

**Escuela: José A. Terry**

**Docente: Gámez Gisela**

**Turno: Tarde**

**GRADO: Primero A**

**Área Curricular: Lengua, Ciencias Naturales**

**Título de la propuesta: Nuestros mejores amigos**

**Contenidos seleccionados: los animales y su hábitat**

**Prácticas de lenguaje**

### Actividades

**1-Observar la imagen de la granja los animales.**



**2-Hacemos una lista de los animales.**

**3-Dibujamos y pintamos cada uno de los animales que aparecen en la imagen.**

**4-En hojas que ya no sean de utilidad, escribimos y recortamos el alfabeto. Con ayuda de un familiar y frente a las imágenes de los animales y su escritura, armamos cada uno de los nombres con el alfabeto móvil.**

**Esta tarea es indispensable ya que los niños deberán memorizar cada uno del vocabulario trabajado.**

**5-Frente a la imagen de los animales hablamos del desplazamiento de cada uno de ellos. La mayoría se desplazan, moviéndose de un lugar a otro. No todos lo hacen**

**de la misma manera. Según como se mueven los animales se agrupan o clasifican:**

**Los que vuelan**

**Los que nadan**

**Los que caminan o corren**

**Los que saltan**

**Los que reptan**

**Los chicos junto a los padres deberán dramatizar cada uno de los movimientos de los animales. Ejemplo de ello los movimientos de un perro, camina y corre.**

**Posteriormente, observamos las extremidades los animales pueden tener patas, aletas, alas, brazos, e incluso algunos no tienen nada.. Si observamos las extremidades podemos descubrir cómo es su forma de desplazamiento y en qué ambiente viven.**

**5-En el siguiente cuadro marcamos con una X como es la forma de desplazamiento de los animales de la lámina.**

ANIMAL	VUELA	CAMINA	NADA	REPTA	CAMINA OCORRE

**¿Cómo se mueven?**

**6-Observa los siguientes animales. Marca con rojo los animales que se desplazan por tierra, con azul los que viven en el agua y con verde los que lo hacen en el aire y la tierra.**



**Cuando los animales se mueven por tierra dejan una huella.**

**7-Dibuja la huella de los algunos de los animales de la actividad anterior.**

**Elegí un animal de la imagen y lo describimos.**

**8-Frente a la imagen, preguntamos al niño ¿Qué es esto?**

**Esto es un.....**

**¿Qué tiene el.....?**

**EL..... Tiene cabeza, cuerpo, patas y una cola.**

**¿Qué tiene en la cabeza el.....?**

**EL..... Tiene dos ojos, un hocico, dos orejas.**

**¿Qué tiene en el cuerpo el.....?**

**El..... tiene pelos.**

**¿Cómo es el.....?**

**El..... suave, cariñoso.**

**Cada descripción debe ser completada con las características físicas del animal elegido.**

**9-Hacemos un mural con el animal elegido o de la mascota que tenemos en casa, lo decoramos con los elementos disponibles, material reutilizable o reciclable.**

**10-Escribimos las partes del cuerpo de nuestra mascota en el mural y colocamos su nombre.**

**Computación**

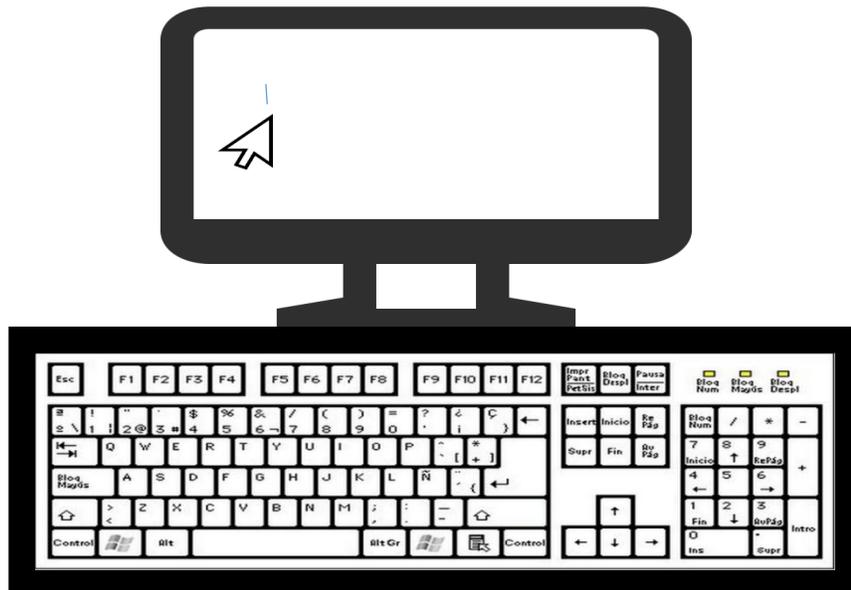
**Docente: Lorenzo Raquel**

**Trabajo con la ayuda de Mamá**

**1- Pinta con un color las letras de tu nombre en el teclado**

**2- Escribe como se muestra en la pantalla.**

**3- Recorta y pega en tu cuaderno.**



**Cerámica**

**Docente: Gelvez Yamila**

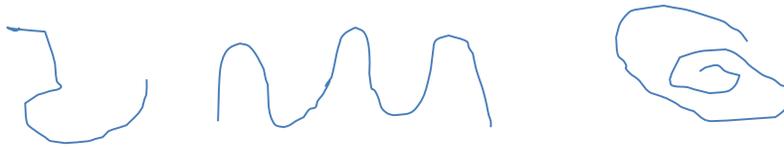
- ❖ **Realizar en el cuaderno con la ayuda de los papás un dibujo de alguna imagen o paisaje con líneas: RECTAS, CURVAS Y CERRADAS**
- ❖ **Pintar cada espacio del dibujo con colores primarios.**

**Ejemplos:**

**Líneas Rectas:**



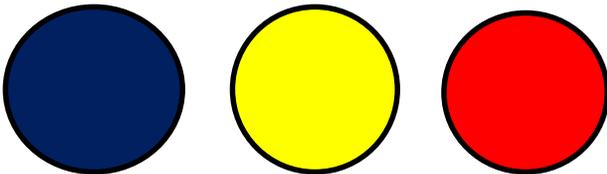
**Líneas Curvas:**



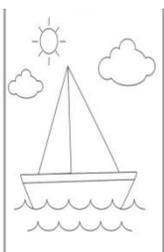
**Líneas cerradas:**



**Colores Primarios:**



**Ejemplo de cómo realizar el dibujo. (A usar la imaginación no copiar 😊smo)**



**Área curricular: Educación física.**

**Docente: Rodríguez Julián**

**Ideas recreativas para jugar en casa**



**Juegos de dados y actividad física para hacer en casa**

**#QuédateEnCasaJugando**

Hoy aprenderemos juegos con dados, que mezclan azar y actividad física para hacer más llevadero estos días de encierro por el coronavirus #QuédateEnCasaJugando Si hay algo que casi todas las personas respetamos es el azar. Que un dado saque 1 o saque 6 es respetado por todos y además añade ese toque de incertidumbre que gusta y engancha.

Por lo tanto, ¿por qué no utilizar este elemento de azar junto a la actividad física para hacer estos días más llevaderos?

**Juegos de dados y actividad física**

**1. ¡A por el 20!**



**Objetivo conseguir 20 puntos. Toma un dado y lánzalo. Si superas el reto te anotas los puntos obtenidos en el dado.**

**¿Cómo hacerlo? Toma una hoja de papel. En la hoja de papel, asocia un número a una acción sencilla a realizar. Por ejemplo:**

- **1- Lanza un rollo de papel arriba, toca el suelo y atrápalo. 3 veces.**
- **2- Lleva un cubo, o un juguete, de un lugar A de la casa a otro B sin tocarlo con las manos.**
- **3- Lleva el aro rodando de un lado al otro de la casa sin que toque nada.**
- **4- Simón dice... tiene que estar 30 segundos diciendo cosas e intentar que la otra persona se equivoque. Ejemplo, Simón dice que te sientes, Simón dice que te levantes, Simón dice que saltes y aplaudas, Simón dice que te sientes Simón dice que te sientes...**
- **5- Bailar el estribillo de una canción. ¡La que más te guste!**
- **6- Lanzar el rollo de papel higiénico a una botella y derribarla.**



***Nota: Modifica los retos a tu antojo. Esto es solo una idea.***

## **2. ¡Eres un suertudo!**

**¡Eres un suertudo! Este juego es similar al primero peeeeeroo... vamos añadirle una pizca más de azar. El objetivo es conseguir 20 puntos. Ojo, a los dados:**

- **1- Súmate un punto (por tu cara bonita).**
- **2- ¡A sudar! 20 saltos seguidos tienes que dar si 2 puntos quieres sumar.**
- **3- Pierdes 3 puntos.**
- **4- Suma 4 puntos si consigues hasta 40 saltos llegar.**
- **5- ¡Precioso número! 5 repeticiones de saltos tienes que hacer siguiendo el siguiente orden: pie izquierdo solo, pie derecho solo, dos pies juntos.**
- **6- Pierdes todos tus puntos**

## **3. ¡Lanza, lanza... con lo que te toque, toque!**

**2 dados, uno indica el objeto a derribar y el otro con qué derribarlo.**

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dado 1</b></li> <li>• <b>1- Botella de agua de plástico.</b></li> <li>• <b>2- Lata.</b></li> <li>• <b>3- Vaso de yogurt.</b></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>4- Cubo de plástico.</b></li> <li>• <b>5- Bote de Champú.</b></li> <li>• <b>6- Jugete estilo arganboy (Airgam Boys)</b></li> </ul> |
|---|--|

### **Dado 2:**

- **1 y 4- Rollo de papel higiénico**
- **2 y 5- Goma de borrar**
- **3 y 6- Cojín**



## **4. Hasta la otra pared saltando**

**El objetivo de este juego es llegar hasta la pared de enfrente. Para poder avanzar hay que lanzar el dado y saltar de un golpe el número de lozas que haya sacado. Si no lo consigue se quedará en la misma casilla.**

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>1- Salta 1 loza.</b></li> <li>• <b>2- Salta 2 lozas.</b></li> <li>• <b>3- Salta 3 lozas.</b></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>4- Salta 4 lozas.</b></li> <li>• <b>5- Salta 5 lozas.</b></li> <li>• <b>6- Salta 6 lozas.</b></li> </ul> |
|---|--|

***Nota: Los números altos de lozas, favorece el azar ¡nadie querrá sacar un 6!. Pero si ves que seis lozas son muchas puedes poner a partir de un número el máximo de lozas que consideres que pueda saltar.***

**Equipo Directivo: Verdeguer Verónica**

**Amidey Carina**