

E.E.E. Juana Azurduy de Padilla

Docente: Mariela Díaz, Verónica Navas, Viviana Bardia, Analia Reta, Esteban Montilla, Carolina Recio, Sandra Arnaez.

Sección: Primer Grado

Turno: Tarde

Áreas: Áreas Integradas.

Título de la Propuesta: "Agosto, el mes de los niños"

Contenidos: Matemática: Numeración. Lengua: el nombre propio. Las vocales.

Música: Ritmo – Elementos del ritmo.

Educación Física: Coordinación.

Teatro: Entorno – Imaginación.

Plástica: Juego con burbujas.

Psicomotricidad: Equilibrio estático y dinámico. Expresión, creatividad, en el espacio pictórico (juegos grafomotores)

ACTIVIDADES:

DIA 1: MATEMATICA.

¡BIENVENIDOS A LA SEGUNDA ETAPA DE ESTE AÑO ESCOLAR!! ¡SEGUIMOS TRABAJANDO EN CASA JUNTO A NUESTRA FAMILIA!!

1-El 16 de agosto festejamos el día del niño, y que mejor manera de celebrarlo es haciendo lo que más les gusta a los niños, ¡jugar!!. Por ello los invito a jugar al JUEGO DE LA OCA en familia.

-Con la ayuda de un adulto, dibujar los casilleros en un una hoja o papel afiche, como el modelo.



-También necesitaran un dado.

¡AHORA A JUGAR!

-De a uno por vez, tirar el dado, contar los puntitos que sacaste y avanzar tantos casilleros como indica. Realizar la actividad que indica el casillero.

1. Realizar 15 saltos chocando las manos en el aire a la vez.	12. Saltar 20 veces, abriendo y cerrando las piernas y los brazos a la vez.
2. Realizar 10 giros (mariadito).	13. Pozo: si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla número 6.
3. Anda 50 pasos por tu casa.	17. Saltar a la pata coja 20 veces.
4. Saltar a la pata coja 15 veces.	20. Prisión: para poder salir de la prisión tienes que sacar el número 5 o superar un reto que te hagan.
5. Pozo: si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla START .	21. Realizar 15 saltos chocando las manos en el aire a la vez.
6. Aguantar en equilibrio, sobre un solo pie, durante 15 segundos.	22. Desplázate por tu casa como víbora durante 15 segundos
8. Retar a alguien de tu familia.	25. Saltar con los pies juntos 20 veces.
10. Saltar con los pies juntos 15 veces.	

-Gana el jugador que más pruebas bien realizadas hizo. Suerte!!

PSICOMOTRICIDAD.

2-En primer lugar, darles la bienvenida a esta segunda parte del año, en esta área de psicomotricidad, retomaremos a través de distintas dinámicas, donde siempre estará presente el Jugar, en este caso haremos como un **conejito**, solicitándole al niño o la niña que comiencen colocando las manos y pies en el suelo y saltar hacia adelante. Luego continuaremos con la **caminata del oso**, consiste en caminar con la pierna y brazo del mismo lado a la vez, comiencen haciendo que los niños se tomen la parte baja de su pierna con su mano para caminar (mano derecha con pierna derecha e izquierda con izquierda).

DIA 2: LENGUA.

3-Repasando mi nombre.

-Un adulto debe escribir las letras del nombre de su hijo sobre tapitas de gaseosa, de salsa, etc., el alumno debe ordenar las tapitas formando su nombre. Luego escribirlo en el cuaderno.

TEATRO:

4- ¿A QUE PISO VAMOS?

-Para realizar este ejercicio es necesario contar con una cortina, si no, puedes colgar una sábana.

-El niño junto a un adulto, “entrará en un ascensor imaginario” que se encuentra justamente detrás de la tela. Al ingresar el adulto dirá: “Bienvenido al ascensor de los viajes mágicos” ¿a qué piso queremos ir? Se elige un número y juntos apretarán un botón.

-Al llegar al piso seleccionado las puertas se abrirán y el adulto dirá: ¡Hemos llegado! ¡¡Este es el piso de las vacaciones en la playa!! Ambos saldrán del ascensor y harán un recorrido por el lugar describiéndolo (podemos utilizar la alfombra que hicimos algunas semanas atrás y aprovechar las texturas mientras describimos el lugar).

-Volvemos al ascensor y viajamos a otro lugar siempre repitiendo: “Bienvenido al ascensor de los viajes mágicos, ¿a qué piso queremos ir? Y así visitaremos diferentes lugares (Una plaza, una montaña, una biblioteca, ¡la casa de Peter Pan!, el lugar que se te ocurra.

DIA 3: MATEMATICA.

5-Jugando con cartas!!

-Vamos a necesitar un juego de cartas, un adulto debe seleccionar las cartas que tengan los números: 1, 2, 3, 4 y 5 de las diferentes pintas. En total tendrán 25 cartas.

-La actividad consiste en repartir las cartas entre dos o tres jugadores, colocar las cartas boca abajo en el medio de la mesa.

-Cada jugador saca una carta del mazo y la da vuelta.

-El que tiene el número de carta más alto se lleva las cartas de sus compañeros.

-Si en una jugada hay empate, vuelven a sacar otra carta del mazo.

-Gana el jugador que junto la mayor cantidad de cartas.

PLASTICA:

6- Con ayuda de mamá preparar la siguiente receta:

- 1 taza de agua
- 1/2 taza de jabón líquido para platos
- Mezclar los ingredientes y comienza a hacer burbujas.

DIA 4: CIENCIAS SOCIALES.

7-El 17 de Agosto, conmemoramos un aniversario más del fallecimiento del General San Martín.

-En familia observar y escuchar el PowerPoint de San Martín.

-Buscar junto a un adulto una imagen de San Martín, recortar y pegar.

MUSICA:

8- Leer y reflexionar:

-Marchamos como soldados cuando escuchamos las marchas y canciones patrióticas que nos inspiran patriotismo y respeto hacia nuestros colores celeste y blanco. Conservamos una postura erguida, brazos a nuestros costados y pasos firmes con ritmo.

-Acompañar con pasos de marcha la Marcha de San Lorenzo, conmemorando la fecha del 17 de Agosto: https://youtu.be/y_9UveUqBWA

DIA 5:

9-Como ya sabemos, por el momento no podemos ir a la escuela, y en esta cuarentena, ustedes los chicos, han sido unos verdaderos héroes, porque se han quedado en sus casitas cuidándose del virus. Como todo súper héroe tiene una máscara, los invito junto a su familia a realizar un antifaz, del color que más les guste.

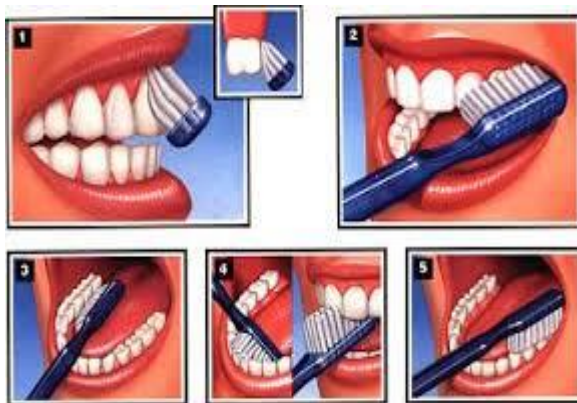
Materiales: recortes de cartulina, pegamento, elástico o un retazo d tela para sostener en la cabeza.



10-Solicitar al papá, mamá o algún hermano mayor que te lea y muestre las imágenes:

-Si te lavas los dientes todos los días, eso está Muy Bien! y si no lo realizas, hay que comenzar a hacer todos los días.

-Es importante hacer un buen cepillado. Observar las imágenes.



-Primero tienes que cepillarte los dientes por fuera, desde atrás hacia adelante (entre la encía y el diente). Después debes cepillarlos por la parte “arrugadita” por la parte que usas para morder los alimentos. Luego hay que cepillar la parte de adentro de los dientes con movimientos hacia arriba y hacia abajo. Y por último tienes que cepillarte suavemente la lengua desde atrás hacia adelante. Pasar el cepillo muchas veces por cada cara de los dientes de manera suave para no lastimarte. **Esto lo debes hacer cuando te levantas, al acostarte y después de comer por supuesto.**

Toma tu cepillo y practica lo que has aprendido.

¡Recuerda! no te olvides de lavar bien las manos antes de hacer esto.

DIA 6: MATEMATICA:

11-Seguimos jugando con las cartas. Anterior y posterior.

-Tomar las cartas seleccionadas del 1 al 5, sacar una, y según el número de carta que sacaron, colocar la carta con el número anterior o menor y la posterior o mayor. Repetir el juego, haciendo que el alumno visualice los números y elementos que contienen las cartas.

EDUCACION FISICA.

12- En casa con ayuda de mamá, y con los elementos que tengamos en nuestro hogar, colocamos azúcar en un tupper y con una cuchara pequeña, trasladamos el contenido a varios recipientes de diferentes tamaños hasta terminar el contenido, luego, lo volvemos a trasladar desde los recipientes al tupper inicial. A jugar!!!

DIA 7: LENGUA.

13- Un adulto debe escribir los nombres de los compañeritos de Primer grado, en letra imprenta mayúscula. El alumno debe reconocer su nombre y colorear todas las vocales que encuentre en cada uno de los nombres.

BENJAMIN

AGUSTIN

BRANDON

TEATRO:

14-Retomar la actividad de la clase anterior.

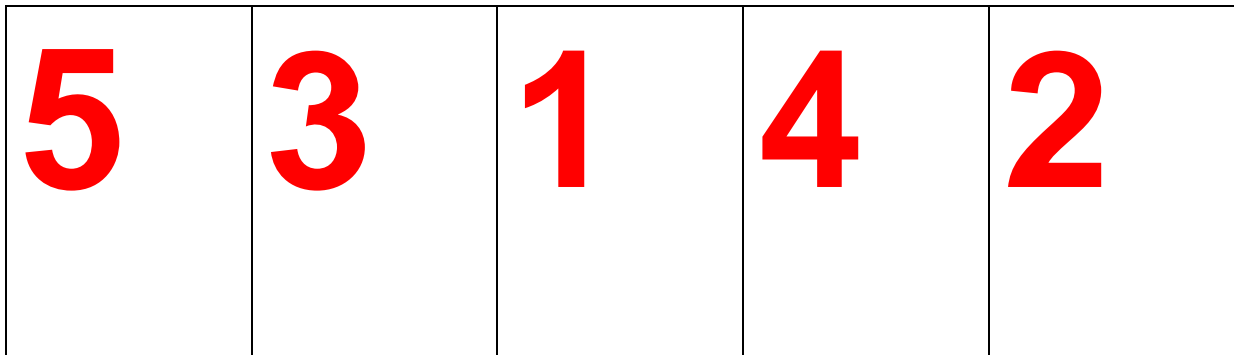
- Una vez que el niño haya comprendido la dinámica podemos intentar cambiar los roles o invitar a alguien más a este ascensor mágico.

-Se puede acompañar el juego con música de fondo, crear diferentes climas, jugar con las luces (usando veladores o linternas)

-Registrar el juego con una foto, dibujo o frases.

DIA 8: MATEMATICA

15-Observar los números, señalarlos y decir sus nombres.



-Escribir siguiendo el modelo y en la medida de tus posibilidades, los números del 1 al 5.

PLASTICA:

16- Colorear la preparación de agua y detergente con tempera o colorante.

-Con las cañitas plásticas o sorbete haremos pompas encima de una hoja y cuando exploten quedarán marcadas como en el modelo.



DIA 9:

17-Los invito a realizar SLIME. Para ello van a necesitar plasticola y unas gotitas de jabón líquido. Para poder realizarlo observar con atención el tutorial. Que enviare a través de whatshap.

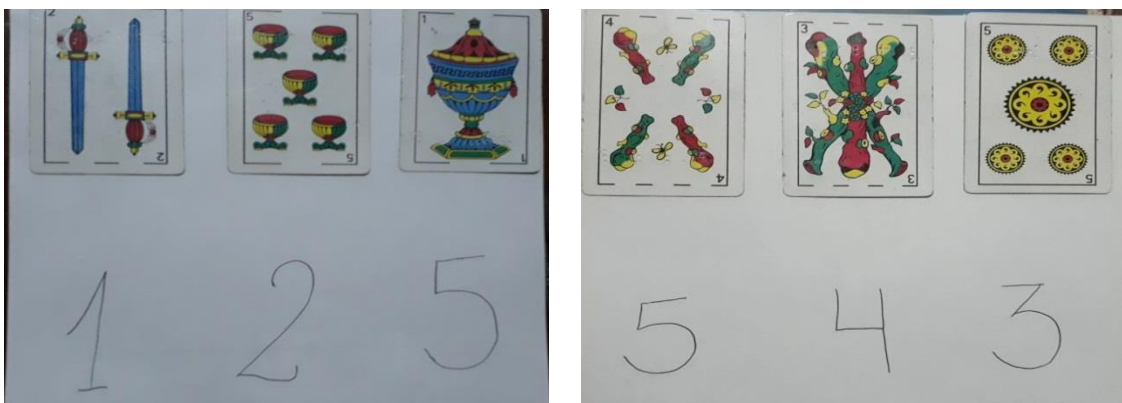
MUSICA:

18-Retomar la mecánica anterior, marcar con color la imagen que donde se realiza la marcha:



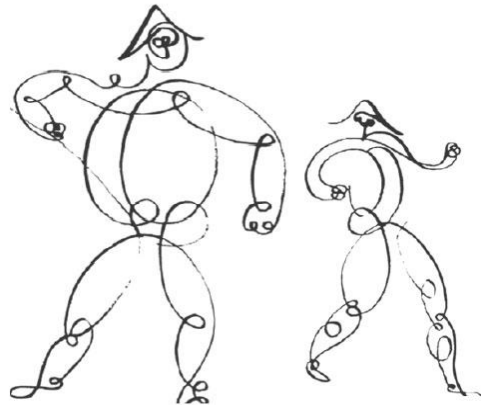
DIA 10: MATEMATICA.

19-Observar las imágenes y unir las cartas con el número que le corresponda.



PSICOMOTRICIDAD.

20- Partiendo de un extremo cualquiera de la hoja, el niño traza una línea arabesca que sale de un extremo cualquiera, luego solicitaremos que decore libremente las formas que ha obtenido. Esta imagen es solo a modo de ejemplo, de lo que puede suceder desde unas simples líneas.



EDUCACION FISICA.

20-- Siguiendo la metodología de la actividad anterior, hacemos lo mismo pero con el elemento diluido en agua.

Directora: Silvana Fernández.