

ESCUELA: JOSÉ A. TERRY

DOCENTE: GÁMEZ GISELA

GRADO: PRIMERO A

TURNO: TARDE

ÁREA: FORMACION ÉTICA

TÍTULO: EXPRESO COMO ME SIENTO

CONTENIDO: LAS EMOCIONES

ACTIVIDADES

Uno de los aspectos de las emociones es el comportamiento. Es decir mostramos las emociones utilizando el cuerpo, tanto con la cara como todas las extremidades.

- 1- ¿Qué vamos hacer? Dibujamos diferentes emoji, ejemplo alegría, tristeza, enojo, miedo, etc.
- 2- Los repartimos a los integrantes de la familia. Cada uno hará una dramatización de la emoción que le tocó. No podremos hablar, solamente se realizarán movimientos del cuerpo, cara.
- 3- Los participantes deberán adivinar la emoción que representan los demás.
- 4- Finalizada la representación se deberá charlar sobre las experiencias que nos causan dichas emociones.
- 5- Frente a una foto de una salida, les decimos a nuestros niños que señalen que emoción sintieron.
- 6- Frente a la imagen de un ser querido.
- 7- Y en especial, al aislamiento que estamos realizando por protección. Sera el momento adecuado de exponer todos nuestros sentimientos y contener de manera adecuada a nuestros niños.

AREA: CERÁMICA - Docente Yamila Gelvez

Título: Creamos seres vivos

Tema: Los seres Vivos.

- 1- Realizamos con masa de sal, los animales domésticos trabajados en otras áreas.
- 2- Procedimientos e ingredientes.
- 3- Ingredientes: 2 tazas de harina.
1 taza de sal.
Agua cantidad necesaria.

- 4- Paso a paso: En un tupper añadir la harina y la sal. Revolver con una cuchara hasta que se unan los ingredientes. Cuando este homogénea, comenzar a mezclar con la mano. Cuando este lisa dejar de amasar.
- 5- Para conservarla, guardar en la heladera en un recipiente con tapa.
- 6- Luego de dejarla descansar, espolvoreamos harina en el lugar donde vamos a trabajar, para evitar que se pegue..
- 7- Luego moldear los animales elegidos y dejar secar unos días.
- 8- Los trabajos deberán ser presentados cuando volvamos a clase.

Área Computación

Docente: Raquel Lorenzo

Título: Mis amigos los animales

Contenidos: Análisis y síntesis

1-Actividad, con mamá recorto, armo y pego las imágenes del rompecabezas.



Área Educación Física - Profesor Julián Rodríguez**1. Juego “Vamos al turrón”**

En la casa se pueden colocar trozos de cartón, medias, o lo que quieras, de tal modo que haya que lanzar chapas, tapones, o cualquier otra cosa. ¿Cuál es el objetivo? Que el objeto lanzado quede arriba de lo que se ha expuesto (cartón).

A partir de aquí, cualquier sistema de puntuación es válido: cada persona tiene 10 intentos a ver quién consigue más, el primero que lo consiga gana, hacemos 3 rondas de 10 lanzamientos... o bien, hacerlo de forma cooperativa con la técnica del marcador colectivo.

**2. Juego “que no caiga”**

Este juego es muy divertido y sencillo.

El objetivo del juego es atrapar el papel antes de que llegue al suelo.

¿Cómo se juega?

Por parejas. Se toma un trozo de papel.

Pepe se coloca de Lucía a dos metros para empezar.

Pepe tiene el papel en la mano levantada.

Pepe deja caer el papel y en ese momento Lucía tiene que salir corriendo a atraparlo.

Lucía a tomado el papel, por lo que se tiene que alejar un metro más.

Y se repite el procedimiento.

Cuando el papel toque el suelo, se cambia de rol. Pepe pasa a atrapar el papel y Lucía a dejarlo caer.

3. Juego “aterriza como puedas”

Este juego es más bien una variante del “que no caiga”.



Vamos a imaginar que siguen jugando Pepe y Lucía.

Tanto Pepe como Lucía construyen su avión de papel (bloqueando la punta del “avión” para evitar lastimarse).

Una vez lo tengan, será el turno de uno de ellos.

Pepe va a lanzar el avión y Lucía tiene que intentar que no caiga al suelo, es decir, que aterrice en sus manos.

OJO, no se trata de atraparlo sino de que aterrice en cualquier parte del cuerpo.

El avión siempre tiene que ser lanzado hacia arriba.

Cuando Pepe consiga que su avión toque el suelo y aterrice habrá cambio de rol y será Lucía la encargada de lanzar su propio avión.

Es un juego muy divertido debido a los continuos cambios de dirección y velocidad que hacen los aviones de papel.

4. Encuentra las diferencias

Se juega en parejas y el objetivo es encontrar las diferencias. Vamos a imaginar que están jugando Antonio y Laura.

Antonio toma una posición en modo estatua.

Laura observa muy bien la estatua.

Laura se da vuelta.

Antonio tiene que modificar alguna posición de su cuerpo.

Antonio tiene que avisar a Laura de que se puede dar vuelta.

Laura tiene que adivinar qué modificación se ha llevado a cabo.

Nota 1: Se puede restringir los movimientos de la estatua tanto en número como en segmento corporal. Ejemplo: tres diferencias como máximo y solo se pueden mover brazos y manos.

Nota 2: Se puede jugar en grupo. 2-3-4 personas se ponen en estatua y una observa, luego tiene que encontrar las diferencias.

5. Atentos con el oído y/o la vista.

Se asocia una señal sonora y/o visual a una acción motora. ¿Cuántas? Tantas como se puedan. Ganará la persona que sea capaz de asociar más sonidos y movimientos.

Se comienza explicando la asociación.

Por ejemplo: Laura dice si doy una palmada, te tienes que sentar en el suelo (seguimos con Laura y Antonio).

Laura añade más asociaciones: si se dice “hola Carola”, tienes que dar un salto.

Y una tercera asociación: si doy un pisotón en el suelo, te tienes que quedar en equilibrio con un solo pie.

Laura comienza a hacer sus sonidos y movimientos mientras Antonio comienza a realizar las acciones.

Si Antonio no comete ningún error, hay que añadir más asociaciones.

Laura añade: cuando diga “ki” te tienes que tumbar boca arriba.

Y se comienza a hacer los sonidos.

Se puede aumentar la velocidad.

Cuando Antonio falle.

Se cambia el turno. Y es Antonio quien dice qué sonido o movimiento asocia a qué acción. Comienza con 3 y luego va añadiendo.

Si Laura comete algún error... cambio.

Y Laura prosigue con los 4 sonidos o movimientos que ya tenía. A los que irá sumando en caso que Antonio no cometa ningún error.

Ganará el juego quien después de 20-30 min. haya conseguido asociar más sonidos y/o movimientos a más acciones sin cometer errores.

6- Imitar animales:

Es muy común realizar imitaciones, donde se caricaturiza el comportamiento de un animal, ya sea del sonido o de los movimientos de animales, pero la idea es reír y pasarla bien en familia con esa imitación además de fomentar el desarrollo motriz del niño. Por ejemplo:

Imitar a un caballo: relinchar, dar coces, cabalgar, tratar, correr, llevar encima a otro jugador por unos metros, hacer una carrera con otros caballos (otros jugadores imitadores) y cuántas actividades e ideas se le ocurran a los jugadores.

Imitar a un burro: rebuznar, trotar, cargar objetos o personas.

Imitar a una oveja: dar sus balidos



Imitar a un cerdo: gruñir como uno, comer con la boca de un plato o vasija plástica.

Imitar a un perro o a un gato: maullar, ladrar, lamerse, enrollarse en los pies de otros jugadores...

Imitar a una gallina, a un gallo, a un pato

Imitar a una serpiente: arrastrarse, sacar la lengua, silbar, enrollarse en los demás jugadores, comerse algo que los demás le diga, sólo con la boca

Imitar a un mono: con sus monerías, colgarse de una cuerda, de subirse a un muro, rascarse la cabeza...

Imitar a un gato: en su manera de moverse, de lamerse el cuerpo, de enrollarse en los pies de otro jugador

Equipo Directivo. Profesora Verónica Verdeguer

Profesora Carina Amidey