

E.E.E. Juana Azurduy de Padilla.

Docentes: Mariela Díaz; Verónica Navas; Viviana Bardia; Analia Reta; Esteban Montilla.

Grado: 1º

Turno: Tarde.

Áreas Curriculares: Matemática, Lengua, Teatro, Música, Psicomotricidad, Plástica.

Título de la Propuesta: Jugando aprendemos y nos divertimos

Contenidos Seleccionados:

Matemática: Nociones espaciales: largo-corto, arriba-abajo.

Números naturales (0 hasta 5). Figuras geométricas: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo.

Lengua: La escucha comprensiva de textos leídos o expresados en forma oral.

ACTIVIDADES:

DÍA 1: MATEMÁTICA – LENGUA.

1-Escuchar y observar con atención el cuento: “Pablito y los números”, que la docente enviara a través de WhatsApp.

-Un adulto debe realizar las siguientes preguntas referidas al cuento:

¿Cómo se llama el nene del cuento? ¿Dónde aprendió a contar? ¿Con quién vive Pablito?

Cuándo Pablito sale de la escuela... ¿con quién juega? ¿Cuántos hermanos tiene Pablito?

¿Qué día es el cumpleaños de Pablito? ¿Cuántos años cumple?

MÚSICA.

2- Escuchar en compañía de tu familia: Música para crecer: <https://youtu.be/xBUC9ummmis>

-Comentar con ayuda de tu familia donde está arriba, abajo, adelante, atrás.

-Repetir por frases a manera de eco:

Arriba abajo jojojo }  
Delante atrás jajaja } Estribillo  
Arriba tengo el cielo y tengo el techo  
Abajo tengo el piso para andar  
Delante tengo todo lo que veo  
Y todo todo el resto tengo atrás  
Estribillo  
Estribillo

DÍA 2: LENGUA.

3-Observar las imágenes del cuento. Están desordenadas.

-Señalar las mismas en el orden correcto.



Cuando sale de la escuela Pablito juega con sus **2** perritos Lola María y Pancho Albondiga.



El día **4** de abril es el cumpleaños de Pablito.



Pablo vive con sus papás en **1** una casa muy bonita.



Como Pablito cumple años, su mamá ha preparado un rico pastel con **5** velitas.



Los **3** Hermanos de Pablito, Estrellita, Lupita y Fernando, juegan con él en la placita.

## TEATRO.

4- Buscar en la casa, telas y bolsas plásticas que utilizaremos con ayuda de un adulto para armar capas, sombreros que simulen coronas, vestidos amplios, etc.; buscar también botellas plásticas que simularán espadas para realizar la siguiente actividad:

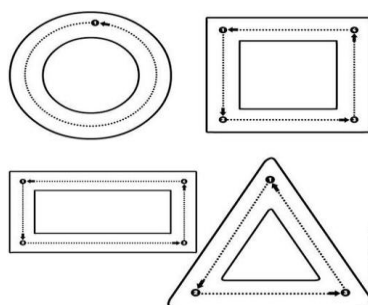
- 1) Los personajes de corona y capa aprenden esgrima: Cada participante tendrá una botella plástica en la mano, se colocarán enfrentados y cada uno debe darle a la botella del otro.
- 2) Sumamos algunos movimientos: Golpear las botellas (que para nosotros son espadas) arriba, al centro, abajo, avanza uno, retrocede el otro, giros y variaciones de velocidad (muy lento, muy rápido; uno muy lento y el otro muy rápido).

## DÍA 3: MATEMÁTICA.

5-Un adulto debe dibujar 5 velitas (2 largas y 3 más cortas), que son los años que cumplió Pablito, el alumno debe pintar las velitas cortas de color rojo y las velitas largas de color amarillo.

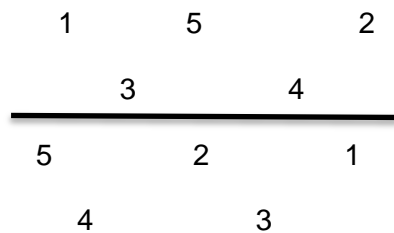
## PLÁSTICA.

6-Recordar las figuras geométricas y un adulto las dibuja sobre un cartón, el alumno las debe pintar.



DÍA 4: MATEMÁTICA

7-Un adulto debe trazar una línea en la mitad de la hoja y escribir números de 1 a 5 arriba y debajo de la línea.



-El alumno debe reconocer los números y pintar solo aquellos, que están arriba de la línea.

PSICOMOTRICIDAD:

8- Jugaremos a un juego llamado “El transportista”. ¿De cuantas formas te puedes desplazar transportando un libro o un objeto parecido con diferentes partes del cuerpo? ¿Y llevándolo sobre la cabeza? ¿Podemos apoyar el libro sobre otras partes del cuerpo sin agarrarlo y desplazarnos a la vez?



DIA 5: MATEMÁTICA.

9-Confeccionar en familia un juego de bolos.

Materiales: 10 botellas de plástico de un mismo tamaño.

Una pelota y 10 etiquetas con números del 1 al 5.

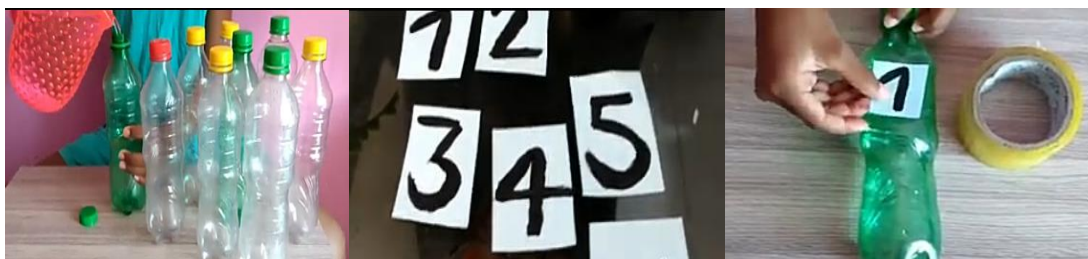
PASO A PASO:

1-Lavar las botellas y retirar las etiquetas.

2-Colocar un poco de agua a cada botella para que mantenga el equilibrio y tapar bien.

3-Recortar 10 tarjetas en cartulina u otro papel y escribir un número ( del 1 al 5).

4-Pegar las tarjetas con cinta adhesiva en las botellas.



10- ¡A jugar!

Reglamento:

-Colocar las botellas en el piso, todas juntas, cada jugador a su turno, tira la pelota intentando derribar las botellas.

-Quien tire más botellas gana. El adulto debe preguntar al niño cuantas botellas cayeron y que número tiene cada una. Repetir el juego.

DÍA 6: MATEMÁTICA.

11-Con la ayuda de un adulto recortar cuadrados, círculos, rectángulos y triángulos, en diferentes papeles: de colores, de revistas, de diarios, etc.

-Formar con ellos la casa de Pablito, con un sol y rodeada de árboles.



MÚSICA.

12- Retomar la canción aprendida en la clase anterior, muévete con tu familia guiados por el estímulo sonoro.

DÍA 7: MATEMÁTICA.

13-Contar los cuadrados, triángulos, rectángulos y círculos que utilizaste para construir la casa de Pablito.

TEATRO.

14-Utilizar los elementos con los que jugaron en la actividad anterior, pero ahora estos personajes de corona y capa, armarán una orquesta.

- 1) Con las botellas de plástico simularemos instrumentos musicales como guitarra, bombo, violín, flauta, etc. Ensayamos los movimientos que hacemos para tocar esos instrumentos.
- 2) Elegimos en familia una canción que nos guste y jugamos a la orquesta. Se pueden agrupar los músicos por instrumentos, por ejemplo una pareja de guitarristas, un trío de violines, etc.

¡¡¡Espero te diviertas!!! Nos vemos pronto en la escuela.

#### DÍA 8: MATEMÁTICA.

15-Observar las imágenes del cuento y señalar cuantos niños están arriba del columpio y cuantos abajo. Observar también las velitas. ¿Cuántas hay? ¿Cuál es su color? ¿Todas son iguales? Mencionar el color de las velitas cortas y el color de las velitas más largas.

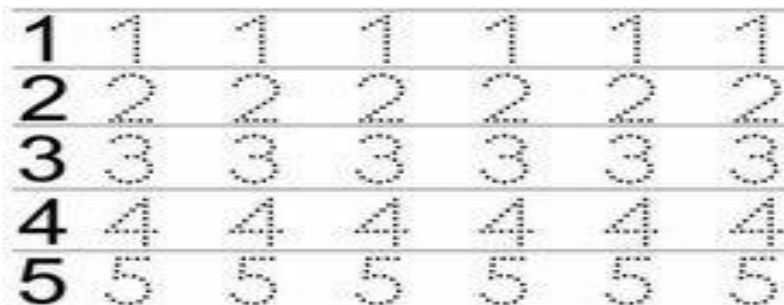
#### PLÁSTICA.

16- Realizar choricitos con la masa de sal que preparaste en la guía anterior y formar las figuras geométricas.



#### DÍA 9: MATEMÁTICA.

17-En el cuaderno un adulto escribe los números del 1 al 5 (como el modelo), el alumno debe realizar el sobre trazado.



#### PSICOMOTRICIDAD.

18-Participar en este juego, que se llama “La línea”. Buscar cinco maneras de desplazarte sobre una línea recta sin perder el equilibrio. Podemos promover cambios en el desplazamiento, estos pueden ser: Cambios de dirección y sentido. Introducir giros y otras

habilidades. Aumentar la velocidad de desplazamiento. De puntillas, sobre los talones, punta talón, en cuclillas, etc.



**DÍA 10: MATEMÁTICA – LENGUA.**

19-En familia hornear galletitas de limón.

**INGREDIENTES:**

-Harina Leudante 2 tazas.

-Azúcar 1 taza.

-Huevos 2.

-Manteca 100 gramos.

-Ralladura de limón.

-Leche cantidad necesaria.

**PASO A PASO:**

-Colocar el harina en un recipiente, hacer un pocito en el centro e incorporar el azúcar y la manteca, con un tenedor mezclar ambos ingredientes. Agregar los huevos, ralladura de limón y la leche. Mezclar todos los ingredientes hasta obtener una masa uniforme. Dejar descansar.

-Estirar la masa con un bolillo y con la ayuda de un adulto cortar cuadrados, rectángulos, triángulos y utilizando un vaso puedes cortar galletitas circulares. Así tendrán galletitas con formas de figuras geométricas. ¡Que las disfruten!

20-Jugar en familia con el juego de bolos, en esta oportunidad deben colocar las botellas alejadas unas de otras y cada jugador a su turno debe derribar solo las botellas que tengan el mismo número, y así hasta tirar todas las botellas.

Directora: Silvana Fernández.