

Escuela: José A. Terry

Docente de grado: Cristina Sánchez.

Grado: 1° B.

Nivel: Primario

Turno: tarde.

Guía N°10

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

Título de la propuesta: Comenzamos la segunda etapa, seguimos aprendiendo.

Contenidos: Expresiones. Partes de la cara. Numeración del 1 al 10. El sismo: ¿Qué es? ¿Por qué se produce? ¿Qué hacer antes, durante y después? Efemérides: día del niño: los juguetes. Computación articulado con Matemática: Numeración, escritura de los números, seriación. Color. Construcción de imagen Bi dimensional. Textura. Posición inicial fonema /t/. Estimulación –exploración- uso de materiales. Coordinación auditivo: motora-sonido/ silencio. El propio cuerpo y sus posibilidades perceptivas, motrices, lúdicas y comunicativas.

Día 1: Matemática y Computación.

Computación: *Estimados papás:* continuamos el trabajo utilizando material concreto como son las tarjetas para simular diferentes ejercicios que los chicos harían en la computadora.

Actividad 1: Ordena los números

Utilizando las tarjetas de los números del 1 al 5, o del 1 al 10, dependiendo de cada alumno, pedimos que los ordene desde el 1.

Luego se muestra las tarjetas con las cantidades y se le pide que las ordene del mismo modo, lo mismo hacemos con las tarjetas con el nombre de los números.

Ahora realizamos el ejercicio solo con un tipo de tarjetas (números, cantidad o nombre de los números), se retiran las tarjetas con las que jugamos y usamos las siguientes.

Número	Tarjetas de Nombre	Cantidad
1	UNO	●

Matemática: Volvemos a encontrarnos, en esta etapa vamos a seguir aprendiendo con la ayuda de mamá o papá. Para comenzar vamos a elaborar el calendario del mes de Agosto. Ahí vamos a graficar todos los días el estado del tiempo.

AGOSTO						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Día 2: Lengua/ lenguaje y Cerámica:

Lenguaje: Les propongo trabajar las emociones... ¿Cómo estamos? ¿Cómo nos sentimos? Vamos a necesitar una hoja de papel y ahí dibujar lo siguiente. Podemos dramatizar las emociones y dibujar en el cuaderno como nos sentimos, recuerda antes escribir la fecha.

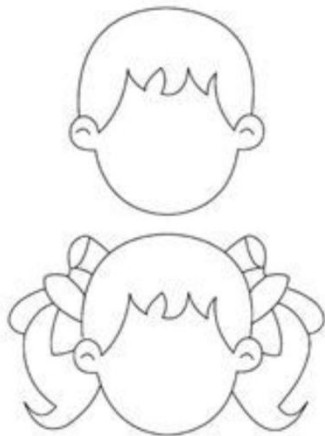


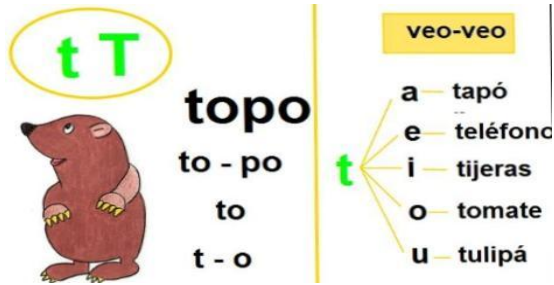
Cerámica:

1. Dibujar en una hoja de dibujo o A4 blanca, una actividad recreativa que hayan realizado en las vacaciones de invierno. Luego trabajaremos con tu dibujo.

Día 3: Ciencias Naturales y Estimulación auditiva y del Lenguaje

Ciencias naturales: Pensamos juntos ¿Qué tiene mi cara? Nos miramos al espejo y observamos con mucha atención: ojos, nariz, boca y orejas. Mira las cabezas y completá solo la que te corresponda.



Estimulación auditiva y del Lenguaje.PRIMER GRADO "B": fonema T:

Repasamos: Boca entreabierta, dientes apenas separados. Colocar la lengua detrás de los dientes superiores y bajarla rápido hasta los dientes inferiores. Decir: **TA TE TI TO TU**. Luego decir **TA-PA,**

TE-MA, TI-PO, TO-PO, TUL.

Día 4: Ciencias Naturales y Tecnología.Tecnología: Actividad n° 1:

Recortá papeles de colores, de revistas o diario. En una hoja de dibujo, de cuaderno o cartón y plasticola, harás lo siguiente. Rasgá los papeles con las manitos de manera que queden trocitos cuadrados, colocá en una bandeja. Distribuí y pegá los papelitos en toda la hoja. Usá tu imaginación para dar la forma que más te guste.

Ciencias Naturales: Aprendemos un poco más, por whatsapp se enviará un video explicativo de los sismos y porque suceden. Con ayuda de la familia observamos los lugares seguros de nuestras casas. Practicamos con toda la familia que hacer en caso de un sismo.

Día 5: Lengua y Educación física.

Lengua: ¡Ahora trabajamos en el cuaderno! Copiamos la siguiente actividad y unimos según corresponda. Nos puede ayudar un familiar

DIENTES



LABIOS



DEDO



OJO



MANO



OREJA



Educación Física: Carrera de piecitos.

MATERIALES: Cartones recortados y decorados con la forma de pies y manos.

DESCRIPCIÓN: Recortar varios cartones con forma de pies derechos y pies izquierdos pintarlos, pintar las uñas, contornear los bordes, identificar con la letra correspondiente a derecha letra D izquierda letra I, asegurarse de que se diferencie el dedo gordo para una fácil identificación en el momento de ubicar el pie. #Cada niño debe tener 2 huellas derechas y 2 huellas Izquierdas, #Marcar la línea de partida y la línea de llegada con conos #Se debe avanzar pisando en el pie que corresponda, ejemplo Derecho "D" y luego Izquierdo "I", cambiando de lugar los distintos pies y alternando huella Derecha e Izquierda para seguir avanzando. # pueden jugar varios niños a la vez #Recorrido corto

1. Darball

MATERIALES: Pelotas, calcetines , cojines, lápiz o tiza





DESCRIPCIÓN: El juego consiste en dibujar en la pared una serie de círculos situados a diferentes alturas, otorgándoles a cada uno de ellos una puntuación diferente. A una distancia no menor de metro y medio el jugador tendrá tres intentos para lanzar los diferentes objetos hacia el blanco, tratando de conseguir el mayor número de puntos posibles. Este juego puede hacerse de forma individual tratando de superarse a uno mismo en cada ronda del juego o con más participantes llevando a cabo una competición.

Día 6: Ciencias sociales y Estimulación auditiva y del lenguaje .

Ciencias Sociales: En el calendario ubicamos el día DOMINGO 16 y lo pintamos con color, ese día festejamos el Día del Niño. En el cuaderno escribimos la fecha y dibujamos los regalos que recibimos. Podemos recortar imágenes de juguetes de diarios y revistas y si te animas escribí el nombre de algun juguete con ayuda.



Estimulación Auditiva y del Lenguaje.

1. ACTIVIDAD GENERAL:	EJERCICIOS de VOCALIZACIÓN:
<p>EJERCICIOS de: SOPLO SUAVE Y FUERTE:</p> <p># Soplar suave sobre la mano. Soplar fuerte.</p> <p># Soplar una vela sin apagarla.</p> <p># Soplar apagándola.</p> <p># Soplar bolitas de papel y hacerlas rodar. Tumbbar juguetes pequeños de un soplo.</p> <p># Soplar entrecortado en 5 veces.</p> <p># Soplar en posición de articular la letra “a”.</p> <p>APNEA: Inspirar profundo por nariz, contener el aire 2 segundos. Soltar por boca.</p> <p>. REPETIR 3 veces cada ejercicio e incluir la ficha en la carpeta de REEDUC. VOCAL.</p>	<p>1. Sonríe y manda besos.</p>  <p>2. Mueve la lengua como lo indican las imágenes</p>  <p>3. Produce los siguientes sonidos: a-i-a-i-a</p>  <p>4. Produce los siguientes sonidos: o-e-o-e-o</p> 

Día 7: Lengua y Cerámica:

Lengua: Trabajamos en el cuaderno. Recortamos de diarios y revistas imágenes de diferentes caras. Vamos a pensar expresiones de las personas, por ejemplo: enojadas, felices, tristes. Recordá dejar toda la actividad en el cuaderno.



Cerámica: 2- Realizar un collage con relieve del dibujo realizado, con papel de diario, papel crepé o papel glasé.

Ejemplo de la tarea a realizar:



Día 8: Computación y Matemática.

Matemática: Repasamos las figuras geométricas aprendidas. Copia la actividad en tu cuaderno. Podes realizar las figuras con algun papel de color.



CÍRCULO



TRIÁNGULO



CUADRADO



RECTÁNGULO

Computación:

Actividad 2: Completa la serie numérica

En este ejercicio completaremos la serie. Se le pide que cierre los ojos y se colocan las tarjetas, saltando algunos lugares. Al abrir los ojos, deberá completar la serie con las tarjetas que faltan.

Se pueden invertir los roles, que el niño piense el ejercicio y el adulto lo resuelve.

Para dar más complejidad podemos ordenar las tarjetas una debajo de la otra en forma vertical, para que el niño asocie que debe seguir respetando el orden de los números.

Día 9: Ciencias Naturales y Tecnología

Tecnología: Actividad n° 2:

Buscá un trozo de jabón en barra y una hoja de cuaderno blanca, o block de dibujo si tenés. Vas a usar un pincel o bien un cepillo de dientes viejo. Dibujá lo que vos quieras con el jabón en la hoja por ej. el caballito de la foto.

Luego prepará con agua y té o café o colorante vegetal una acuarela. Usá el pincel para



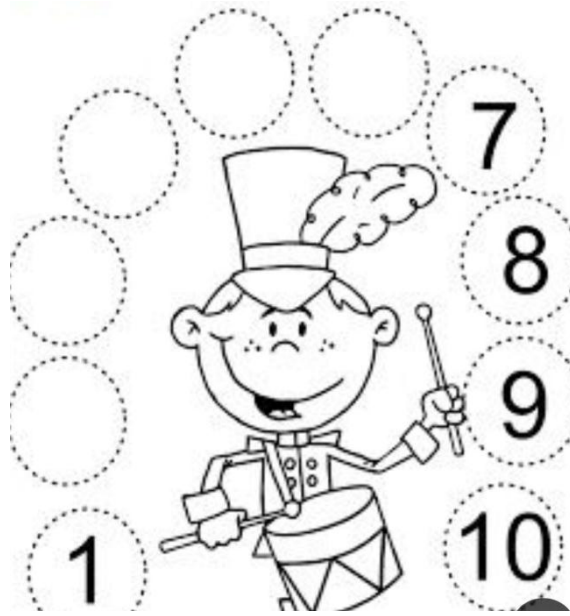
pintar el dibujo que hiciste, observá como va apareciendo el caballito que hiciste ó lo que hayas elegido dibujar.

Ciencias Naturales: Observamos los consejos sobre qué hacer antes, durante y después de un sismo. Si es posible pegamos la información en el cuaderno.



Día 10: Matemática y Música

Matemática: Repasamos los números del 1 al 10, completamos la serie. Recordá copiar la tarea en tu cuaderno y escribir la fecha.

**Música:**

- 1. JUEGO DE LA SILLA:** Se colocarán sillas formando un círculo, con la parte del asiento hacia afuera. Debe haber una silla menos que el número de jugadores. Buscar música alegre que alguien que deberá ser pausada. Al comenzar la música los jugadores correrán alrededor de las sillas debiendo sentarse cuando la música pare. El jugador que quede sin silla, saldrá del juego, debiendo quitar una silla por cada jugador que sale. Ganará quién sea el único en sentarse cuando quede una sola silla
- 2. Variante del juego de la silla:** Se puede variar el juego proponiendo diversas actividades: Ej girar saltando en un solo pie, girar caminando hacia atrás, caminando agachados en punta de pie, etcétera. ¡A divertirse! Y feliz retorno a clases

Equipo Directivo a cargo: Verónica Verdeguer y Carina Amidey.