

Escuela: E.E. José A. Terry

Docentes: Ejarque Luciana, Lorenzo Raquel, Gelvez Marilin, Gatica Mariela, Merino Cecilia, Rodríguez Julián, Sosa Mariela, Martín Daniel.

Grado: Habilidades

Turno: Tarde

Área Curricular: Cs. Naturales, Matemática, Cs. Sociales, Lengua, Computación, Cerámica, Tecnología, Reeducción Vocal, Ed. Física, Música, Carpintería.

Contenidos: Matemática: Numeración. Reconocimiento del número 13 conteo oral y repaso de los números del 1 al 12. Lengua: Vocabularios y repaso de las vocales. Cs. Sociales: Los medios de transporte repaso. Cs. Naturales: Los animales de la granja y domésticos. Computación: La computadora. Cerámica: Color. Construcción de imagen bidimensional. Textura. Tecnología: Re-utilización de materiales. Ed. Física: El propio cuerpo y sus posibilidades perceptivas, motrices, lúdicas y comunicativas. Música: SONIDO Y SILENCIO- RITMO: Negra, silencio de negra corchea. Reeducción Vocal: Respiración: Coordinación fono respiratoria. Articulación: Silabaciones. Ejercicios preparatorios fonemas vocálicos: Memoria kinestésica. Carpintería: Herramientas.

Guía: n°11

Título de la propuesta: Jugamos y aprendemos en casa

Se seguirá trabajando con actividades motivadoras y temas nuevos, que con ayuda de sus padres reforzaran todos los conocimientos dados.

Actividades: Día 1 Área: CS. NATURALES: Mamá nos leerá el siguiente texto:

ANIMALES DOMÉSTICOS Y DE GRANJA

VIVEN CERCA DE NOSOTROS, ALGUNOS DE ELLOS EN UNA PEQUEÑA GRANJA COMO VACAS Y OVEJAS Y OTROS EN CASA CON NOSOTROS COMO PERROS Y GATOS.



- **Busca y recorta animales domésticos y de granja, pégalos en el cuadro según corresponda**

ANIMALES DE GRANJA	ANIMALES DOMÉSTICOS

Área: REEDUCACIÓN VOCAL:

RESPIRACIÓN	1. ACTIVIDAD GRAL (incluir en la carpeta de Reed. Vocal):
Posición:	De pie, brazos a los costados, mentón algo levantado.
Duración:	Inspiración: 3" Pausa: 2" Espiración: 5". Repetir: 3 veces
Inspiración:	Nasal lenta, profunda, regular y diafragmática.
ESPIRACIÓN:	Bucal en movimiento: levantar los brazos horizontalmente hasta los hombros durante la inspiración y bajar lentamente durante la espiración.
SILABACIONES:	Agregamos sílabas al ejercicio anterior y saltamos en el lugar abriendo y cerrando piernas y brazos a la vez que decimos MA, PO, MA, etc. Otra variante del ejercicio puede ser: saltando la soga, el elástico o la rayuela; en lugar de contar, silabeamos.

Día 2 Área: LENGUA: Une la imagen con la vocal que comienza su nombre

A



E



I



O



U



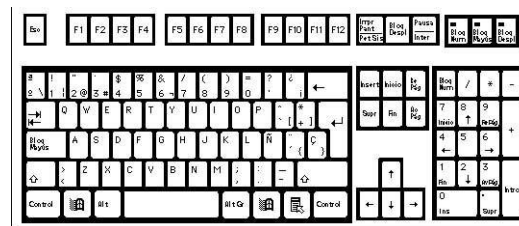
Área: COMPUTACIÓN: *Estimados papás:* continuamos el trabajo utilizando material concreto, esta vez para representar la computadora y sus partes, de manera que puedan relacionar que estas actividades las harían en la sala de computación.

Actividad 1: Tipos de computadoras: Podemos encontrar muchos modelos de computadoras, buscamos en revistas y diarios distintos tipos de computadoras: de escritorio (que tienen el monitor el gabinete, el teclado y el mouse separados), luego tenemos las computadoras portátiles, notebook y netbook.

Recortamos las diferentes computadoras y las comparamos si hay en la casa. Se pegan en el cuaderno.

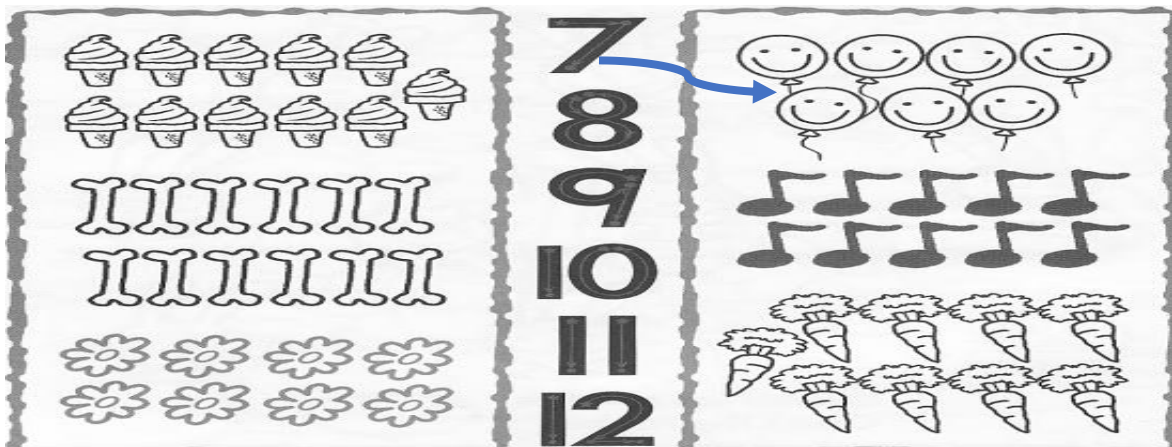
Actividad 2: Hacemos nuestra computadora: Se elige que computadora nos gusta más y se deberá representar utilizando cajas o cartón, se pueden forrar o dibujar en la caja los diferentes elementos.

Lo más importante es cuando representemos el teclado, ya que se deberá respetar el orden de las teclas (podemos usar de modelo la distribución de las teclas desde el celular).



Debemos asegurarnos que estén todas las letras.

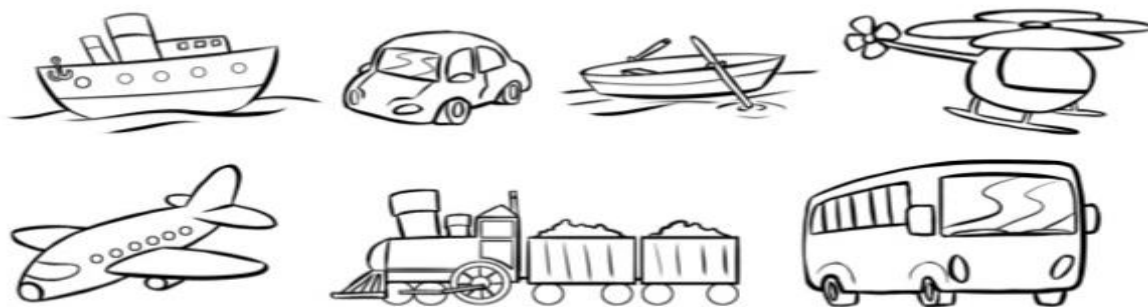
Día 3 Área: MATEMÁTICA: Repaso: Cuenta y une el número con la cantidad, luego pinta



Área: CERÁMICA: 1. **Con la ayuda de los papás,** En una hoja de dibujo o una hoja A4 dibujar en toda la hoja el paisaje que prefieras, donde tengan objetos, animales y plantas que comiencen con vocales por ej. **E** (elefante), **A** (Árbol, abeja) **O** (oso) **I** (iguana) **U** (uvas) **no pintar.**

2. Siguiendo con la actividad anterior realizar un collage en relieve con pedacitos cartón, algodón, lana, semillas, lo que tengan en casa y pegarlos en cada imagen que comience con vocal, usar muchos colores.

Día 4 Área: CS. SOCIALES: Pinta solo los medios de transportes terrestres. Con ayuda de mamá repito los nombres de cada transporte articulando lo mejor posible y memorizando cada uno de ellos.



Área: TECNOLOGÍA: ¡¡A divertirse!!

Buscá botellas, cortá la base y sobre un cartón ubícalas en línea y las pegas. Frente a cada una colocá un cartel con números. En la otra mitad del cartón ubicá la base de una botella más grande, llená con muchas tapitas las cuales tendrá escrito el número de los cartelitos. Tu niño/a deberá embocar la tapa en el recipiente, según el número coincidente.



Día 5 Área: LENGUA: “Los animales”. Completa las palabras con las vocales que faltan

V__C__

P__T__

P__RR__

__V__J__

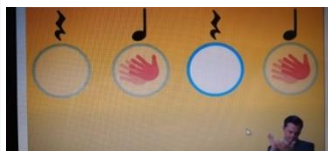
G__LL__

G__T__

Área: MÚSICA: Siguiendo la explicación musical sobre: negra y silencio de negra, dibujaremos una secuencia de figuras donde el silencio tendrá un círculo vacío y la negra, una mano. Como en el gráfico de abajo

LA NEGRA Y SU SILENCIO

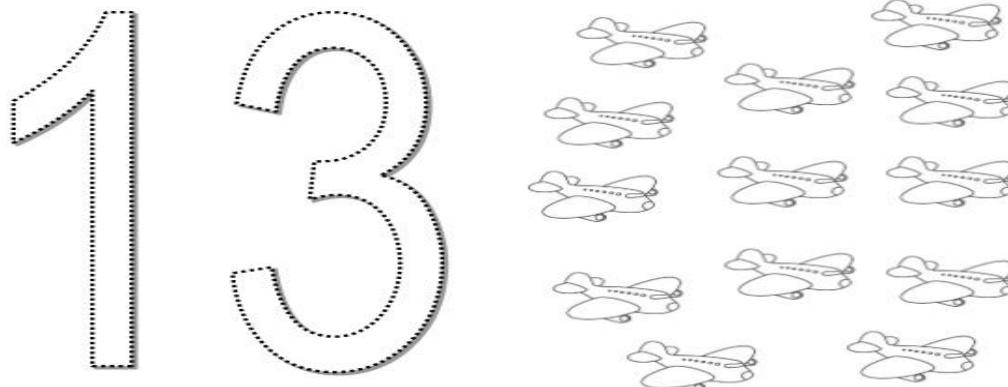
NEGRA	SILENCIO DE NEGRA	Tanto la figura de negra como su silencio duran un tiempo. Cuando hay negra es un tiempo de sonido y cuando hay silencio es un tiempo de silencio.
		



En el silencio, no haremos nada de sonido y cuando aparezca una negra (mano), debemos palmeamos una vez.

Día 6 Área: MATEMÁTICA: Conocemos el N°13. Mamá buscará un recipiente y garbanzos y los colocará dentro de él, contamos del 1 al 12, sobra uno. ¿Qué número es? Con ayuda de mamá, realizo la siguiente actividad:


Contornea y pinta el número 13 y su cantidad.



Área: EDUCACIÓN FÍSICA: 1. Recogiendo manzana: Para hacer esta actividad necesitas pocos materiales: cinta adhesiva o papel, unas manzanas (u otro objeto) y un tacho o canasto. En un espacio interior tendrás que hacer con la cinta adhesiva, una especie de árbol que permita realizar varios movimientos. En cada "rama" se pone una manzana, Las posibilidades luego son infinitas, el niño puede saltar en dos pies por el "tronco" hasta recoger la cesta. Después puede hacer equilibrio por cada rama mientras recoge las manzanas y las pone dentro de la cesta que tiene en la mano, la idea es que no se "caiga" de las ramas, otra forma de llegar a las ramas es caminando con las piernas abiertas por las líneas que forman el tronco del árbol u otra forma que inventes.



2. **Estatua que cae:** En este reto imitaras distintas posturas con diferentes partes del cuerpo. Se trata de tirar un muñeco de trapo hacia arriba y cuando este caiga al suelo imitar rápidamente la postura del muñeco en la que quedo tirado. Los participantes pueden inventar variantes, por ejemplo: lanzar el muñeco sin mirar su caída, imaginar la posición en la que cayó el mismo e imitar esa postura. El que acierta gana, etc, etc.

Día 7 Área: CS. SOCIALES: Dibuja tu medio de transporte favorito y copia su nombre con ayuda de mamá. Ejemplo: AVIÓN 

Área: TECNOLOGÍA: Buscá unos cd, balitas, tapitas plásticas y recortes de goma eva (si tenés) o papel de regalo para recortar distintas figuras, así decorarás el trompo que vas a armar. Colocá en el centro del cd la balita, usá pegamento y pegá la tapita cubriendo el orificio. Luego pegá los recortitos de color alrededor de la tapita...Y LISTO, A JUGAR!!



Día 8 Área: CS. SOCIALES: Une cada medio de transporte por donde se desplaza



Área: MÚSICA: Dibujar un gráfico como el de la actividad 1, pero ahora agregaremos dos piecitos que representan a las corcheas. Allí debemos hacer dos golpecitos con los pies.



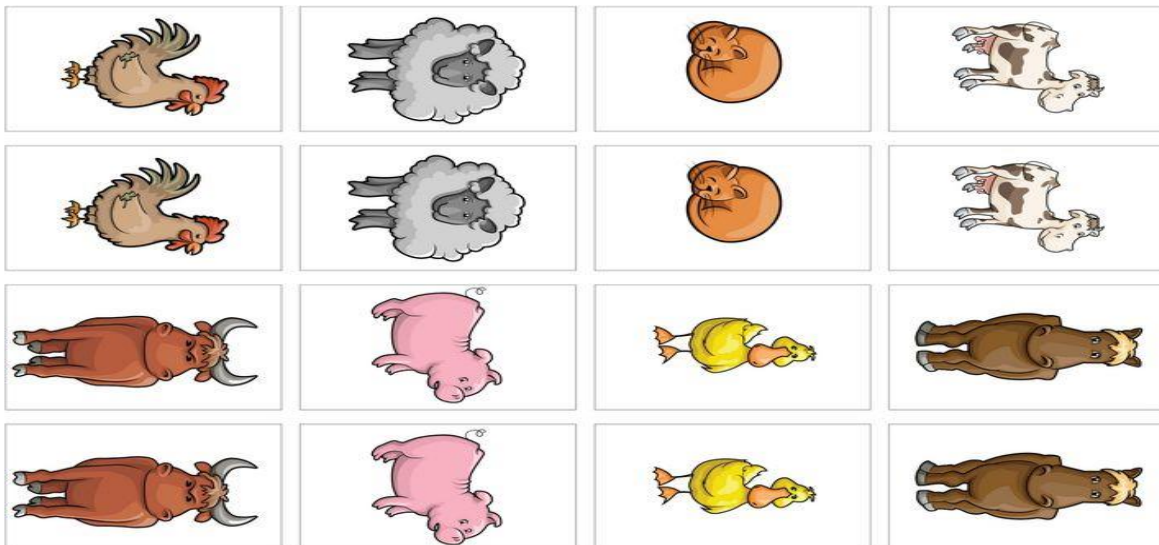
Recordar: En las negras: golpear con 1 palma, en las corcheas: dos gopecitos con los pies y en el silencio, no se hace sonido. Practica los ritmos con pies y palmas y también el silencio usando los 2 gráficos. Paulatinamente, ir quitando los dibujos hasta que el niño memorice y haga los golpes o silencios mirando solo la figura musical.

Día 9 Área: CS. NATURALES: “Juego de memoria” Busca una cartulina y pega las

cartas que mamá las recorte con cuidado. A jugar!!!

DESARROLLO DE JUEGO: MEZCLA LAS CARTAS Y LUEGO DISPONLAS BOCA ABAJO SOBRE LA MESA. EMPIEZA A JUGAR EL JUGADOR MÁS JOVEN. DA LA VUELTA A DOS CARTAS QUE ÉL ELIJA, PARA INTENTAR RECONSTITUIR UN PAR, Y SE LAS ENSEÑA A TODOS LOS JUGADORES: SI LAS DOS CARTAS SON IDÉNTICAS, LAS CONSERVA Y PUEDE DAR LA VUELTA A OTRAS DOS CARTAS. SI POR CASUALIDAD ESTAS OTRAS DOS CARTAS TAMBIÉN SON IDÉNTICAS, JUEGA DE NUEVO. Y ASÍ SUCESIVAMENTE.

SI POR EL CONTRARIO, LAS DOS CARTAS NO COINCIDEN, LAS DEJA BOCA ABAJO EN EL MISMO LUGAR. AHORA LE TOCARÁ AL JUGADOR SIGUIENTE GIRAR DOS CARTAS. ¡TEN CUIDADO DE NO EQUIVOCARTE YA QUE LAS CARTAS SE PARECEN MUCHO! FINAL DE LA PARTIDA: CUANDO YA NO HAY MÁS CARTAS SOBRE LA MESA, GANA EL JUGADOR QUE HA CONSEGUIDO FORMAR MÁS PARES. ¡MUCHA SUERTE!



Área CARPINTERÍA: 1- UNIR CON UNA FLECHA LAS HERRAMIENTAS DE ACUERDO A SU NOMBRE. TODA LA ACTIVIDAD REALIZARLA EN EL CUADERNO EN CASA.



MARTILLO

TENAZA

CERRUCHO

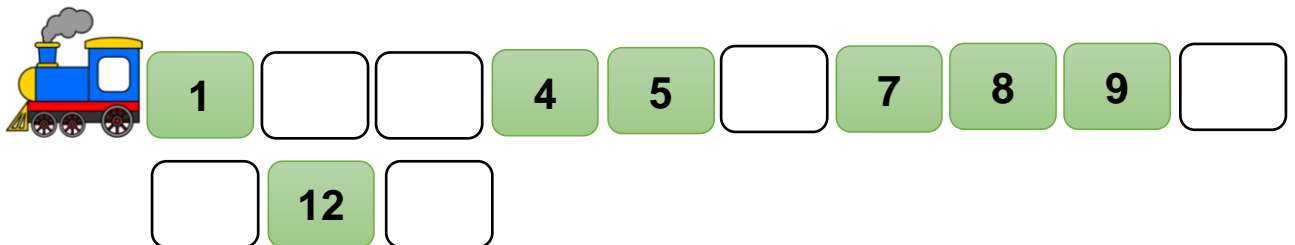
2- CON AYUDA DE CASA HAGA UNA BREVE DESCRIPCION, ¿PARA QUE SE USA ESTAS HERRAMIENTAS? **EJEMPLO: EL SERRUCHO SIRVE PARA CORTAR MADERAS.**

EL MARTILLO:

LA TENAZA:

LUEGO ESCRIBA EL NOMBRE DE CADA HERRAMIENTA QUE FIGURA EN LAS IMAGENES DEL PUNTO 1.

Día 10 Área: MATEMÁTICA: Completa el tren con los números que faltan



Área: REEDUCACIÓN VOCAL:



Pizarra de arena: Vamos a necesitar una caja o tupper, arena, broches de ropa y tarjetas vocálicas en imprenta mayúscula. Rellenar la caja con arena (sémola, café, etc.) y pegar las tarjetas en los broches. Mamá tomará la tarjeta con la “A” y dirá: _ “esta letra es la A” prolongadamente a la vez que, recorre la letra con su dedo índice. Luego, colocará la tarjeta bajo la boca del alumno quien deberá imitarla. Acto seguido, abrochará la tarjeta a la caja y el niño la copiará en la arena con su dedito índice. Realizar el ejercicio con todas las vocales de una por vez. **Gusanito vocálico:** mamá dibujará un gusano en una hoja grande. El niño deberá escribir en cada eslabón una vocal con su dedo mojado en témperas, tiza mojada, etc.