

Escuela: José A. Terry

Docente de grado: Cristina Sánchez.



Grado: 1° B.

Nivel: Primario

Turno: tarde.

Guía N° 14.

Áreas curriculares Integradas: Lengua, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Tecnología, Computación, Cerámica y Estimulación auditiva y del lenguaje, Música, Educación física y Carpintería.

Título de la propuesta: ¡A divertirse en familia!

Contenidos: Numeración del 1 al 10. Los colores primarios. Sílabas con M P L F. Los elementos de higiene. Los integrantes de la familia. Figuras geométricas. Imagen tridimensional. Color. Líneas. Articulación: fonema /f/ Posición Tipo Aislada, Sílaba Directa. Fonemas /t/ /m/ /p/: Conciencia fonológica, fonémica y léxica. Formato Abierto. Registro silábico. Prácticas del Lenguaje: Juegos del Lenguaje: Anagrama. Exploración de posibilidades y limitaciones de materiales. Ritmo-Percusión corporal. El propio cuerpo y sus posibilidades perceptivas, motrices, lúdicas y comunicativas. Desafíos de equilibrio. Recreación familiar.

Día 1: Lengua y Computación.

Lengua: ¡Continuamos trabajando en familia! Te propongo en esta actividad dibujar en una hoja blanca a todos los integrantes de la familia que viven con vos. ¿Podés nombrar a cada integrante de tu familia? ¿Conoces sus nombres? Con ayuda podemos escribir el nombre de cada uno. Mándame una foto de tu dibujo. ¡Espero que quede hermoso!

Computación: Estimados papás: les presentamos 1 juego en línea para que puedan realizar los chicos. En ellos trabajamos las competencias digitales de manejo de las opciones y menú para escribir las palabras correctas, que debemos reconocer por las pistas dadas. Ingresar el nombre, jugar, ver el puntaje obtenido y el tiempo para saber quién es el ganador. ¡¡¡Mucha Suerte!!!

Actividad 1: Ahorcado

Ingresa al link, escribe tu nombre y comienza a marcar las letras que forman la palabra según la imagen. Sólo tienes la posibilidad de 7 errores.

<https://wordwall.net/play/4916/538/562> (autor Raquel Lorenzo)



Este juego es el clásico ahorcado que jugábamos cuando niños, también se puede representar en papel, en caso de no contar con internet y las vidas representarlas con corazones o estrellas.

Día 2: Matemática y Cerámica:

Matemática: Trabajamos con el dibujo que realizamos el día anterior de la familia. Vamos a contar con ayuda de un adulto. Primero escribimos la fecha en el cuaderno. Después escribí los nombres de cada integrante de tu familia y a contar las letras que tienen.

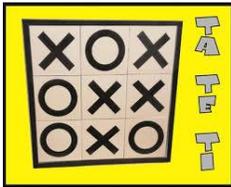
Por ejemplo:

MAMÁ
1 2 3 4

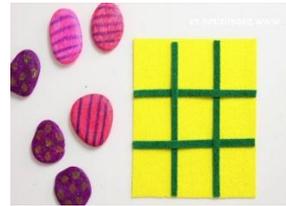
Cerámica: CON LA AYUDA DE LOS PAPÁS, Buscar 6 piedritas medianamente redondas para realizar el juego de TA-TE-TI pintar 3 piedras de un color y 3 de otro color con los diseños que prefieran, dejar secar.

Buscar un cartón y cortar de forma cuadrada, pintar la base del color q tengan en casa, luego cortar tiras de papel de otro color y pegar formando una cuadrícula para armar el TA- TE-TI.

Una vez terminado: ¡A Jugar con la familia, mucha suerte!



Ejemplo a trabajar



Día 3: Lengua y Estimulación auditiva y del Lenguaje

Lengua: Vamos a fabricar una lotería de sílabas. En una hoja vamos a marcar cuadros y a escribir las sílabas ya aprendidas con M P T F por ejemplo:

MA	ME	MI	MO	MU
TA	TE	TI	TO	TU
FA	FE	FI	FO	FU

Luego vamos a recortar las sílabas y a colocarlas en una bolsita. Ahora vamos a marcar los cartones de la lotería en un papel o cartón, deben tener alguna de las sílabas, no todas ¡Ahora a jugar en familia! Un adulto deberá sacar de la bolsita una sílaba y decir cuál es en voz alta, se deberá marcar en los cartones esa sílaba, el que marque primero todas las sílabas del cartón gana.

Estimulación auditiva y del lenguaje:



F	O	T	O	M	A	T	E	T	É	M	O	T	O	T	A	P	A
FO	FO																

1. **LEE** atentamente la primera grilla y **SEPARA EN SILABAS** el resto de las palabras:

Día 4: Tecnología y Ciencias Naturales:

Tecnología: Vamos a decorar un jabón para regalar a mamá. Es muy sencillo, buscá una servilleta decorada, recortá una de las figuras de la servilleta. Con un poquito de plasticola y un pincelito pasá el pegamento por la barra de jabón de tocador. Pegá la

figura que recortaste y para finalizar le vuelves a pasar plasticola por arriba de la figura que pegaste. Dejá secar y luego envolvé el jabón para regalito y...LISTO!!!



Ciencias Naturales: Aprovechamos la oportunidad de trabajar con jabones y repasamos en familia las prácticas y los elementos de higiene.

Mostramos la imagen y les preguntamos a los niños ¿Qué es? ¿Para qué sirve? Corregimos la pronunciación en caso de ser necesario.



Día 5: Ciencias Naturales y Educación física.

Educación física: ¿Sabían que las cigüeñas tienen mucho equilibrio y pueden quedarse paradas durante mucho tiempo en una sola pata? cuenten cuánto tiempo pueden mantenerse parados apoyados en un solo pie sobre el suelo, luego vuelvan a intentarlo, pero apoyados con el otro pie. El gato tiene mucho equilibrio, pero siempre anda en cuatro patas en las que tiene mucha fuerza. ¿Ustedes pueden ponerse como el gato en cuatro patas? Cuenten cuánto tiempo pueden quedarse sin mover las manos y los pies sin caerse. ¿Y si el gato se lame una pata mientras está parado? ¡Se queda apoyado en tres! cuenten cuánto tiempo pueden quedarse apoyando solo una mano y los dos pies en el suelo, luego vuelvan a intentarlo, pero cambien la mano. Es hora de crear sus propios desafíos, sigan intentando mantenerse en equilibrio pero de otras maneras.

LA VIBORITA: necesitarán una sogá o una cuerda, o pueden hacerla ustedes con una sábana enroscada, atando telas, bufandas o lo que tengan en casa que puedan darle forma de víbora.

La víbora está extendida en el suelo y tienen que saltar sobre ella:

- con dos pies juntos para adelante.
- con un pie y caen con dos.
- con pie derecho, luego giran y saltan con el izquierdo.

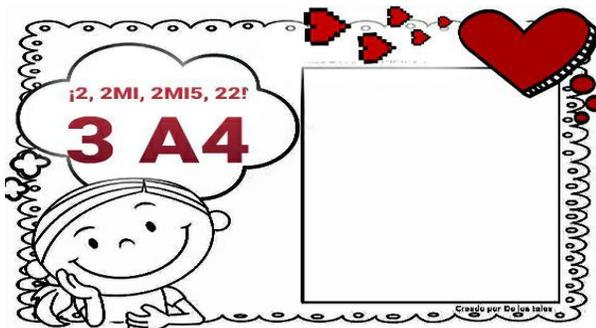
- con piernas abiertas.
- la viborita se durmió y está enroscada.
- caminen alrededor de ella con pasos chiquitos,
- luego hacia atrás.
- ¿Pueden buscar otras maneras de pasar por encima de la viborita? “A saltar la viborita”

Inviten a su familia a jugar, tomen la sogá por los extremos, sujéténla fuerte y muévanla por el suelo: los demás tienen que saltarla, pasar hacia el otro lado sin tocarla. ¡Quien la pisa, pierde! Ahora si ya lo hicieron, intenten otra vez pero moviendo la víbora más rápido. ¿Pudieron lograrlo?

Ciencias Naturales: Una vez finalizada la clase de educación física, recordá a cuantos animales pudiste dramatizar. Te animas a dibujarlos y con ayuda de algún familiar escribí su nombre.

Día 6: Matemática y Estimulación auditiva y del lenguaje .

Estimulación Auditiva y del Lenguaje: CÓDIGO SECRETO: Reemplaza los números de la burbuja por la sílaba que empieza cada palabra del punto 1. El código aparece arriba en cada grilla. Por ej: 1 será FO, etc.



3. **DIBUJA** LA FOTO DE TU MAMÁ EN EL RECUADRO.

4. **FIRMA** (ESCRIBE TU NOMBRE). Ahora tienes una linda tarjeta para ella en su día!

¡¡¡FELÍZ DÍA DE LA MADRE!!!

Matemática: ¡A jugar en familia! Primero vamos a recortar figuras geométricas. Las repasamos:



CÍRCULO

CUADRADO

TRIÁNGULO

RECTÁNGULO



A continuación vamos a necesitar sorbetes y hojas de colores, diarios o revistas, ahí vamos a marcar las figuras geométricas que repasamos y las vamos a recortar. ¡Ahora nos preparamos para jugar en familia! Cada

participante deberá tener un sorbete en la boca para levantar las figuras. El participante que mas junte gana. Podés poner tiempo para participar. ¡A divertirse!

Día 7: Matemática y Carpintería:

Matemática: Preparamos nuestros pulmones para soplar. Vamos a utilizar cintas adhesivas, lanas o cualquier elemento para pegar en el piso. Marcamos un recorrido con salida y meta. Necesitamos dos pelotitas de papel o pompones y sorbetes o tubos de servilletas para soplar y dos competidores en cada ronda. ¡Que comience el juego familiar! Anota en un papel el puntaje obtenido por cada uno de los participantes, él que junta más puntos en llegar primero en llegar a la meta ¡Gana!



Carpintería: OBSERVAR LA IMAGEN DE ESTÉ PORTALLAVES Y REALIZAR UNO CON LO QUE TENGAS EN CASA (MADERA, CAJÓN, ETC). CON LA AYUDA FAMILIAR.



1- LUEGO INVITAR A LA FAMILIA A COMPARTIR LA DECORACIÓN Y MENCIONAR QUÉ MATERIALES UTILIZARON.

2- REALIZADA SU DECORACIÓN, APLICAR UNAS FLORES EN CADA CUADRITO QUE HACE DE LLAVE A LLAVE. YA SEAN DIBUJADAS Y PINTADAS O BIEN RECORTADA Y PEGADA.

Día 8: Computación y Ciencias Sociales.

Ciencias Sociales: Nos preparamos para trabajar en computación y repasamos los integrantes de la familia: Algún adulto muestra las imágenes a los niños y pregunta ¿Quién es? ¿Cómo es?



NENE



NENA



ABUELA



ABUELO



PAPÁ



MAMÁ



BEBÉ

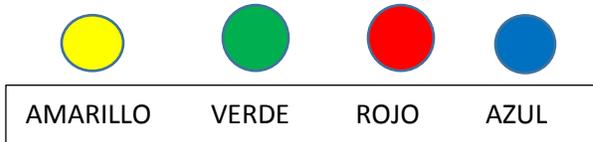
Computación: Actividad 2: Veo - Veo

En este juego ponemos a prueba el vocabulario, la agudeza visual, porque hay que encontrar las palabras de los miembros de la familia mediante pistas, que en este caso no serán colores como el juego clásico sino, características de los miembros de la familia.

Es importante jugar en familia, por turnos el jugador empieza: Veo veo (¿qué ves?) una persona (¿quién es?) describimos a esa persona con alguna características: es alta (se da una respuesta) si acierta gana, sino sigue jugando y se continúan con las pistas, tiene pelo largo, usa lentes, y muchas características de las personas de nuestra familia.

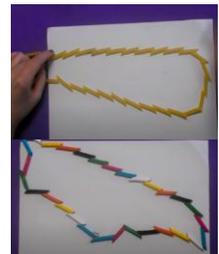
Día 9: Lengua y Tecnología

Lengua: Repasamos los colores ya aprendidos antes de trabajar en tecnología.



¿Podes señalar estos colores en algún objeto de tu casa? ¿Y en tu ropa?

Tecnología: Como nuestra mamá merece muchos regalitos, haremos un hermoso collar de fideos. Es muy sencillo, buscá fideos de los que vienen ahuecados, témperas de distintos colores para pintarlos ó bien si no tenés, los dejás del color de los fideos. Buscá hilo o piolín y enhebrá los fideos en el mismo. Podés hacer un collar corto o largo, depende del gusto de mamá... buena suerte!!!



Día 10: Matemática y Música



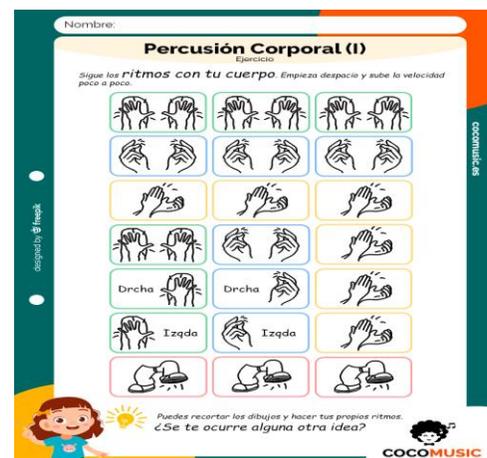
Matemática: Nos preparamos para poner el cuerpo en movimiento. Vamos a necesitar una cinta para pegar o podes utilizar tizas.

En el piso dibujamos o pegamos cintas marcando cuadrados o triángulos. ¡Comienza el juego! Los participantes deben tomarse las manos y con los pies caminar sobre las marcas que hiciste. Nos deben salirse de las marcar. ¡A tener mucho equilibrio!

Música: 1-) Con todo lo que aprendimos hasta el momento, ya estás en condiciones de realizar la percusión corporal, en familia, siguiendo las imágenes:

Puedes realizarla en parejas, o por grupos

2-) ¡Llegó el momento de crear tu propia percusión corporal! Teniendo en cuenta las imágenes de percusión corporal trabajadas anteriormente, ahora deberás crear tus propios ritmos, combinándolos como quieras. Atención porque los demás miembros de la familia, tendrán que reproducirlos tal cual como los pensaste. Luego otro



miembro de la familia hará otro ritmo con percusión corporal. Puedes usar otras partes del cuerpo que no estén en el gráfico e incluso la boca. Una vez que todos hayan acordado en un lindo ritmo de percusión corporal, lo incorporarán acompañando su canción preferida. Animate a probar. Se pueden lograr lindas combinaciones musicales.

Equipo Directivo a cargo: Verónica Verdeguer y Carina Amidey.



