

ESCUELA: E.E. José Antonio Terry

DOCENTE: Prof. Silvana Guerrero (grado)

GRUPO ESCOLAR: Habilidades

TURNO: Mañana

ÁREAS CURRICULARES: Lengua, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Estimulación Auditiva y del Lenguaje, Computación, Cerámica, Tecnología, Educación Física.

CONTENIDOS SELECCIONADOS: El abecedario. Nombres. Numeración del 1 al 5. Hábitos saludables. Figura humana y sus partes. Grafismo y motricidad. Nociones espaciales. Reconocimiento de productos y su elaboración por secuencias. Uso del teclado. Imagen tridimensional. Color. Modelado. Identificación y ajuste de habilidades motrices básicas manipulativas. Fonema //P//

Desarrollo de las actividades:

1° Día **Repaso Abecedario**

1-**LEER** EL ABECEDARIO Y **COMPLETAR** EN EL CUADRO LAS LETRAS QUE **FALTAN**.

(en caso de no tener la guía impresa tienes la siguiente opción: copiar el abecedario o buscar sus letras y pegarlas en el cuaderno)

Lee el abecedario

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z			

Completa el abecedario

A		C			F	G			J
K			N		O		Q		
	U		W		Y				




Tecnología ¿De dónde vienen?

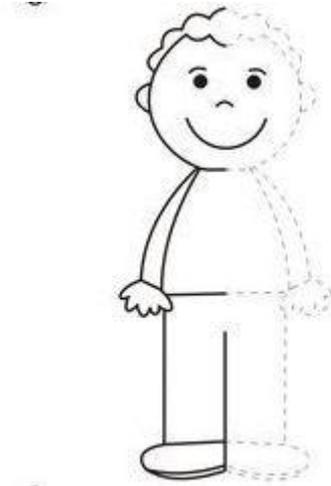
1-**OBSERVA** LOS PRODUCTOS DE LA SEGUNDA COLUMNA ¿CON CUÁL MATERIAL DE LA PRIMERA COLUMNA LO REALIZARÍAS?



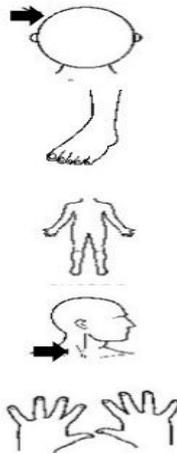
2-COPIA EN EL CUADERNO LAS IMÁGENES DEL PUNTO1 Y UNE EL PRODUCTO CON LA MATERIA PRIMA QUE CREAS CONVENIENTE.

2ºDía: **ESQUEMA CORPORAL – GRAFISMO**

1-COMPLETAR LA FIGURA HUMANA Y LUEGO PINTAR (opción: dibujar una figura humana).



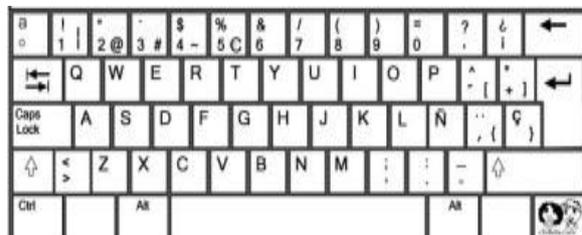
2-COLOCAR EL NOMBRE DONDE CORRESPONDA (opción: dibujar las partes y colocar el nombre). MANOS – CUERPO- CABEZA- PIE- CUELLO.



Computación

La computadora: partes.

1. Con la ayuda de un adulto dibuja en una hoja en blanco el teclado Colorea los números y las letras con dos colores diferentes.

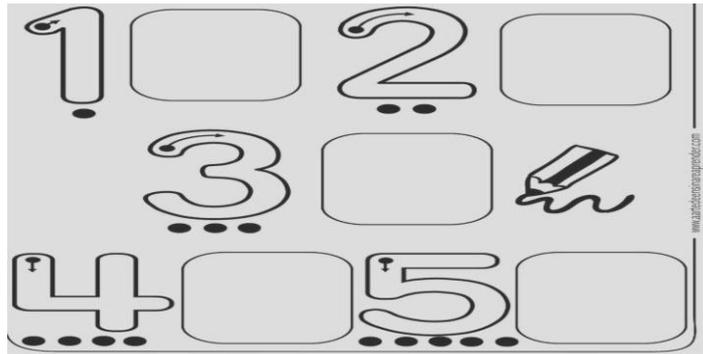


3º Día: **REPASO NUMERACIÓN**

1-TRAZAR UNA LÍNEA POR EL NÚMERO O PÍNTALO.

2-EN EL RECUADRO, DIBUJAR LA CANTIDAD DE PUNTOS SEGÚN CORRESPONDA.

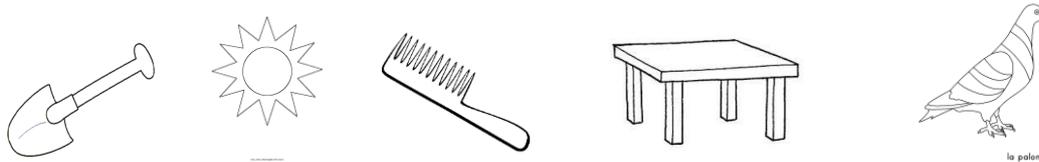
(opción:copiar la actividad en el cuaderno)



Estimulación Auditiva y del Lenguaje

1-PINTÁ LOS OBJETOS QUE EMPIEZAN CON EL SONIDO (FONEMA) /P/:

A- UNÍ CADA DIBUJO CON SU PALABRA:



PEINE

SOL

PALA

PALOMA

MESA

4º Día

MOTRICIDAD Y ESQUEMA CORPORAL

1-Con ayuda de la familia: **DIBUJAR** SOBRE UN CARTÓN Y LUEGO **RECORTAR**: 1 CÍRCULO, 1 CUADRADO Y 4 RECTÁNGULOS.

2-FORMAR UNA FIGURA HUMANA, **PEGAR** EN EL CUADERNO Y **DIBUJAR** CARA, MANOS Y PIES. Ejemplo:



Cerámica Vasija tradicional.

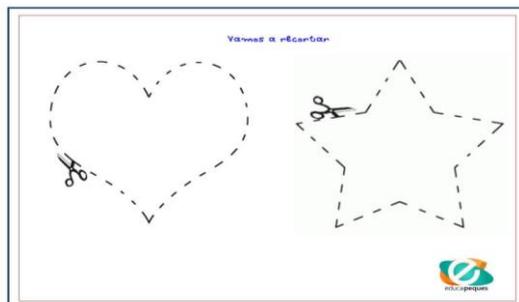
•Trabajar con masa de sal, (receta enviada en actividades anteriores): una vez realizada la masa, colocar tempera de color rojo o marrón, modelar una **vasija** con la técnica de chorizo que se enseñó en el taller de cerámica.

Ejemplos a trabajar: **Técnica de chorizo**



5° Día **MOTRICIDAD FINA**

1-**RECORTAR** LAS IMÁGENES POR LA LÍNEA DE PUNTOS, **PINTAR** Y **PEGAR** EN EL CUADERNO. (opción: mamá dibuja en líneas de puntos las figuras en una hoja).

**Educación Física****¡HOY VAMOS A JUGAR CON LANZAMIENTOS Y RECEPCIONES!**

Para comenzar necesitarán: una pelota de papel/trapo/medias y un cesto grande que puede ser un balde, caja, maceta, lata u otro material que tengan en casa.

Lancen la pelota hacia arriba con dos manos y reciban con dos, lanzar la pelota con una mano y reciban con dos, luego cambien de mano, lanzar y reciban la pelota con una sola mano, luego intenten con la otra, lanzar la pelota con la mano derecha y tómenla con la izquierda, pásenla de un lado a otro, intenten realizar distintas acciones luego de lanzar mientras la pelota se encuentra en el aire para luego atraparla. Por ejemplo: lanzar, saltar, recibir.

6° Día **¡A CONTAR!**

1-**COMPLETAR** CON EL NÚMERO: (opción: dibujar la cantidad)



2-**ESCRIBO** EL NÚMERO DONDE CORRESPONDA: UNO- DOS- TRES- CUATRO- CINCO
5..... 4 3..... 2..... 1.....

Tecnología (continuamos con la clase anterior)

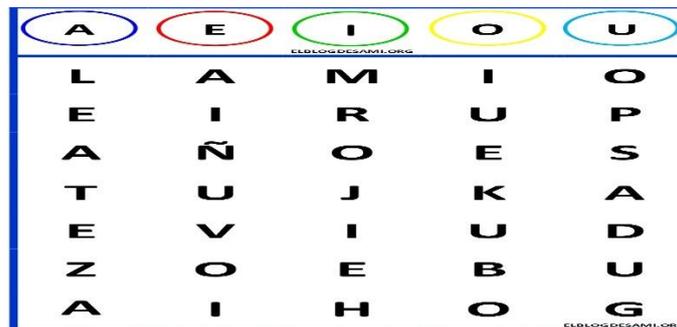
2-**COPIA** EN EL CUADERNO LAS IMÁGENES DEL PUNTO1 Y UNE EL PRODUCTO CON LA MATERIA PRIMA QUE CREAS CONVENIENTE.

3-**ELIGE** UNO DE LOS PRODUCTOS DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS ANTERIORMENTE (POR EJEMPLO LA SILLA) Y LUEGO CON AYUDA DE MAMÁ CONVERSA SOBRE LOS PASOS PARA SU ELABORACIÓN.

4-AHORA SOLITO **ELIGE** OTRO PRODUCTO Y **DIBUJA** EN EL CUADERNO COMO SERÍAN LOS PASOS PARA ELABORARLO.

7° Día **LAS VOCALES**

1-**BUSCAR** LAS VOCALES (A – E – I – O – U) Y **RODEARLAS** DEL COLOR CORRESPONDIENTE. (opción: mamá escribe varias letras como en la imagen).



2-**ESCRIBIR** TRES NOMBRES DE INTEGRANTES DE TU FAMILIA Y **PINTAR** LAS **VOCALES** QUE CONTENGAN.

Computación

2. ¿Te animás a dibujar una computadora?

Pide a mamá o papá una hoja de papel, dibuja y pinta una computadora.

3. Con la ayuda de mamá recorta letras de revistas y arma y pega los nombres de las partes de la computadora: MOUSE- TECLADO- MONITOR.

4. ¿Qué otro tipo de computadoras conoces? Dibuja, recorta y pega imágenes de las mismas.

8° Día **HÁBITOS SALUDABLES**

1-**BUSCAR** O **DIBUJAR** TRES ALIMENTOS SALUDABLES QUE TE GUSTEN.

2-**DECIR** Y **ESCRIBIR** SU NOMBRE (mamá escribe el nombre en un papel y el alumno/a copia o pega el nombre).

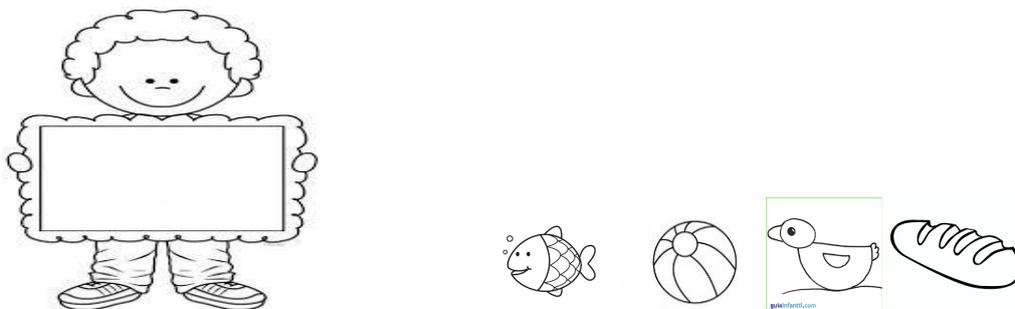
Estimulación Auditiva y del Lenguaje

2- SI NO PODÉS **IMPRIMIR** LA ACTIVIDAD, **DIBUJÁ** EN TÚ CUADERNO A PIPO CON SU CUADRO

PIPO NECESITA TÚ AYUDA **DIBUJÁ** O **RECOTÁ** Y **PEGÁ**:

ADENTRO DEL CUADRO: UN **PEZ** Y UNA **PELOTA**.

Y AFUERA DEL CUADRO UN **PATO** Y UN **PAN**.



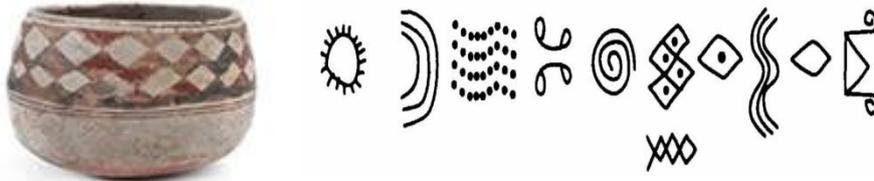
9° Día **UTENSILIOS DE COCINA**

1-**DIBUJAR** O **PEGAR** DOS OBJETOS QUE ENCONTRAMOS EN LA COCINA DE UNA CASA Y **ESCRIBIR** EL NOMBRE (puedes hacerlo en familia).

Cerámica

• Siguiendo con la actividad anterior: Una vez terminada la vasija, decorar con algún diseño aborigen. Dejar secar y lo pueden utilizar como caramelera. **¡Cuidar el orden en el espacio a trabajar!**

Ejemplos:

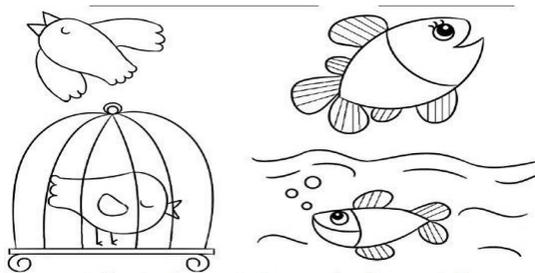


10° Día **ADENTRO- AFUERA**

1-**PINTAR** EL PÁJARO QUE **ESTÁ AFUERA** DE LA JAULA.

2-**PINTAR** EL PEZ QUE **ESTÁ ADENTRO** DE LA PECERA.

(opción: pueden dibujarlo)



Educación Física

1. Coloquen el cesto en el suelo donde deberán embocar la pelota.

2. Deberán realizar cuatro marcas en el suelo de la siguiente manera:

Colóquense al lado del cesto y realicen dos pasos. Allí colocarán la marca N°1, desde la marca N°1 realicen otro paso y coloquen la marca N°2, desde la marca N°2 realicen otro paso y coloquen la marca N°3, desde la marca N°3 realicen otro paso y coloquen la marca N°4.

3. Lancen desde la marca N°1, si encestan pasan a la siguiente, si no encestan siguen intentando hasta lograrlo. ¿Pudieron llegar a la marca N°4?

¡A jugar en familia!

Cada marca tiene un puntaje: N°1: 1 punto; N°2: 2 puntos; N°3: 3 puntos y N°4: 4 puntos.

Cada participante tendrá cinco lanzamientos para sumar puntos desde la marca que quiera.

Ganará quien haga más puntos.

DIRECTORA: PROF. VERÓNICA VERDEGUER