

ESCUELA: E.E.E María Montessori

DOCENTE: Cuello Lucas

GRADO: 3^{er} Grado

TURNO: Tarde

ÁREA CURRICULAR Matemática, Lengua, Psicomotricidad, Música, y Teatro, Educación Física. Plástica

CONTENIDOS:

- **Matemática:** Numeración hasta el 5000. Anterior y Posterior. Escritura de números
- **Lengua :** Escritura de oraciones y textos sencillos.
- **Psicomotricidad:** Coordinación viso-motriz
- **Música:** Cuidado de la Salud. Movimiento Corporal: libre.
- **Teatro:** El cuerpo y la comunicación
- **Plástica:** Texturas artificiales
- **Educación Física:** Exploración y ajustes de las habilidades básicas, otorgando sentido, significado a sus acciones acorde a sus posibilidades

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “EL VALOR DE LA FAMILIA”

**HOLA CHICOS, SIGAMOS SUMANDO NUEVOS APRENDIZAJES
EN ESTA GUÍA SE SEGUIRÁ TRABAJANDO CON PROPUESTAS LÚDICAS
PARA TRABAJAR EN FAMILIA.**

DÍA 1

1. En familia nos divertimos jugando a: **“CARRERA DE GUSANOS”**

Esta actividad es para hacerla en un espacio de la casa, crea un circuito con elementos cotidianos que tengas en: latas de bebida, botellas, vasos de plástico e incluso juguetes. Cada participantes se sentará sobre un almohadón o alguna colcha y, ayudándose de manos y pies, tendrá que realizar el recorrido en el menor tiempo y derribando el menor número de objetos.



2. Escribir en tu cuaderno la cantidad de objetos derribados de los participantes y anota el anterior y posterior de cada número.

PSICOMOTRICIDAD

3. **PULSERAS PARA TODOS** La actividad consiste en enhebrar en un elástico, piola o tanza, canutillos de colores (o pueden ser fideos) de manera que queden como en la imagen y pueden colocar en sus muñecas o en su cuello. También pueden realizarlas y regalar a quien le tengan aprecio. **Se sugiere** realiza la actividad juntos, en familia.



DÍA 2

1. Nos divertimos jugando al **BALÓN SENTADO**

Para participar en estos juegos en familia no importa la edad, sino las ganas de pasarlo bien. Todos los participantes tienen que sentarse formando un círculo en el suelo. Tendrán que pasarse una pelota de unos a otros sin levantarse ni usar las manos. Pueden golpearla con las piernas, el tórax, los hombros y la cabeza. Quien no consiga lanzársela a un compañero queda eliminado de esa ronda.

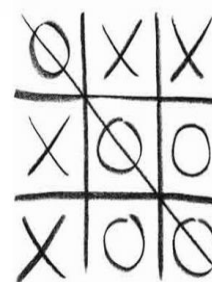


MÚSICA

2. Escuchar la canción "Rap de los Alimentos" (audio enviado aparte).
3. Escribir en tu cuaderno de que habla la canción. ¿Qué tipo de género musical es la canción?
4. Te desafío para que aprendas la letra del rap y si te animas mandar un pequeño video para ver como lo realizaste.

DÍA 3

1. **Ta Te Ti** en papel: En un papel se hacen dos líneas horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de 9 espacios. Por turnos, cada jugador debe poner una X o un O, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal.



PLÁSTICA

2. Observa la imagen:



3. La imagen tiene texturas artificiales, son aquellas superficies que tienen los objetos creados por el hombre, por ej: telas, lanas, lija, papel, etc.
4. Debes apoyar la mano de dos integrantes de tu familia y tu mano sobre la hoja de dibujo y marcarlas. No las debes colorear, la próxima clase lo terminaremos.

DÍA 4

1. **EL JUEGO DE LAS SOMBRAS CHINAS:**

Este es uno de los juegos más legendarios y divertidos. Solo será necesario una vela o lámpara, un espacio vacío como una pared sin cuadros o una tela y las manos. Delante de la luz se harán formas con los dedos que serán proyectadas como sombras en la pared. Es ideal para que los más chicos disfruten y se sorprendan al ver las formas

EDUCACIÓN FÍSICA

2. **ESTATUAS BAILARINAS:** Los participantes se desplazan en caminata por todo el espacio, a la señal de la música deben quedarse en estatuas, sin realizar ningún movimiento, solo se podrá mover una vez activada la música. Los que realicen algún movimiento sin sonido, abandonaran el juego.

DÍA 5

1. **PIEDRA, PAPEL Y TIJERA.** Creo que no hace falta que te lo explique
¡¡QUÉ GANE EL MEJOR!!

PLÁSTICA

2. Continuamos con el dibujo de la clase pasada. Debes agregarle texturas artificiales, pueden ser: telas, papeles, lija, etc.

TEATRO

3. LA PELÍCULA MUDA:

Este es un ejercicio que nos permite una mayor conexión entre los participantes. Consiste en proyectar parte de una película, de cualquier tipo, sin sonido.

La idea es que los participantes observen y traten de deducir qué está ocurriendo, que están sintiendo y diciendo los actores, y qué además intervengan cómo se va a seguir desarrollando.

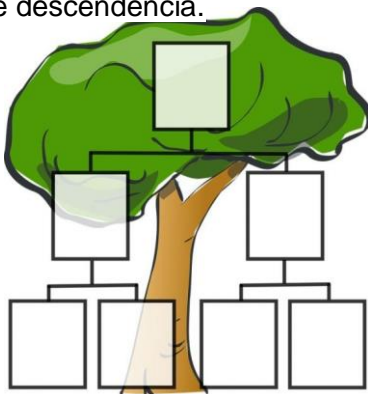
Pueden dividirse en dos grupos e ir representando esas películas elegidas por turno. Gana el equipo que acertó más cantidad de pelis.

DÍA 6

1. **KARAOKE:** bastará encontrar alguna aplicación o alguna pista en internet para comenzar a cantar. gana quien se divierta más.

PSICOMOTRICIDAD

2. **MI ÁRBOL GENEALÓGICO!** En el cuaderno, se propone realizar un árbol como el de la imagen y dibujar **aparte** en papelitos más chicos (como los cuadrados de la imagen) a la familia que habita en su hogar. Para luego pegarlos en el árbol, respetando el orden de descendencia.



DÍA 7

1. QUIEN RÍE EL ÚLTIMO, RÍE MEJOR

Dos personas deben sentarse una delante del otro y mirarse fijamente a los ojos sin reír. En el momento en el que uno de los dos se ríe, pierde el juego. Un juego sencillo, que no requiere nada más que las ganas de pasar un buen rato y que, además, es divertido.

MÚSICA

2. Realizar con todos los integrantes de tu familia una súper coreografía divertida con la siguiente música: "Uptown Funk" (Mark Ronson ft Bruno Mars).

DÍA 8

1. **¿En qué animal estoy pensando?** Un integrante de la familia elige un animal y, sin decírselo a nadie, lo imita a la vista de todos. El que lo adivine ocupará su lugar. Y así sucesivamente. No vale hablar, solo gesticular y hacer sonidos.
2. Escribir en tu cuaderno los animales seleccionados en imprenta minúscula y escribir una oración con cada una de ellas.

DÍA 9.

1. Nos divertimos jugando al Bowling ¿Quién dijo que tenías que salir para jugar bowling? Junta 10 botellas de plástico (cada botella tendrá 500 puntos) y luego de llenarlas con agua hasta la mitad ponlas en orden ascendente (una botella, tras esa botella dos botellas, tras esas dos botellas tres botellas, etc); usa una pelota que tengas, y trata de tirar cuantas botellas puedas.
2. Escribir en tu cuaderno quienes son los participantes y la cantidad de puntos que sacó en el juego y escribir como se leen los puntos sacados.

EDUCACIÓN FÍSICA

3. **LLUVIA DE PELOTAS:** Se colocan en parejas, uno sentado en una silla y otro atrás arriba de otra silla con pelotas, a la señal el de atrás deja caer las pelotas por el frente de su compañero, para que las atrape cuando pase. Cada pelota atrapada es un punto. Gana quien sume más puntos. Se tendrá en cuenta las sugerencias de los participantes y familiares.

DÍA 10

1. Para finalizar el trabajo en familia les propongo jugar al **JUEGO DE LA SILLAS**

El juego consiste en hacer un círculo de sillas. Es ideal para jugar en familia o con un grupo de amigos. Si juegan 11 personas, debe haber una silla menos, es decir, diez. Entonces, suena la música y cuando para, los participantes deben sentarse. El que no se siente queda eliminado. El juego va avanzando y se quita otra silla y suena la música de nuevo. Gana el último que quede sentado

2. Escribir en tu cuaderno un breve texto donde se respete todo lo visto en las guías anteriores sobre cómo fue el realizar las actividades en familia

TEATRO

3. TE GUÍO:

Se necesita un espacio amplio y vacío. Los participantes trabajan de a dos. Uno se coloca delante del otro. Al que está adelante se le tapan los ojos, y al que está detrás se le pide que coloque sus manos sobre los hombros del que está adelante.

Seguramente sean dos o tres pares al jugar, como todos los que participen estarán en movimiento simultáneamente, el participante que va detrás guiará al de adelante para que no “choque” con los otros. lo hará del siguiente modo:

- cuando levanta su mano derecha, el participante de adelante deberá girar a la derecha.
- cuando levanta su mano izquierda, deberá girar a la izquierda.
- cuando levanta ambas manos, deberá detenerse.

Pueden agregar más opciones de movimiento si así lo desean

Directora: Vanesa Díaz

Vicedirectora: Verónica González

¡¡MANDAME FOTOS DE LOS JUGOS!!