesita de luz.
- Está entre la lámpara y el vaso.



Agregá otra pista que sirva para encontrar el despertador.

3. Dictale a alguien de tu familia una lista de pistas que sirvan para descubrir los siguientes objetos.

La pelota	El auto

QUINTA SEMANA

DÍA 2

Seguimos jugando con la familia...

Juego formando 10

Sugerencias para las familias: en este juego los chicos tendrán que buscar dos números que juntos formen 10.

Al principio pueden contar o apoyarse en las cartas para averiguarlo. Después de varias partidas queremos que estas parejas se vuelvan cada vez más conocidas: 1 y 9 – 2 y 8 – 3 y 7 – 4 y 6 – 5 y 5.

Conocerlas de memoria es muy útil porque les permitirá resolver muchos otros cálculos con mayor facilidad.

Para acompañarlos: lo más importante es jugar varias veces y preguntar, por ejemplo: "Si tenés un 7, ¿qué número necesitás para llegar a 10?". No es necesario que memoricen la lista antes de jugar; la idea es que vayan recordando estas parejas de a poco, a medida que juegan. El juego debería ayudarlos a memorizar.

Reglas del juego

* Se juega de a 2 o más participantes.

* Se utilizan cartas del 1 al 9 (un mazo con 36 cartas).

* El objetivo del juego es recoger la mayor cantidad de cartas posible.

* Se reparten 4 cartas a cada uno de los jugadores y se colocan cuatro cartas boca arriba en el centro de la mesa. El resto de las cartas se reserva para volver a repartir.

* Cada jugador, por turno, debe formar 10 utilizando una de sus cartas y una de la mesa. Si lo logra, se queda con el par de cartas y otro jugador continúa la ronda.

* Si no puede formar 10 con ninguna de sus cartas, coloca una de ellas sobre la mesa y pasa el turno al siguiente jugador. Cuando cada jugador jugó sus cuatro cartas, se vuelve a repartir. Gana quien, al terminarse el mazo, logró juntar la mayor cantidad de cartas.

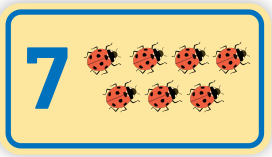
VIDEO EXPLICATIVO DE LAS REGLAS DE JUEGO: en el siguiente enlace encontrarán un video que explica las reglas de juego. Pueden mirarlo antes de jugar accediendo al enlace o escaneando el código QR.

https://x.gd/yZ0wv

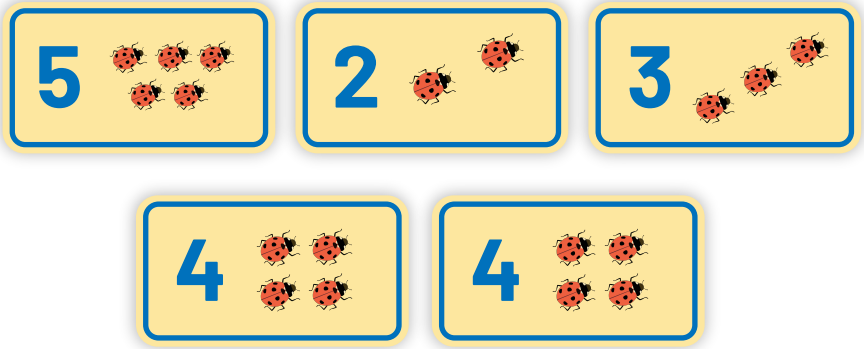
DÍA 3

Para realizar después de jugar

1. Eugenia está jugando con sus amigas, en la mano tiene esta carta



en la mesa hay



2. ¿Puede levantar alguna carta? Indicá cuál.

3. Liliana dijo que con su 4 puede levantar una carta de la mesa. ¿Qué carta podría haber en la mesa?

4. Natalia dijo que para que ella pueda levantar, alguien tiene que tirar un 9. ¿Qué carta podría tener en la mano?



DÍA 4

Dibujos y construcciones geométricas

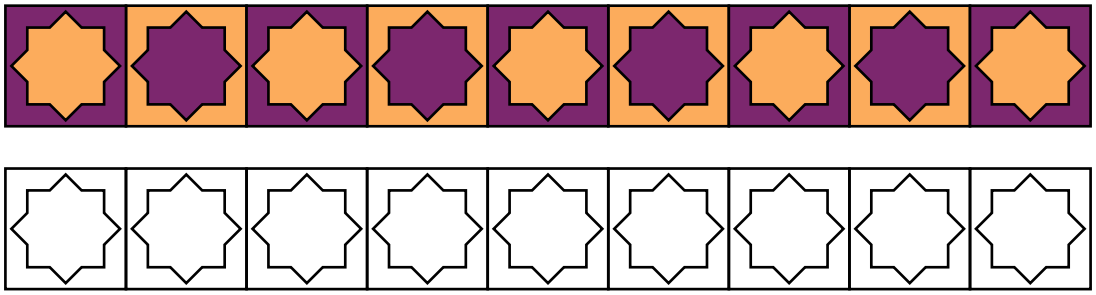
Sugerencias para las familias: en estas actividades los chicos tendrán que observar con atención las formas, las posiciones y las regularidades para copiar o continuar los dibujos.

No se trata solamente de pintar. Tendrán que descubrir qué se repite, cómo está ubicado y qué debería venir después.

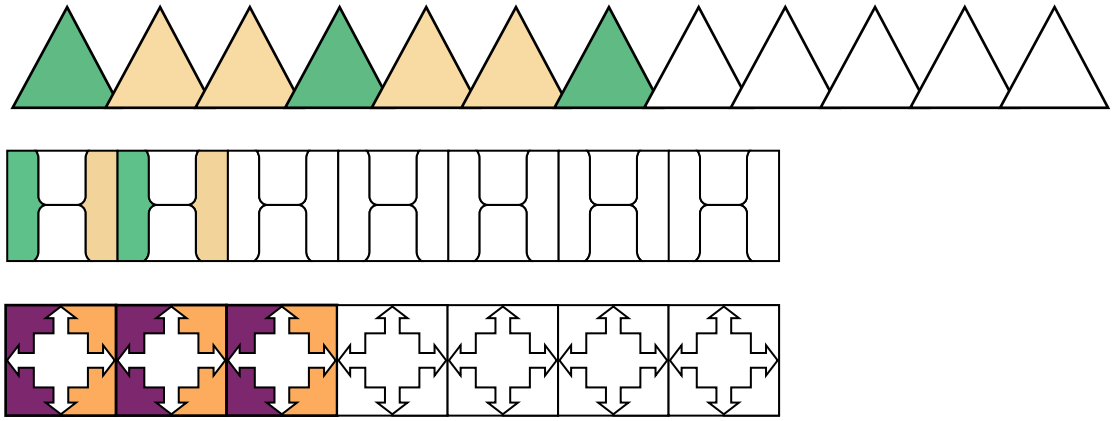
Para acompañarlos: antes de indicarles cómo continuar, pueden preguntarles: "¿Qué ves que se repite?", "¿Cómo te diste cuenta de qué sigue?"

Guardas

1. Pintá la guarda de abajo como el modelo.



2. Seguí pintando las guardas continuando lo que ya está pintado.



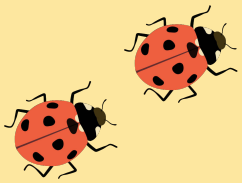
ANEXO

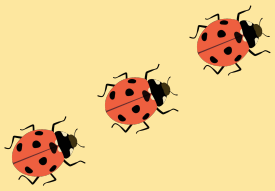
PÁGINAS RECORTABLES

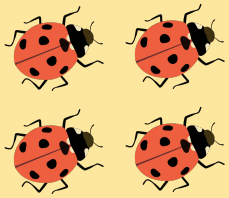


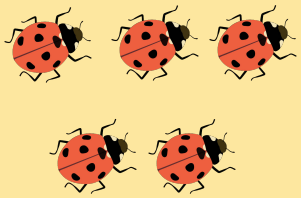
Formando 10

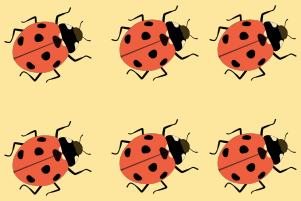
1 

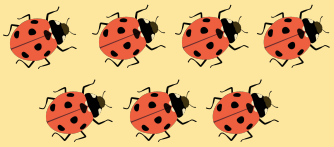
2 

3 

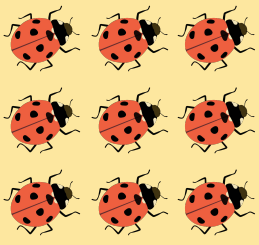
4 

5 

6 

7 

8 

9 

10 



Juego: Lotería con un dado

Materiales:

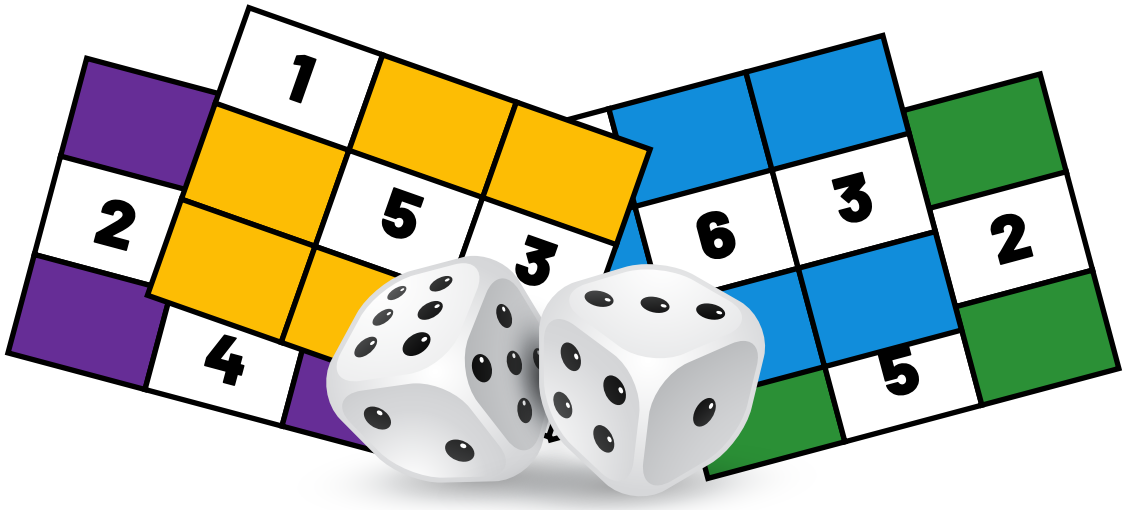
* 1 cartón diferente para cada jugador del grupo.
* 1 dado por grupo.
* Porotos, tapitas o piedritas para todos.

Reglas del juego

* Cada participante tiene un cartón. Se juega de a 2 o más personas.

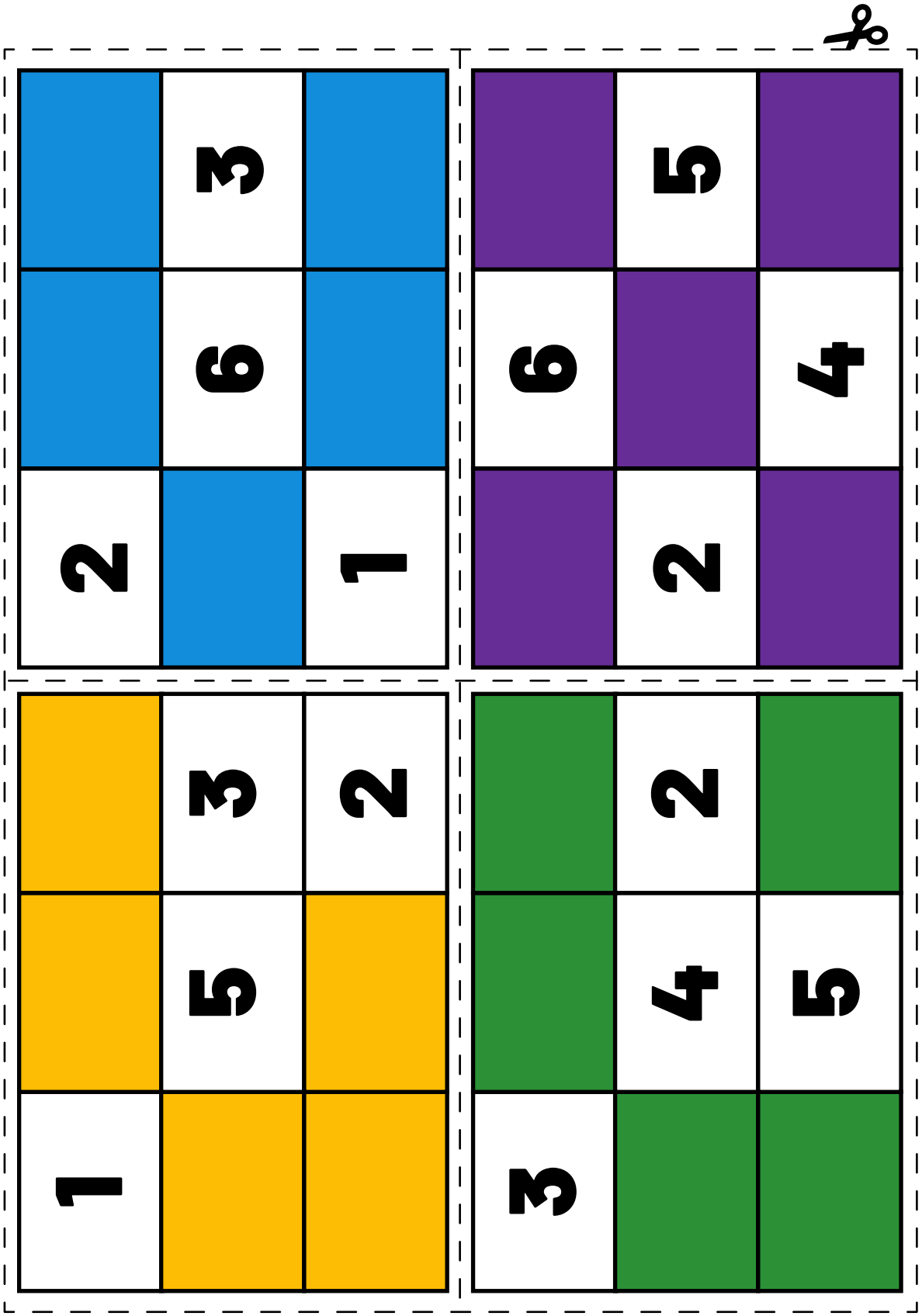
* Por turno, cada niño tira el dado y pone un poroto sobre el número que corresponda a la cantidad de puntitos que le salieron en el dado. Si no tiene ese número en su cartón, pierde su turno y sigue su compañero.

* Gana el niño que primero cubra todos los números de su cartón.



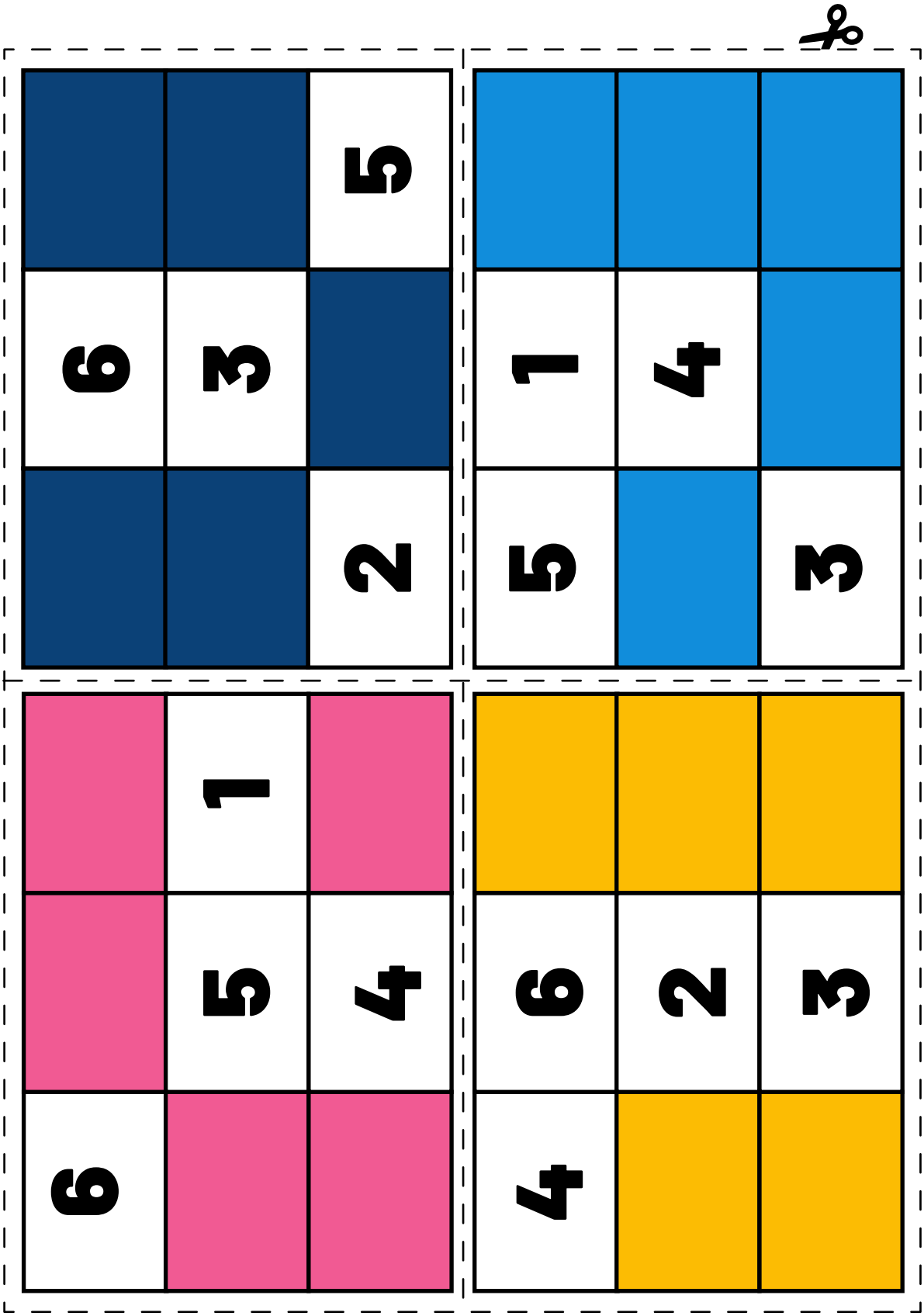


Modelo de cartones: lotería con un dado



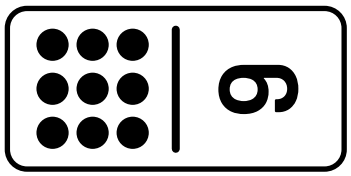
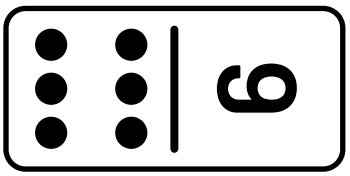
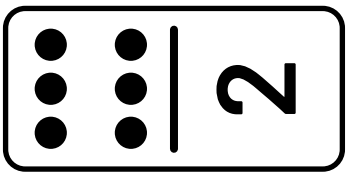
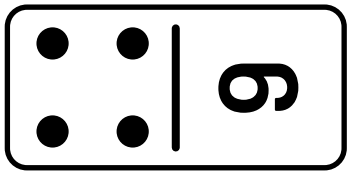
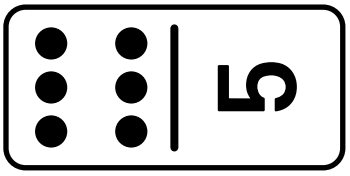
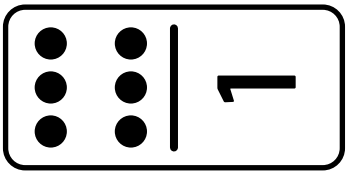
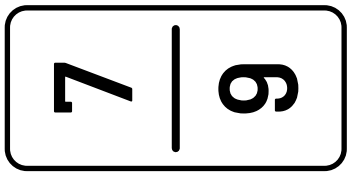
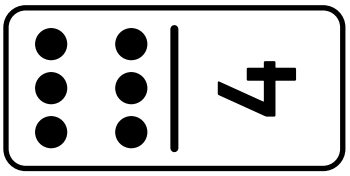
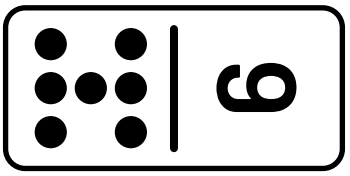
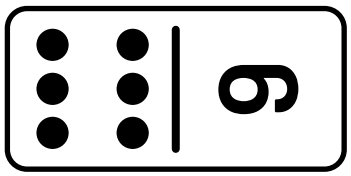
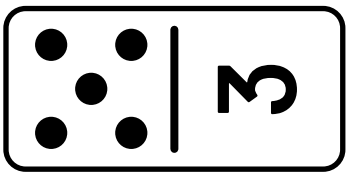
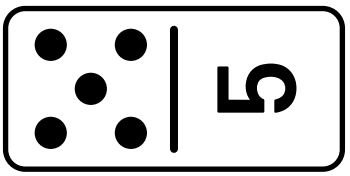
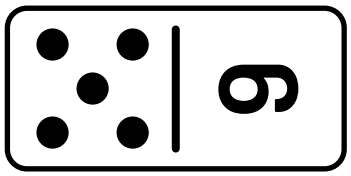
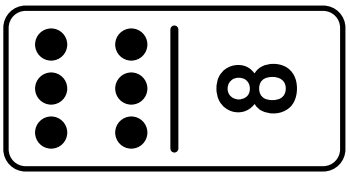
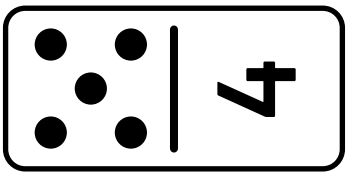
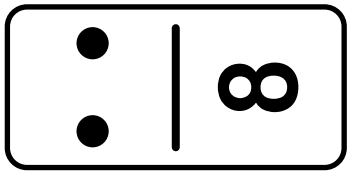
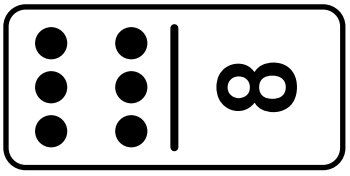
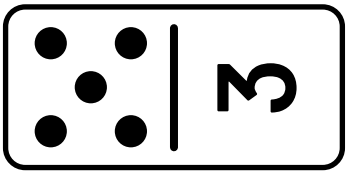
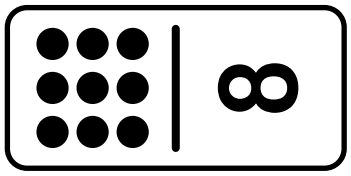


Modelo de cartones: lotería con un dado

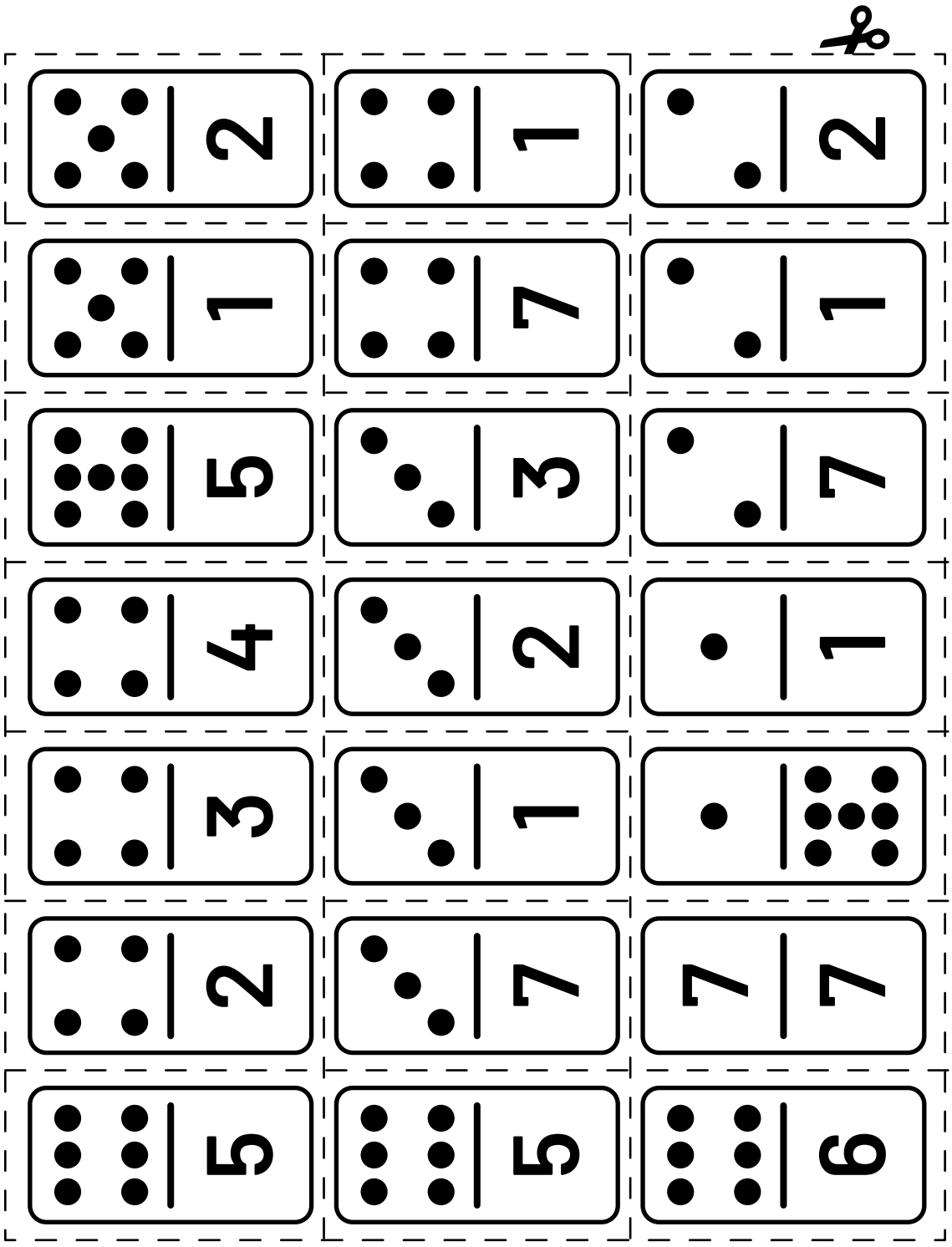




Juego: Dominó

Juego: Dominó

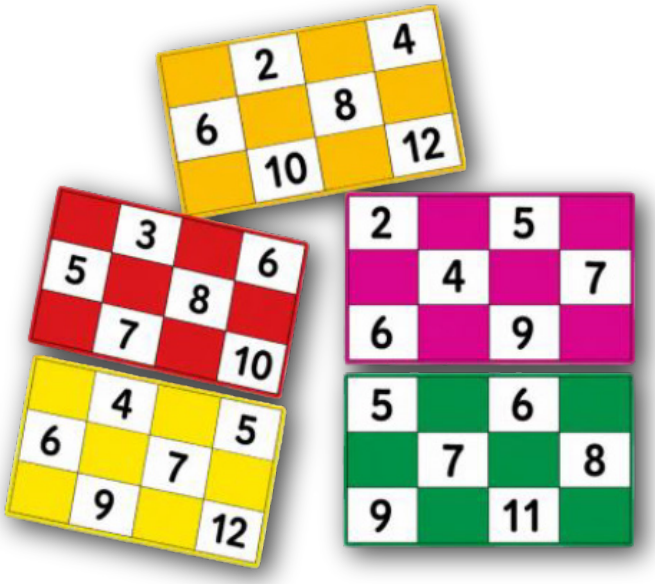




Juego: Lotería con dos dados

Materiales:

- Ficha de trabajo con las reglas del juego.
- Uno de los cartones recortables para cada estudiante, distinto de los de sus compañeros de equipo.
- 2 dados por grupo.
- Porotos/tapitas suficientes para todos.



Reglas del juego

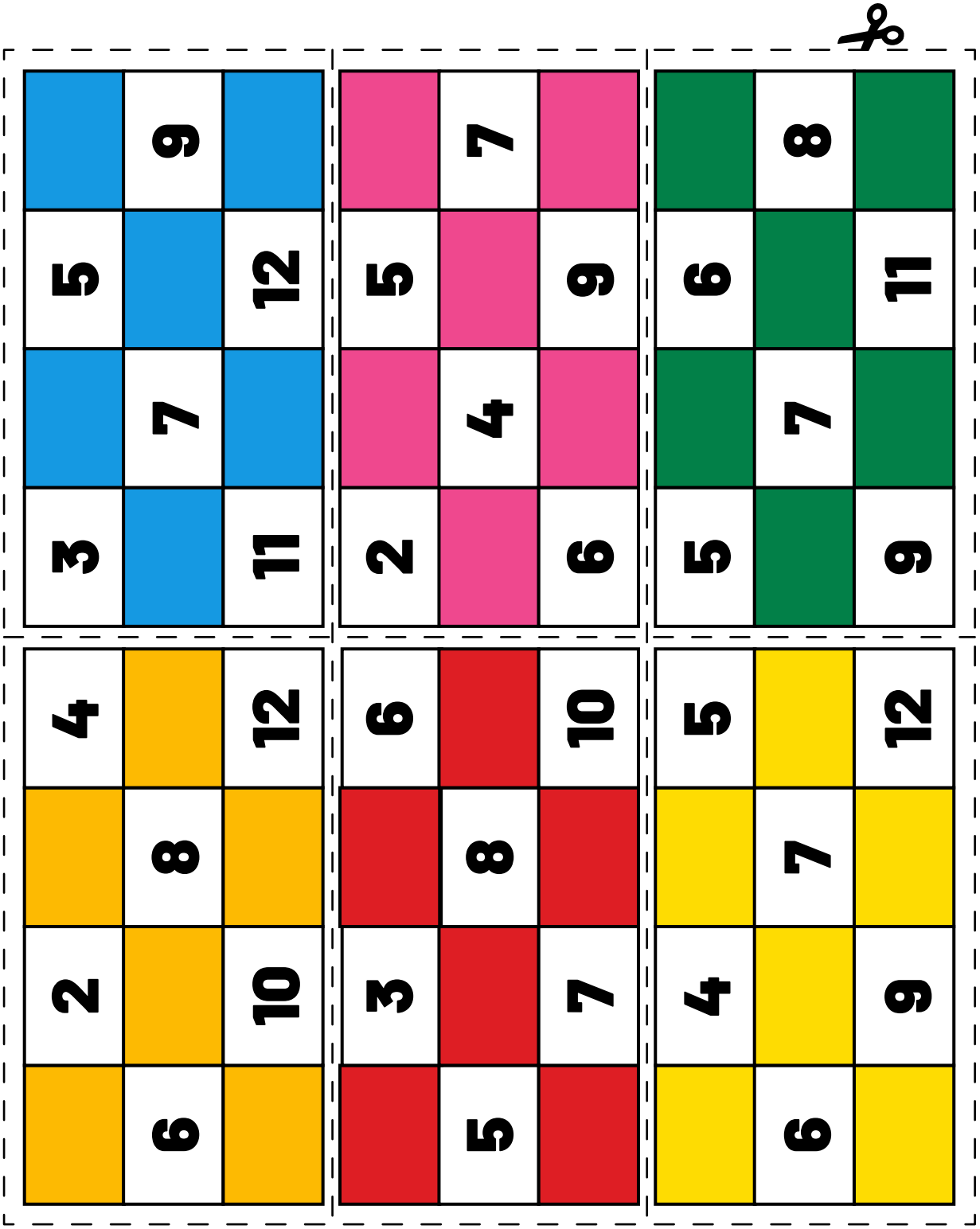
- Cada participante tiene un cartón. Se juega de a 2 o más personas.

- Por turno, cada niño tira los dos dados y pone un poroto sobre el número que corresponda a la cantidad de puntitos de los dos dados. Si no tiene ese número en su cartón, pierde su turno y sigue su compañero.

- Gana el niño que primero cubra todos los números de su cartón.

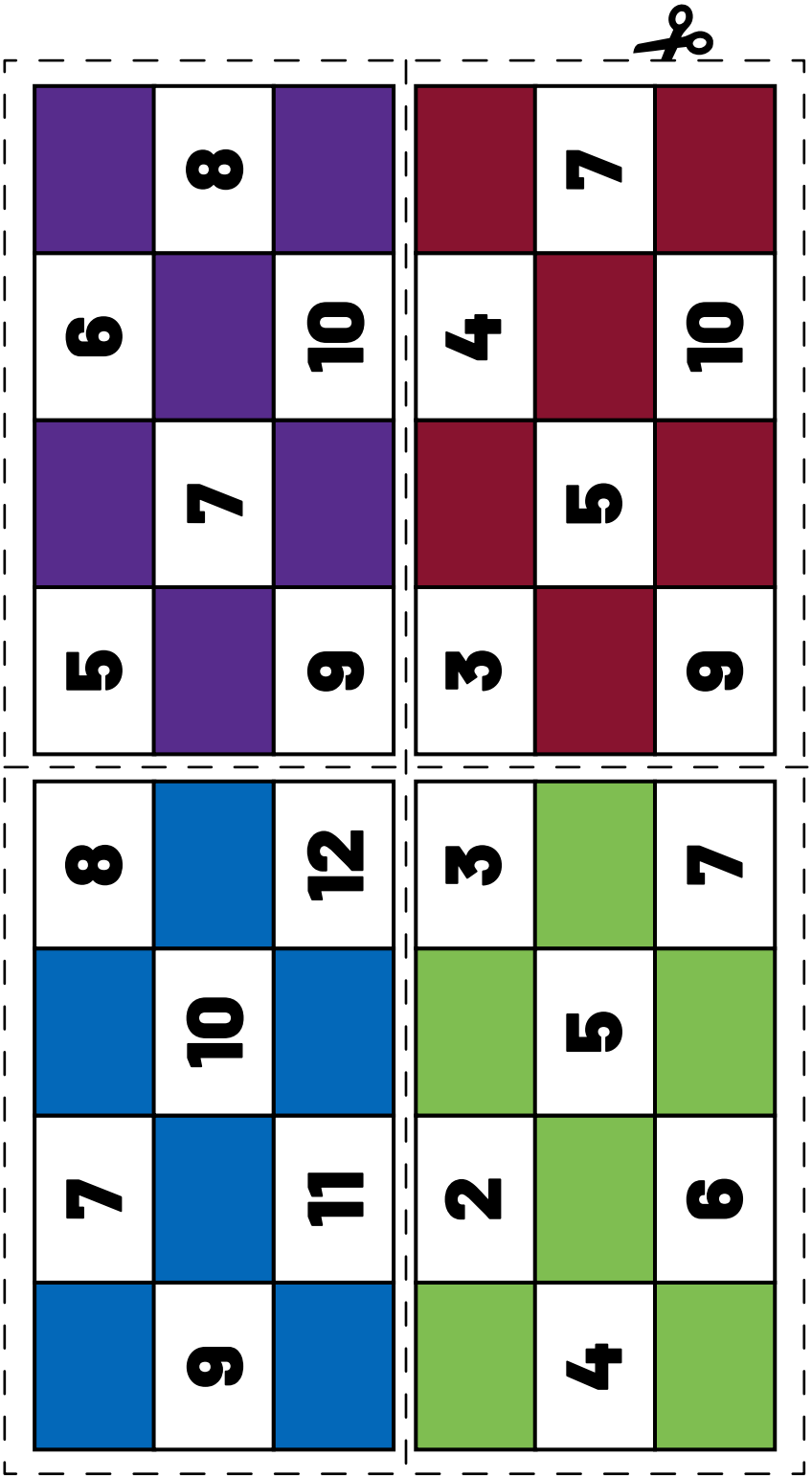


Modelo de cartones: lotería con dos dados





Modelo de cartones: lotería con dos dados





CIENCIAS NATURALES

LOS ANIMALES SE MUEVEN

Estimada familia: sabemos que estos son días difíciles de permanencia temporaria fuera del hogar debido a la emergencia hídrica provocada por las fuertes lluvias de este fenómeno de El Niño. A pesar de la distancia física de la escuela, de los maestros y de los compañeros, queremos acercarles esta propuesta para tender un puente de juego, movimiento y ciencia entre todos.

Esta propuesta pedagógica está especialmente diseñada para ser mediada de forma oral por ustedes. No se requiere que completen fichas escritas ni que impriman hojas. Todas las actividades se resuelven conversando, agudizando la mirada a través de la ventana o del lugar donde se encuentren, jugando a imitar a los animales con el cuerpo y realizando lindos dibujos en hojas sueltas.



Sugerencias para las familias: lean las consignas con calma y en voz alta. Denles tiempo a los niños para responder oralmente y motivarlos a realizar los desafíos corporales y creativos. **¡El juego físico y guiado es el puente de aprendizaje más fuerte a esta edad para asimilar los conocimientos científicos!**

Pautas sencillas de trabajo

Sigan estos consejos sencillos para que la experiencia sea súper divertida:

* **Busquen** un momento tranquilo del día y un espacio techado y bastante cómodo, sin peligro de mojarse por la lluvia.

* **Lean** las consignas de las distintas actividades al niño con entusiasmo. ¡Modulen la voz y hagan sonidos divertidos!

* **Escuchen** las ideas (hipótesis) del niño. Sus respuestas orales revelan cómo piensa y comprende el mundo natural.

* **Pónganse también ustedes** en movimiento. Acompañen a los niños en los desafíos físicos que puedan hacer: **¡el aprendizaje en familia es más divertido!**

PRIMERA SEMANA

DÍA 2 Los detectives de la ventana

¿Por qué se mueven los animales y qué pasa cuando llueve?

Tanto en la escuela como en casa o en los albergues provisorios, los animales siempre llaman nuestra atención. Todos los animales necesitan desplazarse para sobrevivir en su ambiente natural. Lo hacen por tres motivos muy importantes: para buscar su alimento diario, para encontrar una pareja o para buscar un buen refugio y protegerse de los peligros de la naturaleza o de una tormenta fuerte.

Actividad 1

El desafío del detective

Junto a un adulto, ubicate cerca de una ventana o bajo techo, donde puedas mirar hacia afuera: las plantas, los árboles o el cielo sin mojarte.

1. Observá con mucha atención durante unos minutos en silencio, sin hablar ni hacer ruido.

2. Intentá encontrar algún animalito en movimiento, puede ser un ave volando, pequeños bichitos en las plantas o caminando por el suelo húmedo.

Conversamos en familia.

* ¿Lográs ver algún animal en este momento? ¿Qué animal es? ¿Es grande, mediano o muy chiquito?

* ¿Cómo se desplaza (mueve)? ¿Camina, corre, vuela, salta o se arrastra (repta)?

* ¿Qué partes de su cuerpo está usando para moverse? ¿Tiene patas, alas o aletas?

* ¿Dónde creés que se esconden los pajaritos cuando la lluvia es muy fuerte para que no se les mojen las alas?



PARA LOS NIÑOS
¡Desafío corporal!

Actividad 2

Para que lea alguien de la familia al niño/a: El cuerpo de cada animal tiene estructuras o formas especiales (como patas, alas o aletas) que están directamente relacionadas con el ambiente donde viven y con la manera en la que se desplazan de un lugar a otro.

¡A mover el cuerpo como ellos!

¡Es hora de sacarse la pereza, estirar el cuerpo y divertirse en familia! El adulto leerá en voz alta las siguientes consignas con mucho entusiasmo, y el estudiante deberá imitar corporalmente a cada animal con gran energía.

Nivel 1: Bichitos pequeños (invertebrados del suelo)

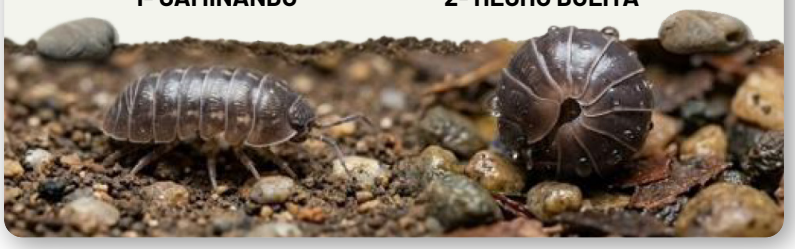
Lean al niño en voz alta las siguientes consignas. El niño deberá imitar con el cuerpo cada animal... ¡No importa que se ensucien..., importa que, donde estén, se diviertan!

¡Hacé la prueba! *Tirate al suelo y encogé tu cuerpo por completo, abrazando muy fuerte tus rodillas contra tu pecho.*
¡Hacé una bolita pequeña e inmóvil para protegerte de la lluvia fuerte o de los peligros que te rodean!
¡SOS UN BICHO BOLITA!

El Bicho Bolita (¿Cómo se protege?)

Cuando hay peligro o llueve muy fuerte en el suelo, este pequeño bichito se enrolla abrazando sus patitas hasta convertirse en una bolita pequeña, dura e inmóvil para protegerse.

1- CAMINANDO **2- HECHO BOLITA**



DATO CURIOSO: La lombriz de tierra. ¿Sabías que la lombriz de tierra no tiene patas ni alas? Para moverse, usa los fuertes músculos de su cuerpo para estirarse y encogerse, arrastrándose (reptando) por el suelo húmedo.

¿Qué pasa bajo la lluvia intensa?

Cuando llueve mucho, la tierra se inunda y se queda sin aire (oxígeno). Por eso, las lombrices salen a la superficie rápidamente: ¡necesitan respirar el oxígeno del aire a través de su piel mojada! Si mirás al suelo después de la lluvia, seguro verás alguna lombriz paseando por el jardín o la vereda.



Estirate boca abajo en el suelo o sobre una manta e intentá avanzar arrastrándote (reptando) usando únicamente los movimientos de tu torso (pecho) y tu panza. ¡Recordá que no tenés patas traseras ni delanteras para ayudarte!

¡SOS UNA LOMBRIZ!

DÍA 5

Continuamos con la propuesta del día 2

Actividad 1

Nivel 2: Animales medianos (terrestres, voladores y acuáticos)

Sugerencias para las familias: recuperen lo trabajado en el día 2, preguntando a los niños sobre lo realizado, dialoguen, invítenlos a contar lo que más les gustó y por qué.

Lean lo que dice la imagen sobre las características del canguro.

EL CANGURO SALTARÍN

¿Cómo se desplaza en la tierra?

El canguro vive en la tierra. Flexiona sus piernas, encoge sus brazos y da saltos gigantes con sus patas traseras, las cuales funcionan como excelentes resortes de empuje.



Para los alumnos

¡Saltá como él! Flexioná tus rodillas, encogé los brazos cerca del pecho como si fueran patitas delanteras cortas y da saltos grandes y rítmicos con las dos piernas juntas, impulsándote con mucha fuerza.

¡Pensá en tus piernas traseras como si fueran excelentes resortes de empuje!

¡SOS UN CANGURO!

Actividad 2

ZORZAL (PAJARITO)

Sugerencias para las familias: lean en la imagen las características que tiene esta ave muy común en nuestra zona: el zorzal.



Para el alumno:

¡Volá libre! Extendé tus brazos a los lados como si fueran tus alas y corré suavemente en puntas de pie por el espacio.
Mové los brazos de arriba a abajo simulando el aleteo rápido y cantá 'ipío, pío!' para avisarles a tus amigos dónde estás. ¡Evitá que se te mojen las alas!
¡SOS UN PAJARITO!



SEGUNDA SEMANA

DÍA 2

Continuamos con lo trabajado la semana anterior

Actividad 1

PEZ DORADO

Sugerencias para las familias: comenten que el pez dorado existe hace más de mil años, tiene muchos colores y variadas formas de aletas; sus escamas son brillantes y sus aletas traseras, translúcidas. Se mueve muy elegantemente y ondula su cuerpo cuando nada. Vive en aguas dulces y es una excelente mascota para un acuario en casa.



Para el estudiante: ¡NADÁ EN TU PECERA!

Juntá las palmas de tus manos detrás de tu espalda (o frente a tu pecho) para simular tu aleta trasera. Avanzá dando pasos muy suaves, fluidos y ondulantes, moviendo tu torso de lado a lado. Abrí y cerrá la boca rápidamente como si estuvieras respirando bajo el agua diciendo 'iglub, glub!'. ¡Ondulá todo tu cuerpo!

¡SOS UN PEZ DORADO!

Actividad 2

EL GATO SIGILOSO

Sugerencias para las familias: pregunta para los niños ¿cómo son los gatitos que solemos tener en casa?

EL GATO DOMÉSTICO

El gato doméstico es un animal que puede vivir en nuestras casas.

¿CÓMO SE MUEVE?

- El gato tiene cuatro patas y camina en cuadrupedia.
- Puede caminar despacio y también correr muy rápido.
- Salta muy alto y trepa por lugares estrechos.
- Tiene una cola que le ayuda a mantener el equilibrio.

¿QUÉ COME?

- El gato es carnívoro.
- Come carne de otros animales como ratones, pájaros y también alimento que las personas le dan.
- Necesita comer todos los días para estar fuerte y sano.



- Los gatos tienen el cuerpo cubierto de pelo.
- Son animales vertebrados porque tienen huesos.
- Pueden ver bien de día y de noche.

Para los estudiantes:

¡Caminá como un gato! Apoyá las manos y las rodillas en el piso para formar cuatro apoyos, como un gato. Avanzá despacito, moviendo primero una mano y luego la mano del lado contrario, acompañando con las rodillas. Tratá de caminar sin hacer ruido, como si fueras un gato que se acerca sigilosamente.

Levantá la cabeza, mirá hacia adelante y mové tu cuerpo con suavidad. ¡Caminá en silencio como un gatito!

¡SOS UN GATITO!

DÍA 5

Continuamos con lo trabajado el día anterior

Actividad 1

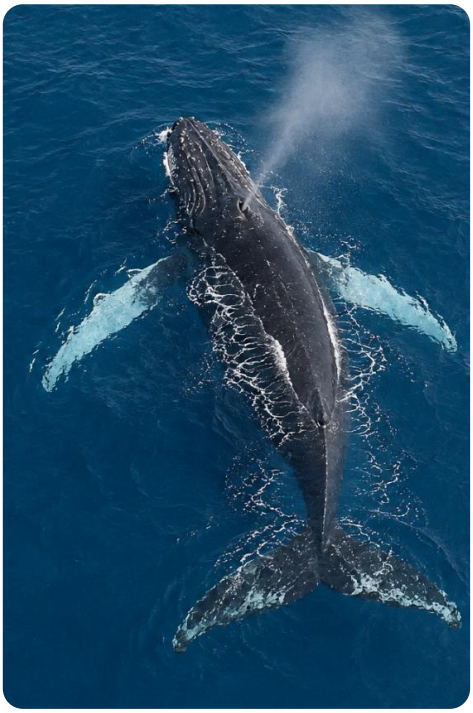
Nivel 3: Animales gigantes (acuáticos y terrestres)

LA BALLENA JOROBADA

Sugerencias para las familias: hablen con los niños sobre la siguiente información.

LA BALLENA JOROBADA

La ballena jorobada es un animal marino. Vive en los océanos.



¿CÓMO ES?
- Es muy grande. Puede medir más de 12 metros de largo.
- Su cuerpo es oscuro y tiene la panza blanca.
- Tiene dos aletas grandes a los costados y una cola muy ancha.

¿CÓMO SE MUEVE?
- Nada en el agua usando su cola.
- Cuando sale a la superficie, toma aire por un orificio que tiene en la cabeza llamado espiráculo y luego lo suelta en forma de nube.

¿QUÉ COMÉ?
- Come krill y peces pequeños.
- Usa unas placas que tiene en su boca para filtrar el alimento del agua.

OTROS DATOS
- Las ballenas jorobadas viajan grandes distancias.
- A veces saltan fuera del agua.
- Son mamíferos: nacen de la panza de su mamá y toman leche cuando son bebés.

Para los estudiantes:

¡Movete como una ballena jorobada! Imaginá que estás nadando en el océano. Acostate boca abajo y estirá los brazos hacia los costados como si fueran aletas. Mové lentamente todo tu cuerpo y tus brazos, como una ballena que avanza por el agua. Después, levantá los brazos y el pecho como si estuvieras saltando fuera del agua. Finalmente, hacé una respiración profunda y soltá el aire suavemente por la boca, imitando el soplo de la ballena al salir a la superficie.

¡Nadá, saltá y soplá como una ballena jorobada!

Actividad 2

Sugerencias para las familias: lean a los niños la siguiente información sobre el gigante de la selva.

¡CONOCÉ AL ELEFANTE!

Hoy vamos a conocer a un animal increíble, ¡el animal terrestre más grande del mundo! ¿Saben cuál es? ¡Sí, el elefante!

Imaginen un animal tan alto como su escuela y tan pesado como muchos autos juntos. ¡Eso es un elefante! Tienen una piel gruesa y arrugada de color gris, que los ayuda a protegerse del sol y de los insectos.

Pero lo más especial de los elefantes es su trompa. ¡No es una nariz cualquiera! Es como una mano extra que usan para todo: para respirar, para oler, para beber agua, para comer hojas y hasta para saludarse con sus amigos. ¡Es súper útil!

Además, tienen unas orejas gigantescas, ¡más grandes que su cabeza! Estas orejas les sirven para escuchar muy bien, pero también para abanicarse y mantenerse frescos cuando hace mucho calor.

Los elefantes son animales muy inteligentes y viven en familia. Les gusta mucho bañarse en el lodo y jugar con el agua. ¡Son unos gigantes muy divertidos!



Para los chicos:

¡A jugar a ser elefantes!

¿Les gustaría ser elefantes por un momento? ¡Vamos a intentarlo!

¡Pisadas de gigante!

De pie, estirá un brazo hacia adelante pegándolo a tu nariz para formar tu enorme y flexible trompa.

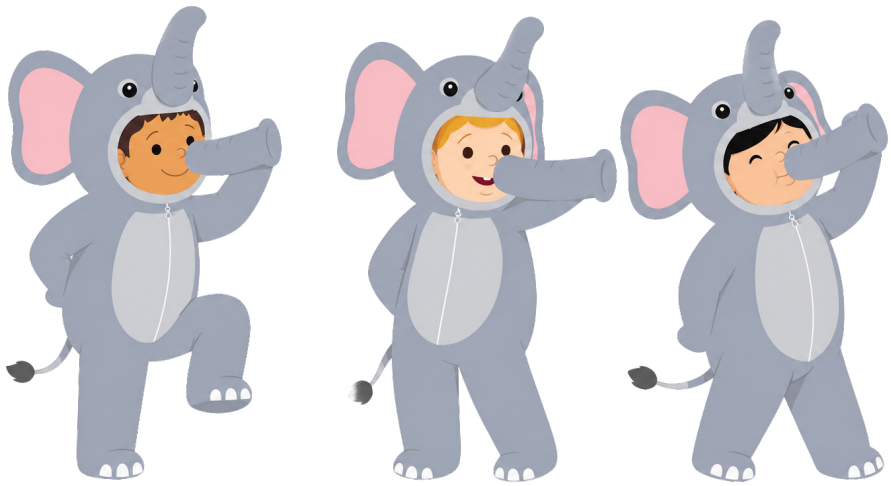
Con el otro brazo detrás de tu espalda como si fuera una colita corta, caminá dando pisadas muy lentas, pesadas y firmes, levantando las rodillas con fuerza, ¡pum! ¡pum!

Mové tu cuerpo de un lado a otro como si fueras muy pesado.

¡Mové tu trompa de lado a lado y hacé un fuerte soplido imitando el sonido de una trompeta diciendo '¡Brummm!' para saludar!

¡Un chapuzón en el lodo! Imaginá que hay un charco de lodo gigante en el suelo. ¡Pisá fuerte y salpicá con tus pies!

¡Qué divertido es ser un elefante!



TERCERA SEMANA

DÍA 2 Actividad I

EL CABALLO VELOZ

Sugerencias para las familias: ¡Imaginá un animal muy fuerte, rápido y elegante! Ese es el caballo.



Aquí están las partes que lo hacen tan especial: su cuerpo es robusto. Los caballos tienen músculos muy grandes y fuertes en sus patas y espalda. ¡Por eso pueden correr tan rápido y saltar tan alto! Su piel puede ser de muchos colores: marrón, blanco, negro o incluso con manchas. Tienen pelo largo y suave en su cuello, que se llama melena, y también en su cola. Cuando corren, la melena y la cola se mueven con el viento, ¡se ven muy bonitas!

Tienen cuatro patas largas y fuertes. Al final de cada pata tienen una "uña" gigante y dura que se llama casco. Los cascos son como sus zapatos, protectores duros que les permiten pisar fuerte en la tierra, las piedras o el pasto sin hacerse daño.

Tienen una cara larga con ojos grandes a los lados para ver muy bien todo lo que pasa a su alrededor. Sus orejas son muy divertidas: las pueden mover hacia adelante, hacia atrás y hacia los lados para escuchar todos los sonidos, ¡como si tuvieran antenas!

Los caballos no hablan, ¡ellos relinchan! Es un sonido fuerte y alegre que usan para comunicarse con otros caballos o para saludar.

Para los chicos:

¡Jugamos a ser caballos!

¡A galopar!

Incliná ligeramente tu torso hacia adelante y colocá tus manos frente a vos como si fueran tus cascos delanteros. Comenzá a trotar en el lugar, levantando las rodillas de forma rítmica y cada vez más rápido.

Sacudí tu cabeza para mover tu 'melena' imaginaria y relinchá con entusiasmo diciendo '¡Hiiiiii!'.

¡Tus patas traseras y delanteras se coordinan para darte gran velocidad sobre tierra firme!

Actividad 2



Sugerencias para las familias: es el momento más importante porque los chicos podrán hablar y explicar lo que sienten y piensan acerca de los distintos animales que fueron estudiando.

Conversación científica al terminar el juego

Al finalizar las imitaciones corporales, siéntense cómodamente y conversen oralmente para guiar la reflexión.

Estas preguntas le permitirán comprender de forma lúdica y reflexiva que las partes del cuerpo y las formas de desplazarse están íntimamente relacionadas con el lugar (ambiente) donde viven:

- [ ] ¿Por qué creés que la lombriz no puede saltar como el canguro?
- [ ] ¿Qué partes del cuerpo tiene el zorzal que le permiten desplazarse por el aire? ¿Tiene patas también?
- [ ] ¿Dónde vive la ballena y qué partes de su cuerpo usa para poder avanzar de forma tan majestuosa en el agua?
- [ ] ¿Qué diferencias notás entre cómo se desplaza el elefante (terrestre gigante) y la ballena jorobada (acuática gigante)? ¿En qué se diferencian sus extremidades?
- [ ] ¿En qué se parece la forma de nadar del pez de colores al nado de la gran ballena?
- [ ] El gato y el caballo viven en el mismo ambiente (la tierra), pero ¿se desplazan de la misma manera o a la misma velocidad? ¿Por qué creés que ocurre eso?



DÍA 5

Mi álbum de animales

Dibujamos y clasificamos en nuestros propios ambientes cotidianos.

Para los estudiantes:

Ahora vamos a registrar nuestros aprendizajes de forma visual y lúdica. Como todavía estás aprendiendo a leer y a escribir, usaremos dibujos y objetos reales que tengamos en nuestro lugar de permanencia temporal para agrupar a los animales según el lugar donde se desplazan (su hábitat). El adulto acompañará cada paso.

Paso 1:
¡Manos a la obra y a dibujar!

1. Buscá hojas en blanco, papel de diario o utilizá las plantillas de dibujo que agregamos al final de este cuadernillo.

2. Dibujá al menos tres de los animales que imitamos durante los desafíos corporales:

a. Un animal pequeño (ej. bicho bolita o lombriz);
b. Un animal mediano (ej. zorzal, canguro, gato o pez);
c. Un animal gigante (ej. ballena, elefante o caballo).

Paso 2:
Creá los "ambientes" en el lugar en que te encuentres

1. Designá tres lugares especiales en una mesa, cama, colchoneta o piso del lugar donde estén, marcándolos con objetos simples de la vida cotidiana.

- **Ambiente acuático** (el agua): colocá una toalla azul, un trapo húmedo, un abrigo celeste o un vaso con agua.

- **Ambiente terrestre** (la tierra): colocá un almohadón verde, un buzo marrón o una pequeña hoja o planta seca.

- **Ambiente aeroterrestre** (tierra/cielo): utilizá una silla o una percha elevada en el espacio.

Paso 3:
¡El juego de la clasificación científica!

1.Tomá tus dibujos de a uno y colocalos físicamente en el ambiente doméstico que corresponda.

2. Explicá en voz alta y con tus propias palabras el porqué de tu decisión científica a tu familia.

Por ejemplo:

- "Pongo la ballena o el pez en la toalla azul porque se desplazan nadando en el agua usando sus aletas o cola".

- “Pongo al zorzal en la silla alta porque tiene alas y plumas para volar libre por el aire”.

- “Pongo al bicho bolita, gato, elefante o caballo sobre el almohadón verde porque caminan o corren por la tierra firme usando sus patas”.

MENSAJE DE CONEXIÓN CON LA ESCUELA Y LA MAESTRA
¡Tu maestra quiere ver y festejar todo lo que aprendiste!

Aunque no puedan asistir físicamente a la escuela hoy por las intensas lluvias, seguimos aprendiendo. El adulto puede tomar una linda foto del niño jugando a clasificar sus dibujos con los objetos de la casa o grabar juntos un mensaje de voz muy cortito para contar qué descubrieron sobre cómo se desplazan las lombrices, los gatos o los elefantes. ¡A la maestra le encantará escucharlos!

CUARTA SEMANA

DÍA 2 y DÍA 5

Guía de consulta científica para la familia/los adultos: esta tabla reúne de forma clara y precisa las características físicas (morfología del cuerpo), la forma de desplazamiento y el hábitat de los nueve animales estudiados en el cuadernillo como una valiosa referencia científica rápida para verificar lo aprendido por los niños.

En función de esta, dialogue el día 2 con los niños sobre

los primeros cuatro animales y el día 5 sobre los otros cinco, solicite otros ejemplos, etc.

Animal	Tamaño	Forma del cuerpo (morfología)	Forma de desplazamiento	Ambiente / Hábitat
Lombriz de tierra	Pequeño	Cuerpo alargado, blando, segmentado en anillos y sin patas ni alas.	Se estira y encoge usando sus fuertes músculos para reptar (arrastrarse).	Terrestre (suelo húmedo).
Bicho bolita	Pequeño	Cuerpo cubierto por placas articuladas (exoesqueleto), muchas patas cortas.	Camina activamente. Se enrolla sobre sí mismo formando una bolita dura si hay peligro o lluvia.	Terrestre (suelo/humedad).
Canguro	Mediano	Estructura con patas traseras largas y fuertes, brazos delanteros cortos y cola larga.	Salta usando sus patas traseras como potentes resortes de empuje.	Terrestre.
Zorzal (pajarito)	Mediano	Cuerpo liviano recubierto de plumas, pico duro, dos patas pequeñas y dos alas.	Vuela agitando sus alas de arriba a abajo. Camina y corre en puntas de pie en la tierra.	Aeroterrestre (aire y tierra).
Pez de colores	Mediano	Cuerpo hidrodinámico cubierto de escamas protectoras y aletas para estabilizar.	Nada en el agua moviendo de forma fluida y ondulada su cuerpo y aleta trasera.	Acuático (agua dulce).
Gato sigiloso	Mediano	Cuerpo flexible y elástico con cuatro patas, almohadillas suaves en las plantas y cola larga.	Camina con sigilo, corre, trepa y salta con precisión usando sus fuertes garras y patas.	Terrestre.

Ballena jorobada	Gigante	Cuerpo en forma de huso (torpedo) con enormes aletas pectorales (brazos largos) y aleta caudal.	Nada ondulando su torso y cola de arriba a abajo de manera lenta y majestuosa.	Acuático (océano).
Elefante Elegante	Gigante	Cuerpo masivo con patas en forma de columnas robustas, orejas grandes y una trompa larga y flexible.	Camina lentamente levantando con firmeza cada pata pesada. No puede saltar debido a su peso.	Terrestre (sabana/selva).
Caballo veloz	Gigante	Cuerpo musculoso y esbelto con cuatro patas largas que terminan en cascos (pezuñas duras) y melena.	Trota y galopa velozmente coordinando sus patas traseras y delanteras sobre tierra firme.	Terrestre (pradera/estepa).



QUINTA SEMANA

DÍA 2

Sugerencias para las familias: utilicen estas hojas de registro gráfico para dibujar a los animales que imitamos. El dibujo ayuda a los niños de primer grado a asimilar las partes físicas y movimientos de los seres vivos.

Mi álbum de animales

Mi animal pequeño

1. Dibujá en este recuadro al bicho bolita (caminando o hecho bolita protectora) o a la lombriz de tierra reptando en el suelo húmedo.

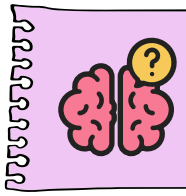
Para recordar: la lombriz de tierra es como un cordón elástico ondulado, y el bicho bolita puede hacerse una pequeña esfera con patitas escondidas.

Sugerencias para las familias: dialoguen con los niños sobre el dibujo realizado, aclarando dudas y haciendo aportes para profundizar el tema.

DÍA 5

MI ANIMAL MEDIANO
(terrestre, volador o acuático)

1. Dibujá en este recuadro al alegre pajarito zorzal volando con sus alas extendidas, al enérgico canguro dando un gran salto, al gato sigiloso arqueando su lomo o al pez de colores nadando con sus aletas.



Para recordar: las plumas y las alas abiertas del zorzal, el lomo arqueado y la cola larga del gato, el pez con sus aletas ondeando o el canguro apoyado en sus fuertes patas.



Sugerencias para las familias: dialoguen con los niños sobre el dibujo realizado, aclarando sus dudas y realizando aportes para profundizar el tema.

CIENCIAS SOCIALES

¿Qué vamos a aprender?

Vamos a conocer nuestro ambiente, descubrir qué puede ocurrir cuando hay lluvias intensas y aprender formas sencillas de prevención, cuidado y solidaridad.

Este cuadernillo acompaña a los estudiantes a comprender situaciones de su entorno. El fenómeno de El Niño se presenta de manera sencilla, relacionándolo con posibles períodos de lluvias abundantes y con los cambios que estas situaciones pueden generar en la vida cotidiana.

Estimada familia: acompañar también es aprender, por ello compartimos con ustedes ciertas recomendaciones.

Conversar sobre cómo es el barrio, localidad o zona donde viven y donde actualmente se encuentran alojados.

Escuchar las preguntas del niño y permitirle contar experiencias sin generar miedo.

Recordar que ante lluvias intensas se deben seguir las indicaciones de los adultos y de los organismos oficiales.

Evitar acercarse a calles anegadas, arroyos crecidos, corrientes de agua o cables caídos.

Enseñar que pedir ayuda a una persona adulta es siempre una buena decisión.

Valorar la solidaridad: ayudar a otros sin exponerse a situaciones de riesgo.

Importante

Las actividades tienen un propósito educativo y preventivo. No buscan que los niños se enfrenten solos a una emergencia. Las decisiones ante una situación real corresponden a los adultos responsables y a los organismos de emergencia.

¡HOLA! SOY TU GUÍA DE APRENDIZAJE: leé, escuchá, dibujá, pensá y compartí

¿Cómo usar este cuadernillo?

Para los estudiantes:

- Leé o escuchá la consigna.
- Pensá tu respuesta.
- Dibujá o escribí según puedas.
- Si necesitás ayuda, pedísela a un adulto de confianza.

Recuerden: no hay respuestas perfectas. Lo importante es explicar lo que pensás y aprender nuevas formas de cuidar nuestra comunidad.



DÍA 1

PRIMERA SEMANA

CONOCEMOS NUESTRO AMBIENTE: casa, plazas y naturaleza







En esta semana vamos a...

Reconocer lugares y elementos de nuestra comunidad

Mi barrio, un lugar especial

Yo vivo en un barrio lindo y tranquilo. Mi casa está cerca de la escuela.

En mi barrio hay muchas cosas que me gustan.

Veo árboles, el río y el cielo. También hay calles, una plaza, comercios y casas.

Todos estos lugares forman mi comunidad. Allí juego, aprendo y comparto con mi familia, mis amigos y mis vecinos.

¡Mi barrio, un lugar muy especial!



Actividad I
Así es mi comunidad

1. Dibujá el lugar donde vivís. Podés incluir tu casa, calles vecinas, árboles, plaza, escuela, comercios, río o arroyo.

Pista: observá tu entorno y contá lo que conocés.

Actividad 2
Natural o construido

1. Leé o pedí que te lean el siguiente texto.

En nuestro planeta hay paisajes hermosos. Si miramos con atención, podemos encontrar dos tipos de elementos:



Elementos naturales: son los regalos de la naturaleza. Nadie los construyó. Por ejemplo: las **lagunas**, los ríos, los **árboles**, las **plantas** y los **animales**.



Elementos construidos: son las cosas que hicieron las personas para vivir mejor. Por ejemplo: las **casas**, los **puentes**, los **caminos**, los **autos** y las **escuelas**.

2. Observá las imágenes e identificá los elementos naturales y los elementos construidos.









3. Anotá en cada columna los elementos que ves en las imágenes según corresponda.

PAISAJE NATURAL	PAISAJE CONSTRUIDO

Pista: observá tu entorno y contá lo que conocés.

DÍA 4

Actividad 1
¿Qué pasa cuando llueve mucho?

1. Leé o pedí que te ayuden a leer.

¿Qué pasa cuando llueve mucho?

Cuando cae mucha, mucha agua del cielo, el paisaje cambia por completo y pasan cosas interesantes.

En los elementos naturales: las **plantas** y los **árboles** toman toda el agua que necesitan para crecer fuertes. Pero si llueve demasiado, los ríos se llenan tanto que se pueden desbordar y el suelo se transforma en **barro**.

En los elementos construidos: las **casas** y las escuelas nos protegen para no mojarnos. Sin embargo, si el agua no tiene por dónde irse, las **calles** se pueden inundar y se forman grandes charcos que hacen difícil que los autos puedan viajar.

2. Escuchá con atención y completá con verdadero (V) o falso (F) según corresponda:

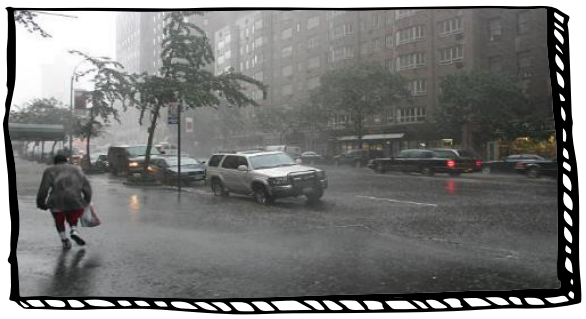
- Las plantas necesitan el agua de la lluvia para crecer.....
- Las calles son elementos naturales de la tierra.....
- Las casas son elementos construidos que nos cuidan de la lluvia.....

3. Uní con una flecha el elemento del paisaje con el problema cuando llueve mucho:



Río

Se llena de charcos y se inunda.



Calle

Se desborda porque trae mucha agua.

Pista: observá tu entorno y contá lo que conocés.

SEGUNDA SEMANA

EL NIÑO Y LOS CAMBIOS EN LA VIDA COTIDIANA: cuando llueve mucho la comunidad puede cambiar

En esta semana vamos a...

Comprender de manera sencilla qué es El Niño y cómo las lluvias intensas pueden cambiar la vida cotidiana.

Una visita especial: ¿qué es el fenómeno de "El Niño"?

A veces, la naturaleza hace cosas sorprendentes. Imaginá que el océano es como una piscina gigante. Cada tanto, el agua de esa piscina se pone **más tibia y calentita de lo normal.** A esa agua tibia que viaja por el mar los científicos la llaman **El Niño.**

Cuando el mar se calienta, se forman muchas nubes gordas en el cielo. ¡Y esas nubes viajan hasta nuestro paisaje para traer **lluvias muy, muy intensas** que duran muchos días!













¿Cómo cambia nuestra vida de todos los días?

Cuando El Niño nos visita con tanta agua, nuestra vida cotidiana (las cosas que hacemos siempre) cambia por completo:

Nuestra ropa cambia: cambiamos las zapatillas por botas de goma y no podemos salir sin el paraguas o el piloto impermeable. ¡Hay que protegerse para no resfriarse!

El camino a la escuela: las calles y las veredas (elementos construidos) se llenan de charcos grandes. A veces el transporte tarda un poquito más y debemos caminar con mucho cuidado de la mano de un adulto.

Los juegos cambian: no podemos salir a correr por el patio o la plaza porque el pasto y la tierra (elementos naturales) se transforman en **barro**. ¡Es el momento perfecto para jugar adentro, inventar historias, dibujar o leer un cuento!

DÍA 1

Actividad 1
Conocemos a El Niño

El Niño es un fenómeno natural. En algunas regiones puede favorecer lluvias más abundantes. Dibujá un día de lluvia intensa y escribí dos oraciones para describirlo.

Primera oración:.....

.....

.....

.....

Segunda oración:.....

.....

.....

.....

Pista: pensá en situaciones de todos los días.

Actividad 2
Cuando el agua ocupa lugares que usamos

1. Marcá con una **X** las situaciones que podrían ocurrir después de lluvias muy abundantes:

- ☐ Las calles pueden quedar inundadas.
- ☐ Puede haber mucha agua y barro en algunos lugares.
- ☐ Los ríos y arroyos pueden aumentar su nivel.

- [ ] Las personas pueden caminar normalmente por todos los lugares.
- [ ] Pueden caerse algunas ramas de los árboles.
- [ ] Algunas calles pueden ser difíciles de transitar.
- [ ] El sol puede salir después de la lluvia.

Pista: pensá en situaciones de todos los días.

DÍA 4

Actividad 1
Antes y durante una lluvia intensa

1. Cuando llueve, podemos realizar normalmente algunas actividades y otras pueden resultar más difíciles. Completá el cuadro con cosas que podemos hacer cuando llueve poco y qué actividades son más difíciles cuando llueve demasiado.

Cuando llueve normalmente puedo	Si llueve demasiado puede ser difícil

Actividad 2
Nos cuidamos, ayudamos y seguimos las indicaciones

En este día y la semana siguiente vamos a...
aprender normas de prevención, reconocer quiénes ayudan y pensar acciones solidarias.



Sugerencias para las familias: los estudiantes exploraron el paisaje a través de sus **elementos naturales y construidos**, descubriendo cómo se transforman ante un fenómeno climático como la **lluvia intensa.** A partir de esta situación, se promueve el aprendizaje de **normas de prevención**, el reconocimiento de los servidores públicos que nos cuidan y la reflexión sobre **acciones solidarias** para convivir mejor en nuestra comunidad.

¡Hola, exploradores y exploradoras!

Hoy vamos a hacer un viaje muy especial. Si miramos a nuestro alrededor, descubriremos que el mundo está lleno de paisajes. En ellos se mezclan los **elementos naturales**, como los árboles y los ríos que nos regala la Tierra, con los **elementos construidos**, como las casas y las calles que hacen las personas.

Pero... ¿qué pasa cuando el cielo se pone gris y **llueve muchísimo**? El paisaje cambia, el agua corre y la ciudad o el campo se transforman. Para que estos días de tormenta no sean un problema, es muy importante aprender a **cuidarnos,** conocer a las personas valientes que **nos ayudan** y pensar cómo podemos ser **solidarios** con nuestros vecinos.

1. Leé detenidamente las siguientes acciones seguras:





2. Marcá las acciones seguras:

- ☐ Quedarse en un lugar seguro.
- ☐ Jugar cerca de un arroyo crecido.
- ☐ Seguir indicaciones de los adultos.
- ☐ Tocar cables caídos.

3. ¿Qué otras acciones podemos realizar para estar seguros? Escribilas en una o dos oraciones:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Pista:primero cuidate vos y seguí las indicaciones de los adultos.



TERCERA SEMANA

DÍA 1

Actividad 1
¿Quiénes ayudan?

1. Uní con flechas según corresponda:

Bomberos	Cuidado y acompañamiento
Municipio/comuna	Atención de la salud
Centro de salud emergencias	Organización de servicios
Escuela	

Pista:primero cuidate vos y seguí las indicaciones de los adultos.

Actividad 2
¡Manos solidarias! Ayudamos a la comunidad

Cuando la lluvia es muy fuerte y el agua causa problemas a nuestros vecinos, todos podemos ser un equipo para ayudar. Pero recordá: **¡los niños ayudan cuidando su seguridad!**

Pensamos ideas seguras

¿Cómo puede ayudar un niño de primer grado sin ponerse en peligro?

❌ **Lo que NO debemos hacer:** salir a la calle inundada, tocar cables caídos o meternos al agua del río. Eso es peligroso.

✅ **Lo que SÍ podemos hacer (¡y ayuda un montón!):**

1. Pensá en una forma segura de ayudar y compartila. Podés dibujarla en el recuadro o escribirla en los renglones con ayuda de tu familia. Dibujá aquí tu idea solidaria:

2. Escribí aquí tu idea: cuando a un vecino o a un amigo le afecta la lluvia, yo puedo ayudar de forma segura.

.....

.....

.....

.....



Sugerencias para las familias:

Ideas que puedes sugerir a los niños: donar ropa abrigada o juguetes que ya no usen a las familias afectadas; prepararle un dibujo o una carta linda a un compañero que está triste; cuidar que los juguetes en casa estén guardados para que no se arruinen; ayudar a mamá y papá a armar una caja con alimentos.

Pista:primero cuidate vos y seguí las indicaciones de los adultos.

DÍA 4

Actividad 1
Nuestra comunidad se organiza para ayudar

En este día y durante la semana siguiente vamos a...
Construir una guía de cuidado y revisar todo lo aprendido.

¡Nos protegemos de la lluvia en familia!

Cuando el fenómeno de El Niño trae tormentas y lluvias muy intensas, lo más importante es cuidarnos entre todos. Leé estos consejos con tu familia y pintá el semáforo de la prevención.

● **¡SÍ SE PUEDE! (Seguro):** quedarse adentro jugando, leer cuentos, desenchufar los aparatos eléctricos (como la tele o la computadora) y mantener las ventanas bien cerradas para que no entre agua.

● **¡CUIDADO! (Atención):** si tenemos que salir sí o sí, caminar siempre de la mano de un adulto. Usar paraguas, botas de goma y caminar despacio por la vereda, lejos de los cables y de los cordones donde corre mucha agua.

● **¡PELIGRO! (No lo hagas):** nunca salir a jugar afuera bajo una tormenta fuerte, no meterse en calles inundadas ni acercarse a los ríos o arroyos que crecieron por la lluvia. ¡El agua tiene mucha fuerza!

¿Qué hacer ante un ALERTA por lluvias intensas?

¡Atención, comunidad de exploradores! Cuando el fenómeno de **El Niño** calienta el océano, se forman nubes gigantes que traen alertas por tormentas y lluvias que duran muchos días. El paisaje natural (ríos y suelos) y el construido (calles y casas) cambian rápido.

Para cuidar a nuestras familias y vecinos de forma **segura y solidaria**, debemos seguir estos pasos:

1......

.....

.....

2......

.....

.....

3.....

.....

.....





CUARTA SEMANA

DÍA 1

Actividad I
Antes, durante y después

ANTES de que empiece a llover (¡Prepararnos!)

La prevención empieza antes de que caiga la primera gota. En casa y en la escuela podemos ayudar.

- **Limpiar:** recoger la basura de las veredas y patios. Si los desagües y alcantarillas están limpios, el agua correrá libremente y las calles no se inundarán.

- **Guardar lo importante:** ayudar a los adultos a proteger dentro de casa los objetos que el agua o el barro puedan arruinar.

- **Tener luces listas:** guardar linternas a mano por si se corta la energía eléctrica.

Pista: usá todo lo que aprendiste para crear tu propia guía.

Mi página para la guía

2. DURANTE la tormenta (¡Protegernos!)

Cuando la lluvia es muy fuerte, nuestra prioridad es la seguridad.

Quedarse en un refugio seguro: quedarse adentro de las casas o la escuela. Las construcciones nos cuidan del frío y del agua.

Cuidarse de la electricidad: desenchufar los aparatos eléctricos (televisores, computadoras) y no tocar cables sueltos en la calle si tenemos que salir.

Mantenerse lejos del peligro natural: no acercarse a jugar a los ríos, arroyos o zanjas. Cuando llueve mucho, el agua crece muy rápido y tiene tanta fuerza que se vuelve peligrosa.

Caminar con cuidado: si es obligatorio salir, hacerlo siempre de la mano de un adulto, con botas de goma y paraguas. Nunca cruzar calles que parezcan pequeños ríos.

Consigna: ¡Llegó la lluvia con mucha fuerza! Es momento de ponernos a salvo.

1. Escuchá las siguientes acciones y pintalas con el color del semáforo correcto (verde si es seguro, rojo si es peligroso):

- Jugar adentro de casa con un juego de mesa o leer un cuento. ◯
- Salir a correr carreras y chapotear cerca del río que está crecido. ◯
- Desenchufar los aparatos eléctricos (como la tele) con ayuda de un adulto. ◯
- Tocar cables sueltos o postes de luz en la calle. ◯

2. Creá un consejo para cuidarnos cuando llueve mucho.

Pista: usá todo lo que aprendiste para crear tu propia guía.

DÍA 4

Lo que aprendí

DESPUÉS de la lluvia (¡Ser solidarios!)

Cuando la tormenta pasa, es el momento de ayudar a que la comunidad vuelva a la normalidad.

- **Reconocer a quienes nos cuidan:** si hay problemas graves, llamar a los servidores públicos. Los bomberos y Defensa Civil saben exactamente cómo rescatar a las personas de forma segura.

- **Realizar acciones solidarias:** no debemos meternos en el agua a limpiar, pero podemos ser súper ayudantes preparando cajas con ropa abrigada, frazadas o juguetes que ya no usemos para donar a los vecinos que la pasaron mal.

- **Regalar una sonrisa:** hacerle un dibujo o enviarle un mensaje lindo a un amigo o compañero que esté triste porque se le mojó su casa. ¡Las palabras buenas también abrazan!

1. Uní con una flecha a cada miembro de la comunidad con la acción que ayuda a que todo vuelva a la normalidad de manera segura.

Bomberos y Defensa Civil	Limpian las aulas para que los niños vuelvan a estudiar.
Vecinos adultos	Revisan que no haya cables caídos y sacan el agua.
Maestras y directores	Barren el barro de las veredas y ordenan sus casas juntos.
Los niños de Primer Grado	**¡Abrazan con el corazón!** Donan juguetes, ropas, comida

2. Aprendí que

Cuando llueve mucho puedo

.....

.....

Para cuidar a mi comunidad puedo

.....

.....



QUINTA SEMANA

DÍA 1

ACTIVIDAD PARA COMPARTIR EN FAMILIA:
conversamos y aprendemos juntos

Miramos nuestra comunidad

Con un adulto, observen o recuerden lugares de la zona donde viven y conversen sobre qué cambios pueden producir las lluvias intensas.

1. ¿Qué lugares podrían acumular agua cuando llueve mucho?

.....

.....

2. ¿Qué recomendaciones nos ayudan a mantenernos seguros?

.....

.....

3. ¿Qué personas o instituciones pueden ayudar a la comunidad?

.....

.....

DÍA 4

Nuestro compromiso de cuidado

En nuestra familia nos comprometemos a:

.....

.....

y lo haremos mediante

.....

.....

Firma de un adulto: ..... Fecha: .....

¡LO LOGRASTE!

"Conocer nuestra comunidad, cuidarnos y ayudarnos también es aprender a vivir juntos."

Junto a la familia diseñamos un panfleto sobre nuestro compromiso.

PRIMERA PROPUESTA
Mi mapa de identidad



Sugerencias para las familias:

Ideas que puedes sugerir a los niños: con esta actividad se busca fomentar el autoconocimiento, el trabajo en grupo, la empatía y la reflexión personal, esenciales para el desarrollo emocional de los niños.

La idea es poder desarrollarla con un grupo de niños que se encuentren en el albergue o casa donde transitoriamente se encuentran. Podrán iniciar la actividad preguntando:

- ¿quién sos?
- ¿cómo te describirías?

Realizá una lluvia de ideas (opiniones de los niños) con palabras que definan su identidad: nombre, edad, pasatiempos, familia, amigos, gustos, etc.

Luego, pedirles que creen un mapa: escriban su nombre en el centro y alrededor aspectos que los definen: preferencias, características personales, familia, amigos, etc.

Pueden utilizar dibujos, símbolos, colores, palabras, etc.

Luego, cada uno expone su mapa compartiendo cómo se ve y qué aspectos de su identidad considera más relevantes.

Como cierre de la actividad podrán reflexionar juntos sobre la importancia de aceptarnos tal como somos y reconocer los aspectos que nos hacen únicos.

SEGUNDA PROPUESTA
La bola de nieve emocional



Sugerencias para las familias:

Esta actividad está pensada para enseñar a los niños técnicas de autorregulación emocional, de una manera más divertida y práctica.

Como punto de partida podrá explicar cómo las emociones pueden comenzar siendo pequeñas, pero si no las gestionamos, crecen y se hacen más difíciles de manejar, al igual que una bola de nieve, la cual, al rodar, se hace más grande.

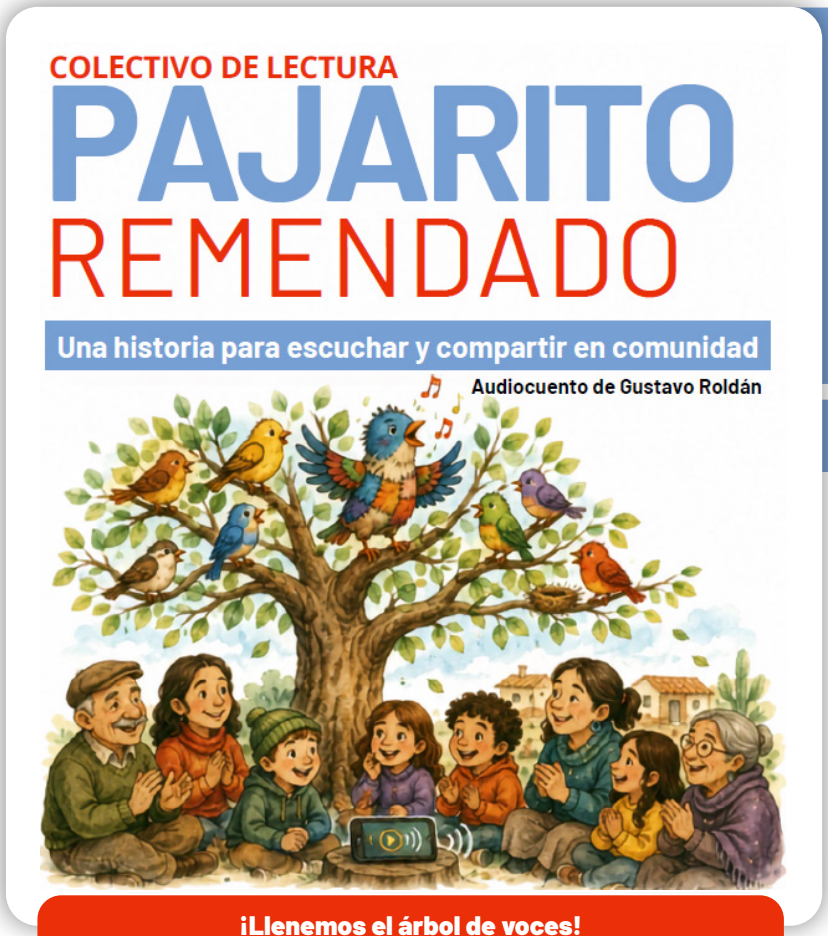
Luego, solicitar a los niños que imaginen una situación en la que sintieron una emoción fuerte como frustración o enojo. Deben intentar detener esa "bola de nieve" (emoción) antes de que se haga más grande.

Después, los niños deberán armar dos bolas de papel de diferente tamaño: la más chica representa la emoción inicial y la más grande el crecimiento de la misma.

Como cierre, solicitarles que formen una ronda y que cada uno diga una estrategia que utilizaría para calmarse.

Finalizar la actividad con la siguiente afirmación: **"Las emociones son como olas, a veces suben, pero siempre podemos aprender a surfearlas".**

COLECTIVO DE LECTURA



Escaneá el QR para escuchar el audiocuento

https://bit.ly/4rKD0Xf

¡Llenemos el árbol de voces!
En el árbol de Pajarito Remendado viven pájaros de todo tipo. ¿Se animan a llenar este lugar de cantos?

1. **Elegí:** un pájaro de los que aparecen en la historia.
2. **Inventale:** un canto y un movimiento.
3. **Empieza una sola persona y,** de a poquito, se van sumando los demás.
4. **Cuando todos estén cantando...**¡el árbol de Pajarito Remendado está lleno de voces!

Una persona puede dirigir el árbol: hacer entrar y salir los distintos cantos.

Después cambien de director... ¡y que vuelvan a cantar los pájaros!

Leer también es encontrarnos, escuchar otras voces y compartir.

COLECTIVO DE LECTURA

DOS AMIGAS FAMOSAS

Una historia para escuchar, imaginar y compartir

Audiocuento de Silvia Schuler



Escaneá el QR para escuchar el audiocuento

https://bit.ly/4AM1tzp

¿Cómo terminará este nuevo cuento? ¡La historia termina cuando entre todos decidan que llegó el final!

¡Mezclemos los cuentos!
Caperucita y Cenicienta se encontraron fuera de sus historias...
¿Qué pasaría si otros personajes famosos también se encontraran?

1. **Una persona elige un personaje de** un cuento que conozca. Puede ser el lobo, Pinocho, una princesa, un gigante, un gato...
2. **Otra persona** elige un personaje de otro cuento.
3. **Alguien comienza diciendo: "Había una vez"** y hace que los dos personajes se encuentren.
4. **Por turnos,** cada persona agrega una parte de la historia.

Un personaje trae otro cuento, una voz suma una idea... ¡y entre todos nace una historia nueva!

Leer también es imaginar, encontrarnos y compartir historias.

Ministerio de
Educación
CORRIENTES

Consejo General de Educación
Dirección de Planeamiento e
Investigación Educativa