

Escuela: Martina Chapanay

Docente: Marianela Gonzalez

Grado: Alfabetización "A"

Turno : Tarde

Área : Matemática

Contenidos

- Medidas de tiempo: Lectura del calendario: día, semana, mes y año.
- El número natural (0 al 10)
- Construcción y uso de la sucesión de números naturales de forma oral y escrita, hasta 10
- Regularidades de la serie oral y escrita hasta 10 .
- Relaciones de mayor, igual, menor, anterior y siguiente.
-

Cronograma

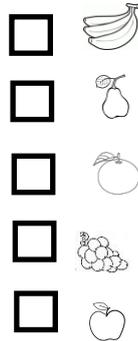
Miércoles 1 de abril

Área curricular: Agropecuaria

Profesora: Irma Gómez

MI HUERTA ESCOLAR

1º) _ PINTA EL DIBUO. CUENTA CUANTAS FRUTAS IGUALES HAY Y COLOCA EL NUMERITO EN EL CASILLERO QUE CORRESPONDA.



2º) _ RECORTA Y PEGA FRUTAS Y VERDURAS QUE COMIENCEN CON A, B, C, D, E, P, S, Z.

3°) _INVENTA ORACIONES CON CADA PALABRA: HUERTA, TOMATE, ARBOL, NARANJA.

Jueves 2 de abril

Asignatura: Educación Musical

Profesor: Leonardo Belli

Actividades

_Escuchar con atención sonidos de su entorno cotidiano (cocina, comedor, estar, habitación, patio, vereda, etc)

_Visualizar de dónde provienen (arriba, abajo, al centro, lados, lejos, cerca)

_Definir, si es posible, en sonidos "gordos" (graves) o "flacos" (agudos)

_Definir, si es posible, cuando esos sonidos son largos y cuando son cortos

_Definir, si es posible, si suenan "fuerte" (volumen alto) o "despacito" (volumen bajo)

_Reconocer la fuente de donde provienen esos sonidos

_Representación vocal de los sonidos reconocidos anteriormente por separado en un principio y tratar de integrar el resto de a poco a modo de juego

Área Curricular: Educación Física

Profesor : Álvarez, Carlos Gustavo

Título de la Propuesta: Juegos

Desarrollo de actividades:

ENTRADA EN CALOR:

Caminata libre durante 5 minutos.

Caminata esquivando obstáculos Durante 10 minutos

PROPUESTAS DE ACTIVIDADES:

*Juego de Bowling (con botellas plásticas vacías, y con cualquier pelota o pelota de media)

- Colocar las 6 botellas vacías a 7 metros de distancia, una, atrás dos y atrás tres en hilera.

- El jugador a 7 metros de distancia realizara 3 lanzamientos tratando de voltear todas las botellas, antes de iniciar nuevamente el juego, anotando la cantidad de botellas que cayeron.

*Juego de puntería (con los mismos elementos del juego anterior).

- Colocar las 6 botellas vacías a 7 metros de distancia, una atrás dos y atrás tres en hilera.
- El Jugador se ubicara detrás de una línea a 7 metros de distancia a la ubicación de las botellas y con lanzamiento sobre el hombro tratara de voltear todas las botellas.

Variando la distancia dependiendo de la facilidad de voltear las botellas

VUELTA A LA CALMA:

- Charla del juego realizada analizando estrategias para mejorar en cada juego.
- Elongación de los grandes grupos musculares.

Viernes 3 de abril

Área : Teatro

Profesora: María Gema Arias

Contenido: **Máscara**

1



2



1. Con materiales que tengas en casa haz una máscara. Las fotos son un ejemplo, están realizadas con un plato descartable como base pero si no tienes lo puedes hacer con un pedazo de cartón. Puedes usar pintura, marcadores o pegar pedacitos de papel de diarios o revistas para decorarla. Puede ser de un animal como las fotos o puedes crear otro personaje. Para sostenerla en la cara si no tienes elástico en tu casa prueba con un pedazo de totora o algo elástico. Otra opción es un palito pegado para sostenerlo como en la foto número 1.

2. Una vez finalizada tu máscara pruébala, juega con ella, pídele al adulto que te acompaña que la use también. Si te animas y puedes, envía una foto a tu seño con tu máscara puesta.

Espero que te diviertas, nos vemos en la escuela. No te olvides de llevar tu máscara.

Área Curricular: Artes Visuales.

Docente: Rivero Yamila Daniela

Una línea es una marca continua con mayor longitud que anchura, realizada en una superficie, por un punto en movimiento. La línea puede definir un espacio, crear un contorno, implicar movimiento texturas. Las líneas pueden ser horizontales, verticales o diagonales; rectas o curvas, gruesas o finas.



Obra de Vincent Van Gogh, en esta obra el artista utiliza diferentes tipos de líneas. Como: líneas curvas, rectas

Actividad N°1: "Jugamos con líneas"

-En esta actividad deberás utilizar mucho la imaginación.

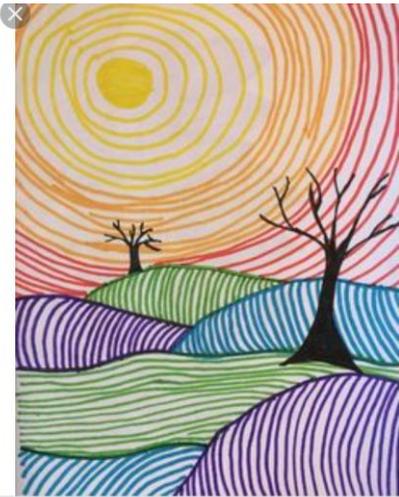
- Buscamos en revistas, diarios q tengamos en casa paisajes. Observamos cada uno de ellos, sus colores, y formas

-Sobre una hoja N°5 dibujamos un paisaje el q más nos guste.

Actividad N°2: "líneas de colores"

Al finalizar la actividad N°1 comenzaremos trazar líneas de diferentes colores en cada una de las figuras q dibujamos con todo tipo de líneas curvas, rectas.

Ejemplos:



Lunes 6 de abril

Área curricular: Matemática

Profesora: Marianela Gonzalez

1. Observamos el calendario de casa y marcamos diariamente la fecha de hoy y tachamos el del día de ayer como lo hacemos habitualmente en clase. Coloreamos de rojo sábados, domingos y los feriados próximos
2. En el cuaderno: Escribe la fecha en el cuaderno y como se encuentra el días de hoy : soleado , nuboso, lluvioso , ventoso.
3. Trabajamos "yo soy "datos personales : nombre y apellido y edad
4. Jugamos en familia :
 - Bingo : podemos armar los cartones o dibujarlos en el cuaderno . Coloco en una bolsita los números del 1 al 10.
 - ◆ **Instrucciones :**
 - ◆ Con la persona que me acompaña elegimos cada uno un cartón
 - ◆ Sacamos un número de la bolsita y lo decimos en voz alta escuchar y marcar los números. Gana el que completó el cartón.

BINGO			BINGO			BINGO			BINGO		
1	6	4	8	5	2	2	9	10	10	6	5
7	8	10	1	9	7	1	8	3	2	4	7
9	5	3	3	6	10	6	5	7	8	9	1

5. Responde
¿Quién gano? Escribe su nombre.....

6. Completa el cartón del bingo con los números que faltan. Pinto el numero mas grande y el mas chico.

0		2	3				7			
---	--	---	---	--	--	--	---	--	--	--

Martes 7 de abril

Área curricular: Matemática

Profesora: Marianela Gonzalez

7. Jugamos con las cartas a, mayor y menor. Al "Uno". Necesitamos un mazo de cartas, y dos o más jugadores.

• Instrucciones :

*El jugador repartidor baraja las cartas

* Coloca una carta en el centro y reparte las demás en igual de cantidad para todos los participantes.

* Un participante lanzará una carta sin mirar al centro intentando adivinar si es menor o mayor que la carta central. Si adivina gana 1 punto.

*Su carta se convierte en la carta central para los demás participantes.

*Gana quien tiene más puntos .

8. Con ayuda de una adulto realizamos la siguiente actividad

- Dictado de números del 1 al 10
- Elegir 3 números y colocar su anterior y posterior.
- Busco en revistas , recorto y pego números

9. Consejito: No te olvides de lavarte las manos.

Directora: Mariela García