

#MiEscuelaEnCasa

ESTUDIAR Y APRENDER EN CASA

Matemática ●
Prácticas del Lenguaje ●
Inglés ●

1.º y 2.º grado

Nivel Primario. Primer ciclo
Unidad Pedagógica

Fascículo 1



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

Jefe de Gobierno

Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación

María Soledad Acuña

Jefe de Gabinete

Luis Bullrich

Director General de Planeamiento Educativo

Javier Simón

Gerenta Operativa de Currículum

Mariana Rodríguez

Gerenta Operativa de Lenguas en la Educación

Ana Laura Oliva

Subsecretario de Tecnología Educativa y Sustentabilidad

Santiago Andrés

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa

María Lucía Feced Abal

Subsecretario de Carrera Docente

Manuel Vidal

**Subsecretario de Gestión Económico Financiera
y Administración de Recursos**

Sebastián Tomaghelli

Subsecretaria de la Agencia de Aprendizaje a lo Largo de la Vida

Eugenia Cortona

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

Javier Simón

Gerencia Operativa de Currículum (GOC)

Mariana Rodríguez

Coordinación didáctica y de especialistas: Patricia Frontini

Colaboración: Eva Gramblicka

Coordinación de Nivel Primario: Marina Elberger

Especialistas de Matemática: Héctor Ponce y María Emilia Quaranta (coordinación), Daniela Di Marco, Silvana Seoane, Gabriela Solá, Liliana Zacañino.

Especialistas de Prácticas del Lenguaje: Jimena Dib (coordinación), Eugenia Heredia, Flora Perelman, Carolina Seoane.

Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación (GOLE)

Ana Laura Oliva

Coordinación didáctica y de especialistas: Hugo Labate, Graciela López López.

Especialistas: Equipo del Programa Escuelas de Modalidad Plurilingüe. Equipo de Supervisores de Idiomas Extranjeros.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo

Diseño gráfico: Alejandra Mosconi

Equipo editorial externo

Coordinación editorial: Alexis B. Tellechea

Diagramación: Cerúleo

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en Internet: 4 de mayo de 2020.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum / Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación, 2020.

Impreso en el mes de mayo de 2020, en VCRE GRAFICA S.A. Santiago del Estero 2156 CABA–Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

ISBN: en trámite

Queridos chicos y chicas, queridas familias:

En este tiempo en que no podemos ir a la escuela, seguramente les llegan propuestas de sus maestros o maestras para seguir estudiando y aprendiendo en casa. Para acompañarlos/as en este momento, también les acercamos estos materiales en los cuales encontrarán diversas actividades escolares de Matemática, Prácticas del Lenguaje e Inglés.

Es importante que sepan que, si hay algo que no entienden o que les resulta difícil de resolver, pueden consultar a un adulto cercano o comunicarse con sus docentes. Ellos les van a explicar la forma de pensar y hacerlo, o les dirán si lo verán luego de la vuelta a las clases presenciales.

Asimismo, les pedimos a sus familias o a quienes estén con ustedes, que los/las acompañen con esta tarea, para que puedan ayudarlos/as a estudiar y aprender con las actividades propuestas en este material y, además, compartan un momento en conjunto.

Así, las familias podrían:

- Acompañar durante la lectura de las consignas, por ejemplo, leyéndolas en voz alta cuando se trata de alumnos y alumnas de los primeros grados, o, cuando ya pueden leer solos/as, preguntando si se entendió la consigna.
- Alentar a la resolución de las actividades por sí mismos/as de acuerdo con su propia forma de pensar y de hacerlo, y revisar si se entiende su respuesta.
- Si es necesario, ayudar a que revisen las respuestas e identifiquen dónde y por qué se equivocaron antes de volver a intentarlo.
- Ayudar a preparar los elementos cuando se proponen juegos y jugar en conjunto.
- Si no se puede resolver alguna actividad, aun después de releer la consigna, señalar el problema en el material para que las y los docentes puedan tenerlo en cuenta y volver a trabajarlo luego con otras explicaciones.

Esperamos que esta propuesta de actividades los y las acompañen en este momento brindándoles una oportunidad para mantenerse en contacto con sus docentes y la escuela, con los conocimientos, con la tarea y, sobre todo, con el aprendizaje.



María Soledad Acuña
Ministra de Educación

¡HOLA! EN ESTOS DÍAS QUE ESTAMOS EN CASA CUIDÁNDONOS DEL VIRUS, VAMOS A TRABAJAR EN ESTE CUADERNILLO. HAY JUEGOS QUE PODÉS JUGAR CON LOS/LAS QUE VIVEN EN TU CASA, ELLOS/AS PUEDEN LEERTE CÓMO SE JUEGA. PODÉS ESCRIBIR, ANOTAR NÚMEROS Y BORRAR EN ESTAS PÁGINAS.

SI ALGO NO TE SALE, PEDÍ AYUDA A ALGUIEN QUE ESTÉ EN CASA, Y SI NO PUEDEN AYUDARTE, NO TE PREOCUPES, CUANDO VOLVAMOS A LA ESCUELA LO VAMOS A RESOLVER CON TU DOCENTE Y TU GRADO.

JUGUEMOS CON LOS DEDOS

LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES SON PARA JUGAR VARIAS VECES DE A DOS O MÁS PERSONAS.

SE NECESITA:

- ★ UN DADO O TARJETAS CON PUNTOS COMO LAS QUE APARECEN EN LA PARTE DE ABAJO DE ESTA PÁGINA.
- ★ FICHAS (PIEDRITAS, TAPITAS) O PAPEL Y LÁPIZ PARA ANOTAR.

CÓMO JUGAR:

- ★ SI USAMOS LAS TARJETAS, LAS PONEMOS TODAS BOCA ABAJO Y EL/LA JUGADOR/A ELIGE UNA.
- ★ ANTES DE COMENZAR, CADA JUGADOR/A MUESTRA SU MANO CON LA CANTIDAD DE DEDOS ABIERTOS QUE ELIJA. DEJAN LA MANO APOYADA SOBRE LA MESA.
- ★ CUANDO TODOS/AS TIENEN SUS MANOS SOBRE LA MESA, UN/A JUGADOR/A TIRA EL DADO (O LEVANTA UNA DE LAS TARJETAS DE PUNTOS).
- ★ LOS/LAS JUGADORES/AS QUE ACERTARON CON LA CANTIDAD QUE SALIÓ EN EL DADO GANAN UN PUNTO. (SE PUEDE ANOTAR EN UNA HOJA O TOMAR UNA PIEDRITA.)
- ★ SE JUEGAN 5 RONDAS. GANA EL/LA QUE TIENE MÁS PUNTOS.

PARA DESPUÉS DE JUGAR

1. EN ESTE PARTIDO GANÉ FICHAS.
2. EL/LA GANADOR/A DE ESTE PARTIDO FUE
3. ¿QUIÉN GANÓ EN ESTA VUELTA DEL JUEGO? MARCALO CON UNA CRUZ.

			
	<input type="checkbox"/> SANTINO <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ROCÍO <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> CIRO <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> MÍA <input type="checkbox"/>		

FICHAS PARA COPIAR SI NO TENEMOS UN DADO. NOS VAN A SERVIR PARA MUCHOS JUEGOS.



JUGAMOS CON LAS CARTAS. HOY: SOLITARIO

LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES SON PARA JUGAR VARIAS VECES DE A UNA PERSONA.

SE NECESITA:

- ★ 12 CARTAS DE UN MISMO PALO.

CÓMO JUGAR:

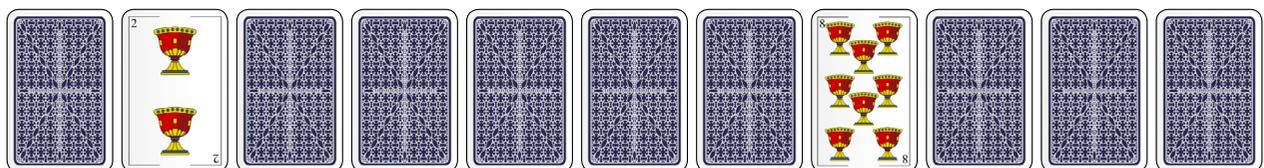
- ★ EL/LA JUGADOR/A MEZCLA LAS CARTAS Y LAS COLOCA BOCA ABAJO, UNA EN CADA CASILLERO DEL TABLERO.
- ★ EL JUEGO COMIENZA DANDO VUELTA UNA CARTA. EL/LA JUGADOR/A IDENTIFICA EL NÚMERO Y BUSCA EL CASILLERO QUE CORRESPONDE SEGÚN LA SERIE NUMÉRICA.
- ★ TOMA LA CARTA DEL CASILLERO Y COLOCA LA QUE TENÍA EN LA MANO EN ESE LUGAR.
- ★ BUSCA EL LUGAR DE LA QUE LEVANTÓ AHORA Y ASÍ CON CADA UNA DE LAS CARTAS.
- ★ GANA SI LOGRA COLOCAR TODOS LOS NÚMEROS EN ORDEN Y SE QUEDA CON EL 12 (REY) EN LA MANO. SI LE SALE EL 12 ANTES DE TERMINAR DE ORDENAR LA SERIE PIERDE.

PARA DESPUÉS DE JUGAR

1. AILÍN DEBE ARMAR LA ESCALERA DE BASTOS. ¿DÓNDE DEBE COLOCAR LA CARTA QUE TIENE EN LA MANO?



2. FACUNDO DEBE ORDENAR LA ESCALERA DE COPAS. ¿DÓNDE DEBE UBICAR LA CARTA QUE LEVANTÓ?



JUEGO DEL TESORO

LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES SON PARA JUGAR VARIAS VECES DE A DOS O MÁS PERSONAS Y, SI QUIEREN, EN PAREJAS.

SE NECESITA:

- ★ UNA CAJA CON TAPA O UNA BOLSA NO TRANSPARENTE.
- ★ PIEDRAS, TAPITAS O POROTOS.

CÓMO JUGAR:

- ★ EL/LA JUGADOR/A DE MENOR EDAD CUENTA UNA CANTIDAD DE TAPITAS, LAS PONE EN LA CAJA O LA BOLSA VACÍA Y DICE EN VOZ ALTA LA CANTIDAD QUE PUSO. LUEGO PONE O SACO OTRA CANTIDAD DE TAPITAS Y TAMBIÉN DICE EN VOZ ALTA LA CANTIDAD QUE PUSO O SACÓ. SE TAPA LA CAJA O SE CIERRA LA BOLSA.
- ★ EL/LA OTRO/A JUGADOR/A TIENE QUE AVERIGUAR LA CANTIDAD DE TAPITAS QUE HAY EN LA CAJA SIN MIRAR ADENTRO. DESPUÉS DE PENSARLO DICE LA CANTIDAD EN VOZ ALTA. SI QUIEREN PUEDEN USAR LÁPIZ Y PAPEL.
- ★ ABREN LA CAJA O LA BOLSA Y COMPRUEBAN SI ES CORRECTO. SI LO ES, EL/LA QUE LO AVERIGUÓ GANA UN PUNTO.
- ★ SE JUEGAN 5 VUELTAS. GANA EL/LA QUE HAYA LOGRADO MÁS PUNTOS.

EL/LA GANADOR/A DEL PRIMER PARTIDO FUE

PARA DESPUÉS DE JUGAR

LA CAJA ESTABA VACÍA Y LOS/LAS DOS CHICOS/AS DICEN LAS TAPITAS QUE PUSIERON O SACARON. AVERIGUÁ CUÁNTAS TAPITAS HAY, PODÉS USAR LÁPIZ Y PAPEL PARA ANOTAR LAS CANTIDADES.

PARA PRIMER GRADO

PUSE 6 TAPITAS

PUSE 3 TAPITAS

¿CUÁNTAS TAPITAS HAY EN LA CAJA?

PONGO 10 TAPITAS

SACO 3 TAPITAS

¿CUÁNTAS TAPITAS HAY EN LA CAJA?

PARA SEGUNDO GRADO

PONGO 15 TAPITAS

PONGO 7 TAPITAS

¿CUÁNTAS TAPITAS HAY EN LA CAJA?

PONGO 20 TAPITAS

SACO 5 TAPITAS

¿CUÁNTAS TAPITAS HAY EN LA CAJA?

JUEGO MEMODIEZ

LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES SON PARA JUGAR VARIAS VECES DE A DOS O MÁS PERSONAS.

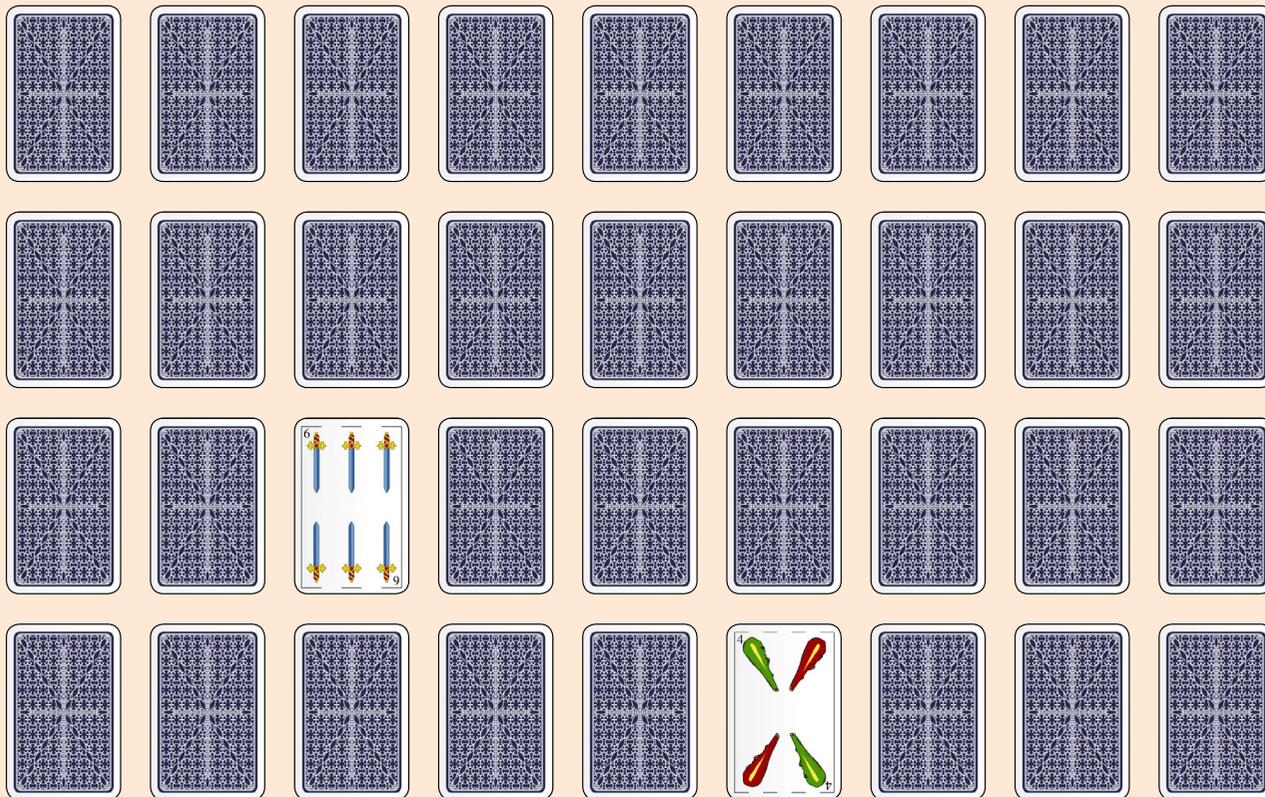
SE NECESITA:

- ★ MAZO DE NAIPES ESPAÑOLES DE 50 CARTAS (SIN LOS 10, 11, 12 NI COMODINES).

CÓMO JUGAR:

- ★ SE MEZCLAN BIEN LAS CARTAS. SE COLOCAN BOCA ABAJO SOBRE LA MESA FORMANDO 4 FILAS DE 9 CARTAS CADA UNA.
- ★ EL/LA JUGADOR/A QUE COMIENZA DA VUELTA DOS CARTAS. SI LAS DOS JUNTAS FORMAN 10, SE LAS QUEDA, SI NO LAS VUELVE A DEJAR BOCA ABAJO EN SU LUGAR. PASA EL TURNO Y ASÍ CONTINÚAN HASTA QUE NO SE PUEDAN LEVANTAR MÁS CARTAS. GANA EL/LA JUGADOR/A QUE LOGRA JUNTAR MÁS CARTAS.

- ESTE ES EL EJEMPLO DE UN TURNO:



NÚMEROS VECINOS QUE SUMAN DIEZ (PARA SEGUNDO GRADO)

LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES SON PARA JUGAR VARIAS VECES DE A DOS PERSONAS.

NECESITAMOS:

★ 2 LÁPICES DE DISTINTO COLOR.

CÓMO JUGAR:

★ LOS NÚMEROS VECINOS SON AQUELLOS QUE COMPARTEN UN LADO, POR EJEMPLO:

8	2	1
	5	1
3	6	2

- ★ CADA JUGADOR/A BUSCA DOS O TRES NÚMEROS VECINOS QUE SUMEN 10 Y PINTA ESOS CASILLEROS CON SU COLOR. PASA EL TURNO AL/A LA OTRO/A JUGADOR/A.
- ★ ESTO SE REPITE HASTA QUE NO SE PUEDAN ARMAR MÁS DIECES EN ESE TABLERO.
- ★ NO SE PUEDE USAR UN NÚMERO YA PINTADO.
- ★ GANA EL/LA JUGADOR/A QUE ARMÓ MÁS DIECES.

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

¿QUIÉN GANÓ?

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

¿QUIÉN GANÓ?

9	2	6	2	8	1
0	3	5	4	2	2
1	2	3	4	2	3
8	1	2	9	1	2
1	5	5	3	6	1
3	4	3	1	2	1

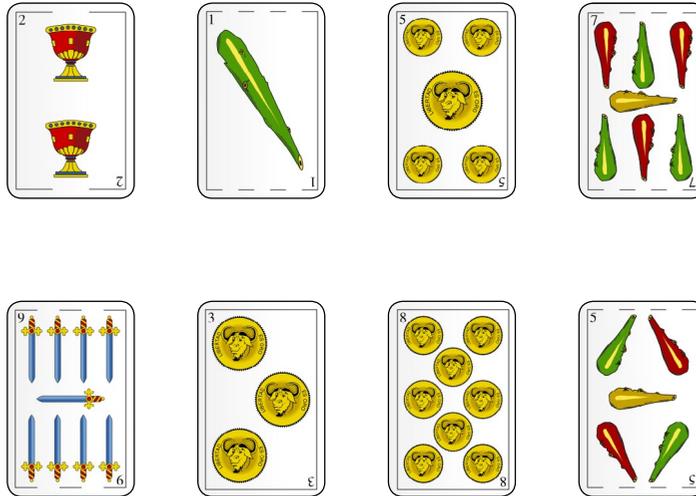
¿QUIÉN GANÓ?

8	2	1	5	2	3
9	7	1	4	6	5
1	6	2	3	8	1
7	1	0	3	2	4
3	9	7	6	2	2
5	5	2	1	7	9

¿QUIÉN GANÓ?

PARA DESPUÉS DE JUGAR

UNÍ CON UNA FLECHA LOS PARES DE CARTAS QUE FORMEN 10.



ALGUNOS PROBLEMAS PARA RESOLVER

1. MATEO DIO VUELTA UNA CARTA DEL JUEGO DE MEMORIA CON 6 Y DIJO “ME ACUERDO DE DÓNDE ESTÁ Y PUEDO JUNTAR 10”. ¿QUÉ CARTA NECESITA?

2. EN EL TABLERO DE NÚMEROS VECINOS, LUCÍA PINTA UN 7. ¿QUÉ NÚMERO TIENE QUE PINTAR PARA OBTENER 10?

3. ROCÍO DICE QUE CON ESTOS NÚMEROS NO SE PUEDE FORMAR 10. ¿TIENE RAZÓN?



ESCOBA DEL 10

LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES SON PARA JUGAR VARIAS VECES DE A DOS O MÁS PERSONAS.

SE NECESITA:

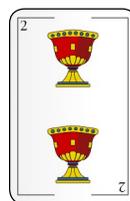
- ★ UN MAZO DE CARTAS DE 50 SIN COMODINES NI FIGURAS (10, 11, 12).

CÓMO JUGAR:

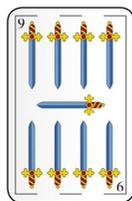
- ★ SE REPARTEN TRES CARTAS A CADA JUGADOR/A Y SE PONEN CUATRO BOCA ARRIBA EN EL CENTRO DE LA MESA.
- ★ EL/LA PRIMER/A JUGADOR/A BUSCA SI ALGUNA DE LAS CARTAS QUE TIENE EN SU MANO MÁS ALGUNA/S DE LAS QUE ESTÁN EN LA MESA SUMAN 10.
- ★ SI LOGRA QUE LA SUYA Y OTRA/S SUMEN 10, MUESTRA SU CARTA Y LEVANTA LA/S DE LA MESA. TODOS/AS COMPRUEBAN SI ES CIERTO QUE SUMAN 10. SI ES ASÍ, SE LA/S LLEVA, ARMANDO UNA PILA A SU LADO. SI NO PUEDE SUMAR 10, DEBE BAJAR UNA DE SUS CARTAS.
- ★ PASA EL TURNO AL/A LA SIGUIENTE JUGADOR/A QUE HARÁ LO MISMO. ASÍ HASTA QUE NO LES QUEDE NINGUNA CARTA EN LA MANO.
- ★ SE VUELVEN A REPARTIR TRES CARTAS PARA CADA UNO/A. Y SE REPITE LA MISMA SECUENCIA HASTA AGOTAR LAS CARTAS DEL MAZO. EN ESE MOMENTO, SE CUENTAN LAS CARTAS QUE CADA JUGADOR/A LOGRÓ JUNTAR. GANA EL/LA QUE HAYA JUNTADO MÁS CARTAS.

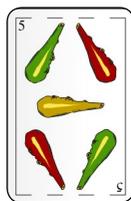
PARA DESPUÉS DE JUGAR

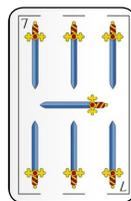
1. MORA TIENE LA SIGUIENTE CARTA:

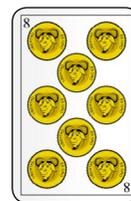


¿CUÁL DE LAS QUE ESTÁN EN LA MESA LE SIRVE PARA JUNTAR 10? MARCALA CON UNA CRUZ.









2. FRANCISCO TIENE UNA CARTA CON UN 3 Y LAS QUE ESTÁN EN LA MESA TIENEN EL 6, 8, 5 Y 4. ¿PUEDE SUMAR 10 CON ALGUNA DE ELLAS? ¿CON CUÁL?

MI NOMBRE, OTROS NOMBRES



ME LEEN. En esta página, te proponemos presentarte, anotar tu nombre, el de tu familia, amigos y amigas. Lo que escribas te va a servir de registro para compartir cuando vuelvas a la escuela.

ME LLAMO...

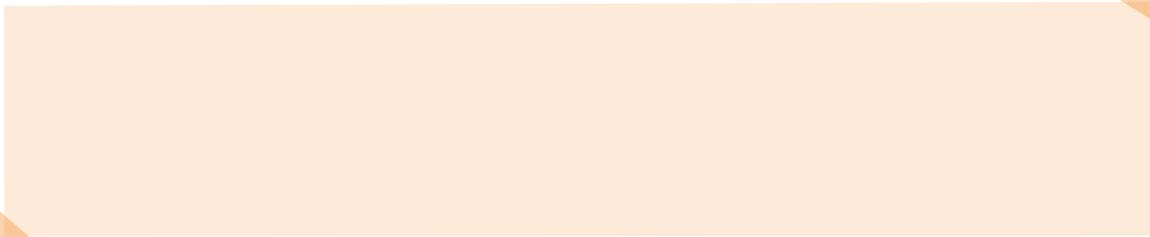
.....

ME DICEN...

.....



ME LEEN. Podés dibujarte con tu familia o amigos y amigas.



VIVEN CONMIGO:



.....



.....



.....

MIS AMIGAS Y AMIGOS SE LLAMAN:



.....



.....



.....

FECHAS PARA RECORDAR



ME LEEN. En este calendario, escribí en cada mes el nombre de las personas que te quieras acordar cuándo cumplen años. No te olvides de anotar tu nombre en el mes de tu cumpleaños. Te podés fijar en la página anterior cómo escribir.

ENERO ----- -----	FEBRERO ----- -----	MARZO ----- -----
ABRIL ----- -----	MAYO ----- -----	JUNIO ----- -----
JULIO ----- -----	AGOSTO ----- -----	SEPTIEMBRE ----- -----
OCTUBRE ----- -----	NOVIEMBRE ----- -----	DICIEMBRE ----- -----



ME LEEN. Anotá algunos nombres de amigos y amigas con los que te gustaría jugar en tu cumpleaños.

CUMPLEAÑOS

En muchos cumpleaños se piden tres deseos. Animate a escribir qué pedirías en el tuyo:

1

2

3

Estas son algunas maneras en que se canta el feliz cumpleaños en distintas partes del mundo. Leelas o cantalas y marcá en qué se parecen.

CUMPLEAÑOS FELIZ

Chile

Cumpleaños feliz
te deseamos a ti,
feliz cumpleaños...,
que los cumplas feliz.

Perú

Feliz cumpleaños a ti,
feliz cumpleaños a ti,
feliz cumpleaños...,
feliz cumpleaños a ti.
Que los cumpla feliz,
que los vuelva a cumplir,
que los cumpla bastante,
hasta el año 3000.

Colombia

Cumpleaños feliz
te deseamos a ti,
cumpleaños...,
cumpleaños feliz.
Que los cumpla feliz,
que los vuelva a cumplir,
que los siga cumpliendo,
hasta el año 3000.

Venezuela

Cumpleaños feliz
te deseamos a ti,
cumpleaños...,
cumpleaños feliz.

MIS GUSTOS Y PREFERENCIAS

Mis gustos preferidos de helados son:



ME LEEN. Acá tenés algunos gustos para fijarte y escribir:

★ CHOCOLATE

★ CHOCOLATE CON ALMENDRAS

★ DULCE DE LECHE

★ VAINILLA

★ CREMA

★ CREMA AMERICANA

★ FRUTILLA

★ FRAMBUESA

★ LIMÓN

ME ENCANTA Y NO ME GUSTA



ME LEEN. En esta parte tenés espacio para contar qué es lo que más te gusta hacer y qué cosas no te gustan nada. Podés contar también por qué y algo que te pasó relacionado con eso.

JUEGOS Y JUGUETES



ME LEEN. Leé esta lista de juegos y juguetes y marcá los que más te gustan.

Mis juegos favoritos son...



★ Pelota



★ Muñecas



★ Cartas



★ Soga



★ Autos



★ Peluche



★ Muñecos



ME LEEN. Cuando vuelvas al patio del colegio, ¿con qué juguetes y a qué juegos querés jugar? Anotalos.

PARA LEER Y JUGAR

¿Querés jugar a otros juegos? Leé y seguí estas instrucciones...

MEMOTEST DE ANIMALITOS

SE NECESITA PARA JUGAR:

- Dos jugadores/as.
- Tarjetas repetidas.

OBJETIVO DEL JUEGO: Recordar el mayor número de tarjetas iguales.

INSTRUCCIONES

1. Pegar las tarjetas como se indica en la imagen en un papel o cartón y recortarlas.
2. Colocar las tarjetas boca abajo formando un cuadrado.
3. Se puede JUGAR con todas las fichas o con menos pares.
4. El/la primer/a JUGADOR/A tiene que dar vuelta dos tarjetas, intentando reunir un par.
5. Si acierta, se lleva el PAR.
6. Si no, las vuelve a poner boca abajo e intenta memorizar la posición para la próxima vuelta.
7. El/la segundo/a jugador/a repite esta secuencia y la dinámica continúa hasta que se hayan descubierto todos los PARES.



GATO



PATO



MONO



LORO



COCODRILO



ELEFANTE



GATO



PATO



MONO



LORO



COCODRILO



ELEFANTE

TATETI

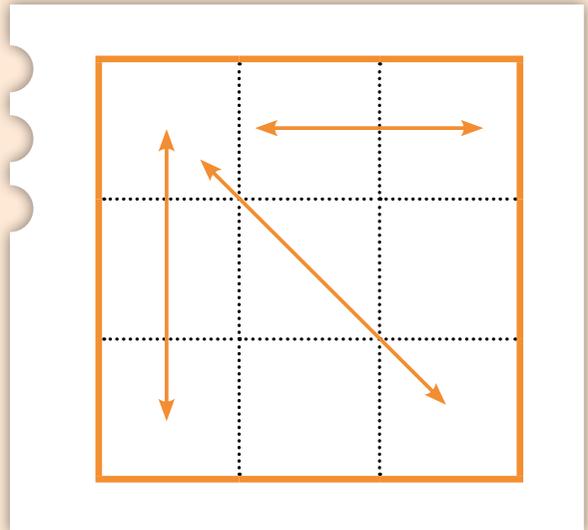
SE NECESITA PARA JUGAR:

- Dos jugadores/as.
- Un tablero.
- Un lápiz, lapicera o marcador.

OBJETIVO DEL JUEGO: Completar una línea de tres casilleros seguidos para cualquier lado.

INSTRUCCIONES

1. Dibujar en una hoja de papel o cartón un **TABLERO** como el de la imagen.
2. Decidir quién es el/la jugador/a que anota con una X y quién con una O.
3. Decidir quién empieza. Pueden tirar un **DADO**.
4. El/la primer/a jugador/a coloca su **MARCA**.
5. El/la segundo/a jugador/a debe colocar su marca intentando formar una línea recta o diagonal de 3 casilleros.
6. Se siguen poniendo las marcas hasta que un/a jugador/a logre formar su línea de 3 fichas o que ninguno/a pueda.



Quien logre formar la fila primero es el/la **GANADOR/A**.

Si nadie puede formar la fila de 3, es un **EMPATE**.



ME LEEN. Podés hacer varios intentos y anotar quién gana en un cuadro como este:

JUGADOR/A 1:	JUGADOR/A 2:
PUNTOS	PUNTOS

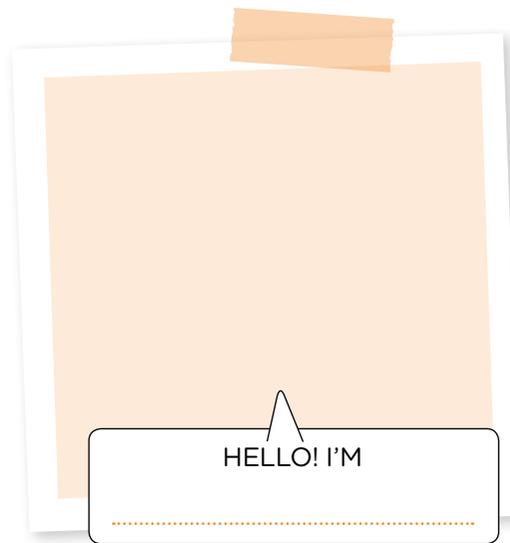


AT SCHOOL - EN LA ESCUELA

1. TE PROPONEMOS QUE NOS SALUDEMOS. DIBUJATE Y AGREGÁ TU NOMBRE.



DRAW AND WRITE.

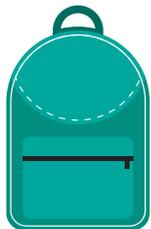


Semana 2

2. ESTOS SON LOS ÚTILES ESCOLARES QUE USÁS EN EL AULA. MARCÁ CON UNA TILDE LOS QUE VOS TENÉS.



LOOK AND TICK.



SCHOOL BAG



PENCILCASE



RULER



PENCIL



COPY BOOK



RUBBER

PARA QUE REVISES TUS RESPUESTAS

ACTIVIDAD 1: ESCRIBO MI NOMBRE EN LA LÍNEA Y ME DIBUJO.

ACTIVIDAD 2: MOCHILA - CARTUCHERA - REGLA - LÁPIZ - CUADERNO - GOMA.

