

**E.E.E Mercedes de San Martín/1º A nivel primario/Matemática-Lengua-Cs. Sociales-
Cs. Naturales Formación Ética y Ciudadana- Teatro- Psicomotricidad- Ed. Física-
Plástica**

ESCUELA: E.E.E MERCEDITAS DE SAN MARTÍN

DOCENTES: Dina Dávila - Romina Maratta- M. Eugenia González- M. Marta Doña
Velasco.

GRADO: 1º “A” Habilidades

TURNO: Mañana

ÁREA: MATEMÁTICA- LENGUA- CS. SOCIALES- CS. NATURALES-
FORMACIÓN ÉTICA- PSICOMOTRICIDAD- ED. FÍSICA- PLÁSTICA

TÍTULO: “MI FAMILIA”

CONTENIDOS:

Matemática: Respecto del espacio: Relaciones espaciales de orientación: izquierda-
derecha, hacia arriba y abajo.

Lengua: La renarración de textos literarios: leídos o narrados por la docente.

Ciencias Sociales: Vida familia.

Ciencias Naturales: Hábitos que favorecen a la salud como la actividad física, social y
el juego.

Formación Ética y Ciudadana: La Familia

Psicomotricidad: Orientación en los desplazamientos.

Plástica: Textura: Visual y táctil.

Ed. Física: Experimentación de habilidades motrices básicas locomotivas.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

Día 1:

- **¡QUE NO SE CAIGA!** El juego consiste en que los participantes deben tener un vaso de plástico en cada mano, uno de los vasos tendrá agua y estarán situados uno al lado de otro en la línea de salida, un integrante de la familia dará el inicio a la largada, cada participante debe ir caminando rápido mientras pasa el agua de un vaso al otro tratando de que en camino no se derrame, gana el equipo que llega a la meta que tenga más agua en su vaso. MATERIALES: vasos de plástico y agua.



- **“SIN TOCAR EL PISO”** El juego consiste en que los participantes deben golpear el globo con una sola mano evitando que este caiga al suelo, el participante que deje caer el globo queda descalificado. MATERIALES: globos.



Día 2:

- **¡NOS DIVERTIMOS CON HERMANOS!** Con ayuda de un hermano mayor o de mamá armamos aviones de papel, las cuales pueden decorar a gusto, recordando no poner mucho peso para que pueda volar.

**E.E.E Merceditas de San Martín/1ºA nivel primario/Matemática-Lengua-Cs. Sociales-
Cs. Naturales Formación Ética y Ciudadana- Teatro- Psicomotricidad- Ed. Física-
Plástica**

- Una vez listos los aviones salir al patio y realizar una carrerita de aviones con los hermanitos. Mamá puede guiar diciendo ahora lanzamos el avión hacia arriba al cielo, o hacia abajo para aterrizar en la tierra.

Día 3:

- ¡QUIERO ESCUCHARTE CON ATENCIÓN! CUENTO CON MIS ABUELOS. Pedir a los abuelos que les cuenten un cuento o historia que a ellos les contaban de niños. Si no viven con sus abuelitos es una buena oportunidad para llamarlos por teléfono, o hacer video llamadas y charlar con ellos. Quienes no tengan abuelitos pueden realizar la actividad con la persona más grande de la casa.
- Conversar de cómo está compuesto el grupo familiar, y contarlos.

Día 4:

- ¡JUEGO ADIVINA, ADIVINADOR! Para esto pedimos a los padres o tutores que ayuden a recolectar dentro de casa objetos con diferentes texturas: suaves, rugosas, lisas, colocarlas en una caja.

MATERIALES:

- caja de zapatos
- algodón
- tela de seda o textura suave
- pedacito de lija
- estropajo
- esponja
- pelos de cepillo
- papel aluminio, etc.

Una vez recolectados todos los objetos colocarlos dentro de la caja, luego armar dos equipos, cada equipo debe tocar un objeto con los ojos cerrados y describir cómo lo siente y adivinar que es, quien adivine ganará un punto. Quienes más puntos acumule es el equipo ganador.

Guardar todos los objetos en la caja, la cual será una caja sensorial.

- Para la próxima actividad necesitan: papel afiche- fibra- plasticola- caja sensorial realizada en la actividad anterior.

Disponer del afiche arriba de la mesa, con ayuda de un adulto marcar la manito del niño arriba de éste 6 veces. Un vez que marcaron las manitos sacar de la caja sensorial los objetos recolectados y pegarlos dentro de las manitos separadas por textura. Ejemplo



Los padres pueden escribir arriba de la manito la textura de cada objeto que pegaron: lisa, suave, sedoso, rugoso, áspero, etc.

Día 5:

- Juego “CARRERA DE TAPITAS”: los miembros de la familia se ubicarán en un extremo del patio formando una fila (uno al lado del otro) y cada participante tendrá un sorbete y una tapita, las tapitas se colocan en la línea de salida en el suelo y cuando un familiar dice “preparados, listos, ya...” los participantes saldrán caminando en cuclillas y con ayuda del aire que expulsan por el sorbete deberán hacer llegar las tapitas hasta la línea de meta. Ganará el participante que logre llegar primero a la meta.

**E.E.E Merceditas de San Martín/1ºA nivel primario/Matemática-Lengua-Cs. Sociales-
Cs. Naturales Formación Ética y Ciudadana- Teatro- Psicomotricidad- Ed. Física-
Plástica**

- Juego “EMBOCAR ELASTIQUINES” Buscar en casa elastiquines o coleros. En el medio del patio deben colocar un balde o tarro, armar dos grupos divididos en los integrantes de la familia. Uno será el equipo rojo y otro el verde. Por turno deben estirar los elastiquines o coleros tratando de embocar en el balde, quienes logren embocar más gana.

Día 6:

- Actividad “BOLA RÁPIDA”

En este reto descubrirás la velocidad con la que puedes lanzar algún objeto para derribar botellas de plástico. Colocar las cinco botellas de plástico a una distancia de tres a cinco pasos agrupadas de la manera que desees. Lanza la pelota para tratar de derribar la mayor cantidad de botellas con un solo lanzamiento. Lanza con una mano y después con la otra. Lanza de diferentes maneras. Gana el participante o equipo que derribe más botellas.

MATERIALES



- **¡SOMOS UN EQUIPO!**



TAREAS DEL HOGAR	HACER LA CAMA	BARRER	ORDENAR LA HABITACIÓN	LIMPIAR EL POLVO	AYUDAR A COCINAR	FREGAR LOS PLATOS	SECAR LOS CUBIERTOS	PONER Y QUITAR LA MESA	FREGAR EL SUELO	REGAR LAS PLANTAS
SABADO L M X J V S D										
DOMINGO L M X J V S D										

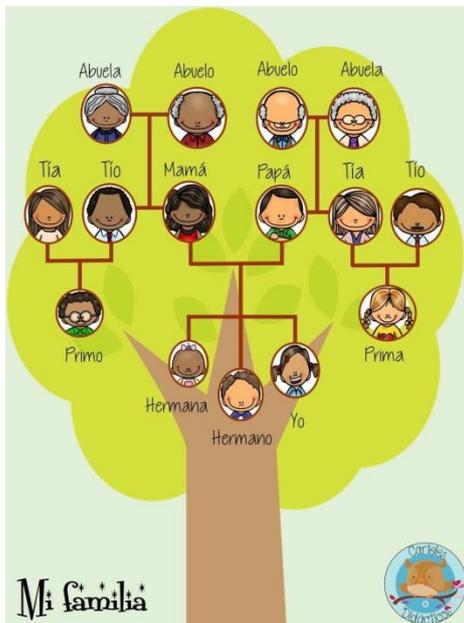
Día 7:

- ¡HOY NOS CONVERTIMOS EN COCINEROS! Ayudar a mamá o abuela a preparar el almuerzo, por ejemplo: el alumno lava las verduras, la mamá las corta, luego el alumno coloca las verduras en la olla, también colaborar en ordenar la mesa. Mamá me ayuda a buscar lo que necesitamos para ordenar la mesa, mantel, vasos, platos, cubiertos, servilletas, y juntos armamos la mesa para disfrutar del rico almuerzo realizado.
- ¡AYUDO TAMBIÉN A PAPÁ! En la tarde o cuando llegue papá de trabajar pedir hacer una actividad juntos, como por ejemplo: limpiar y ordenar el patio, regar, arreglar algo.
- Capturar estos momentos con fotos, que después pueden compartir con la seño.

Día 8:

- Con ayuda de mamá y papá armamos un árbol genealógico collage, si tiene en casa lo puede hacer con cartulina, o dibujado o con diario o con revistas. De tener fotos de la

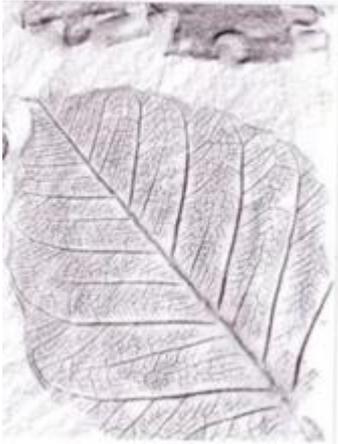
familia buscarlas así las utilizan o pueden dibujar representando a la persona y colocar su nombre. Por ejemplo.



DÍA 9:

¡MAGIA EN FAMILIA!

- Con ayuda de mamá dirigirse al fondo o la vereda de la casa, recolectar distintas formas y tamaños de hojas de los árboles que tengan cercanos.
Una vez recolectadas las hojas de árboles, buscamos hojas de papel blancas, crayones y/o lápices. Colocar las hojas encontradas debajo de la hoja blanca y luego con crayón y/o lápiz frotar por encima y observar qué sucede.
- Realizar un cuadro primaveral utilizando esta técnica de frotar con crayón o lápiz sobre una textura como son las hojas naturales, pueden utilizar distintos colores.



Día 9:

- Jugamos a ¡ENCONTRAR EL TESORO! Un miembro de la familia escoge algo para esconder dentro de la casa, mientras el resto de la familia se distribuyen por todo el espacio caminado con los bordes de los pies y cuando un participante dice: “tesoro” los demás integrantes se desplazarán corriendo a buscar el objeto escondido, mientras que el familiar que escondió el elemento va diciendo “caliente o frío”, según se acerquen o alejen del objeto. Ganará el participante que logre encontrarlo primero.
- Juego “EL FANTASMA” con música de fondo los miembros de la familia se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. En ese momento, un familiar tapaná con una sábana o tela a uno de los integrantes dormidos y después preguntará ¿quién es el fantasma? Y el resto de los participantes se levantarán y adivinarán que participante es el FANTASMA. Ganará el familiar que adivine primero.

DIRECTORA: Verónica Bitrán

VICEDIRECTORAS: Verónica Díaz – Mariela Céspedes