

Nivel: Primario Especial

Grado: Primero

Docentes responsables: Prof. V. Manchini- Prof. R. Castro- Prof. O. Castro

Prof. González-Prof. Dilelio- A. Reyes (celadora)

Turno: Mañana

Título: Repasamos Juntos

Áreas integradas

Contenidos:



- + Lengua: -Narración -re-narración oral de cuentos, poesías, fabulas con apoyo gráfico, leídos o narrados por la docente u otros adultos.
- + Ciencias Naturales: -Hábitos que favorecen la salud: higiene personal, alimentación adecuada, actividad física y social, juego, recreación y descanso.
- + Ciencias Sociales: - Paisajes rurales y urbanos. Características del campo y la ciudad.
- + Matemática: -Respecto de las Operaciones: Suma y resta: distintos significados: unir, agregar, retroceder, avanzar, perder, quitar, etc.-Atributos cuantificables de los objetos: largo, alto.
- + Música: - Sonido: sociales y naturales, Silencio. Onomatopeyas.
- + Educación Física: -Elaboración y puesta en práctica de respuestas motoras que involucren habilidades motrices básicas manipulativas: lanzamiento.
- + Agropecuaria: -Siembra. La Huerta como medio didáctico.
- + Tecnología: - Exploración y ensayo de dar forma a los materiales por quita y agregado de materiales para elaborar productos, modelado.

ACTIVIDADES:

DÍA N 1: ÁREA: LENGUA

-Escuchar el cuento tradicional” los tres cerditos.

Enlace: <https://youtu.be/rGw07dCZ5XA>

-Comentar con un adulto: ¿Cuántos cerditos son?



¿Cómo realizaron sus casas? ¿Quién los acechaba? ¿El lobo a quién atrapo? ¿Cómo termino el lobo?

-Buscar hojas y lápices, luego dibujar las tres casas de los cerditos, puedes realizar un collage.

-Buscar a alguien de la familia y cuéntale el cuento mostrando tus dibujos.

-En el cuaderno: -Escribir el nombre del cuento.

-Pegar los dibujos que realizaste.

-Unir los materiales de las casas con el cerdito que corresponda:

PRIMER CERDITO-

SEGUNDO CERDITO

TERCER CERDITO



DÍA N 2: ÁREA: MÚSICA

-Unir con flechas según el sonido que realiza cada animal



-
- Ahora debes marcar los cuadros con rojo lo que hace sonido y con azul lo que hace silencio.



ÁREA: LENGUA

- Leer junto a un adulto los nombres de los animales de la tarea anterior:

PATO-GATO-CERDO-VACA-PERRO

Comentar junto a un adulto ¿Hay vocales en los nombres? ¿Falta alguna vocal?

- Escribir nombre de animales que tengan la vocal que te falta.
- En el cuaderno: -Escribir tu nombre.
- Escribir solo los nombres de animales que tengan las mismas vocales que tu nombre.

DÍA N 3: ÁREA: CIENCIAS SOCIALES

- En familia compartir el video:

<https://youtu.be/afE6g1ziAi0>

- Comentar con un adulto: ¿De qué trata el video?

¿Es lo mismo decir rural o campo?

¿Es lo mismo decir urbano o ciudad?

¿Qué encontramos en la ciudad?

¿Qué encontramos en el campo?

- Recortar las siguientes imágenes rurales y urbanas. -



Luego buscar una hoja N° 5 o la que tengas en casa, trazar una línea en el medio del lado

derecho escribir:

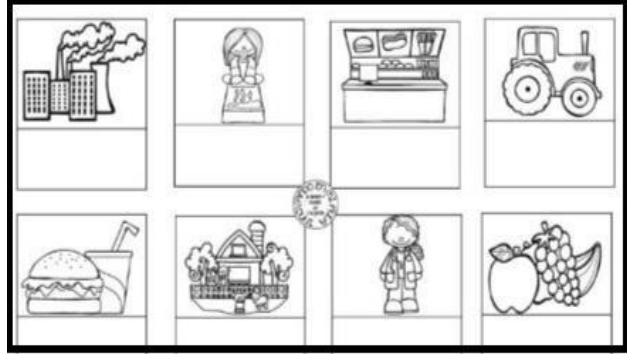
CIUDAD-URBANO, del lado izquierdo: CAMPO-RURAL

- Pegar las imágenes que recortaste en lugar que corresponda.

-En el cuaderno: -Escribir las palabras según corresponda

CIUDAD-URBANO / CAMPO-RURAL

-Buscar y rodear en la imagen tres objetos de la ciudad y tres del campo



DÍA N 4: ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

Juego: “Tiro al balde”

Materiales: pelotitas de papel, baldes.

Descripción: Jugar de a 2 o más integrantes, cada uno debe tener su propia pelotita de



papel. Realizar 10 tiros al balde a un metro de distancia, la persona que más emboque será

la ganadora. Para agregar dificultad, todos los participantes se alejan un metro más.

ÁREA: MATEMÁTICA

-Observar la imagen de Educación Física

-Contar y responder con ayuda de un adulto: ¿Cuántos baldes hay?

En el cuaderno: - dibujar y escribir el número de baldes.

-Dibujar y escribir el número de pelotitas que embocaste.

DÍA N 5: ÁREA: TECNOLOGÍA

-Recordar ¿Qué operaciones realizamos para preparar masa de modelar?

-Ordenar las viñetas y colocar debajo el número que corresponda



-Dibujar las herramientas que usamos para esta actividad.

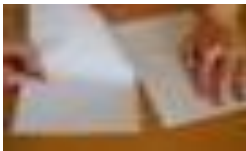
Unir con flechas la imagen con la acción que le corresponde:



Romper



Mezclar



Doblar



Cortar

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

Juego: “Pelota voladora”

Materiales: una pelota de papel, bidón o botella cortada a la mitad.

Jugar de a dos o más integrantes, deben estar enfrentados y separados 3 metros entre sí, uno de ellos tiene la pelota (jugador n° 1) y ambos la mitad de la botella. El juego comienza al lanzar la pelota al jugador n° 2, quién debe tratar de atraparla en su botella, si lo puede lograr suma 10 puntos, sino es su turno de lanzar la pelota.

Realizarlo hasta que uno llegue a sumar 100 puntos.

DÍA N 6: ÁREA: MATEMÁTICA

¡A jugar con toda tu familia!

-Buscar en casa un dado o realizar uno de papel o cartón

Instrucciones:

Cada jugador lanza el dado y tacha en su tablero (árbol de los pájaros) la cantidad que le salió.

Luego anotar en papelitos el número que salió.

-Este procedimiento se realiza dos veces.

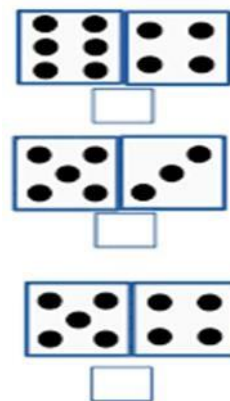
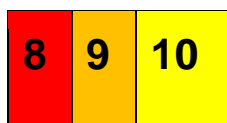
-Gana el jugador que saque los números más grandes del dado.



En el cuaderno: -Dibujar los dados con su número correspondiente que sacaste en el juego. - Dibujar el dado con el número menor y el dado con el número mayor.

-Escribir el nombre y número del ganador.

-Contar y unir con el número que corresponda.



-Y así quedarán tus plantines.



Resolver esta sopa de letras.

DÍA N 8: ÁREA: CIENCIAS NATURALES

-Observar con atención el siguiente video:

<https://youtu.be/1mLzxUC1v8s>

-Comentar en familia: ¿Les gustó el video?

¿De qué trata la canción “El duende de la peste”?

¿Qué ocurre si no te has lavado bien? ¿Cómo es su aroma?

¿Cómo se puede quitar? ¿Qué ocurre con su aliento?

¿Qué hay que hacer para estar sanos?

-Mirar las siguientes imágenes e indicar oralmente para qué las utilizan.



En el cuaderno: -Dibujar al gatito y el duende peste

-Buscar y pegar o dibujar elementos para que el gatito se higienice

PARA OLER BIEN- PARA CUIDAR SU SALUD-PARA OLER BIEN SU BOCA.



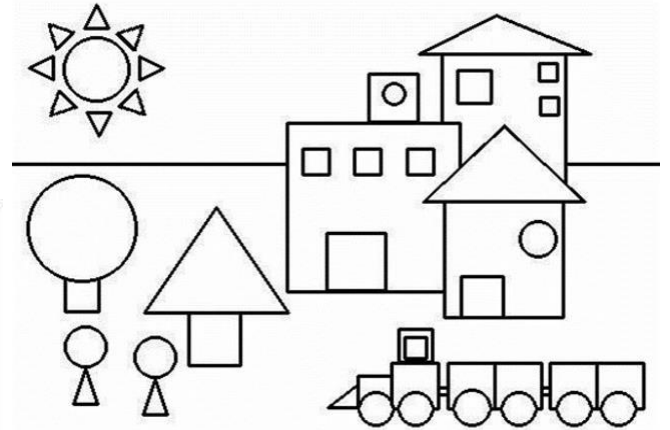
-Encerrar con un círculo y pintar los elementos necesarios para que el duende peste no entre en nuestro cuerpo.



DÍA N 9: ÁREA: MATEMÁTICA (celadora)

-Observar la imagen con las figuras geométricas. -Recordar el: cuadrado, círculo, triángulo. -
En el cuaderno: pintar de verde los triángulos, amarillo los círculos y de rojo los cuadrados

-Pintar el tren de los números con diferentes colores



DÍA N 10: ÁREA: LENGUA

-Recordar el cuento los tres cerditos y armar el rompecabezas

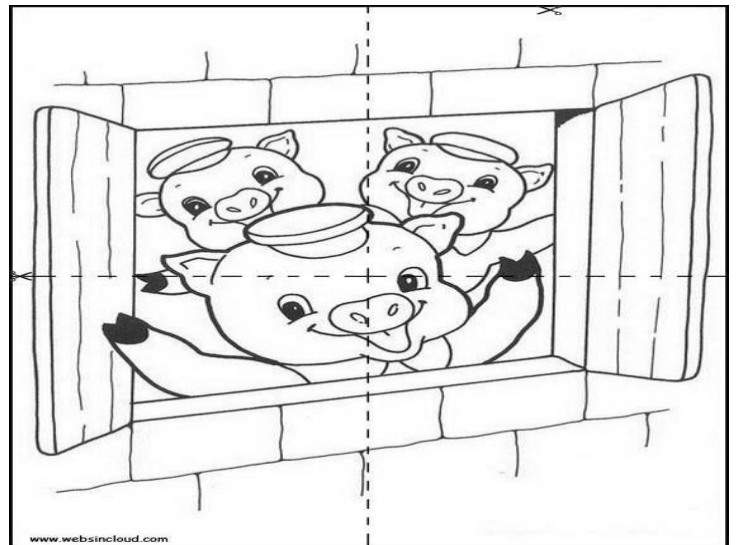
-Pegar la imagen en un cartón y recortar la imagen por las líneas.

-Armar el rompecabezas en familia.

-Buscar diferentes materiales, madera, pasto y fideos

-Crear nuevas casas para los cerditos

-En el cuaderno: - Dibujar el final del lobo feroz



Directivos: C. Fernández- M. Casú