

ESCUELA: E.E.E. CRUCERO A.R.A. GRAL. BELGRANO

DOCENTE: PATRICIA RUIZ

GRADO: TERCERO

TURNO: TARDE

ÁREA: ÁREAS INTEGRADAS

TÍTULO: “COMPARTIENDO EN FAMILIA”



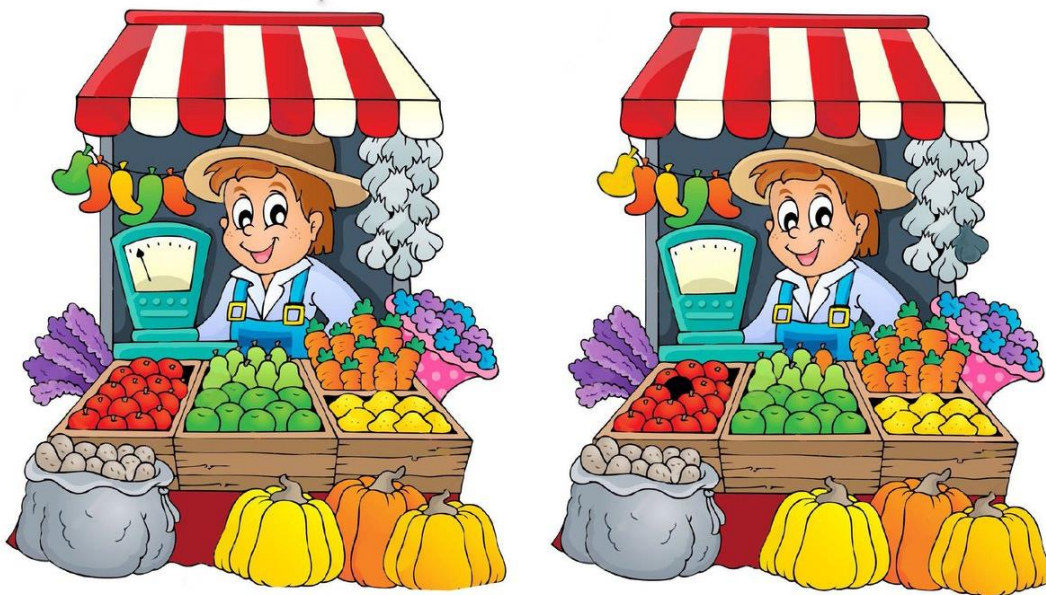
CONTENIDOS:

- LA ATENCIÓN SELECTIVA Y LA PERCEPCIÓN VISOESPACIAL.
- EL JUEGO RECREATIVO Y REGLADO.
- LA FAMILIA. HISTORIA DE LA FAMILIA. ACTIVIDADES DE OCIO EN LA FAMILIA.
- LA LETRA L. SÍLABAS LA, LE, LI, LO, LU. GRAFÍA Y SONIDO.
- LECTURA Y ESCRITURA DE PALABRAS CORTAS.
- CONTEO ORAL HASTA 89.
- LECTURA Y ESCRITURA DE NÚMEROS NATURALES HASTA EL 89.
- SITUACIONES PROBLEMÁTICAS SENCILLAS.
- RECICLADO DE CAJAS.

ACTIVIDADES:

DÍA 1: JUGAMOS EN FAMILIA A DESCUBRIR LAS “5 DIFERENCIAS”:

- ARMAR DOS GRUPOS ENTRE LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA. QUIEN ENCUENTRE MÁS DIFERENCIAS GANA. EL EQUIPO QUE PIERDA DEBE AYUDAR A PREPARAR LA MESA PARA ALMOZAR Y CENAR. ¡MUCHA SUERTE!



ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL**CONTENIDO:** CUALIDADES DEL SONIDO: INTENSIDAD

LOS SONIDOS PUEDEN SER FUERTES O SUAVES

SONIDOS FUERTES: ES UN SONIDO QUE PRODUCIMOS O ESTUCHAMOS CON MUCHA FUERZA. POR EJEMPLO

EL RUGIDO DEL LEÓN

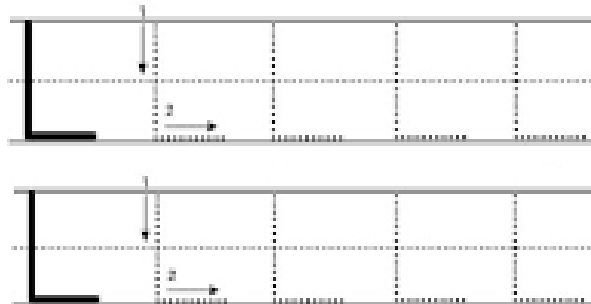
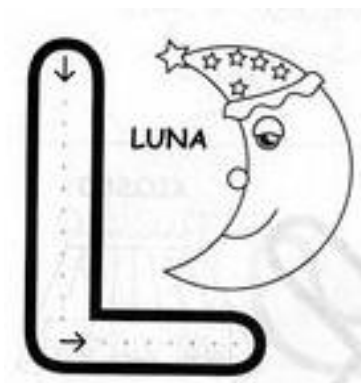
SONIDOS DÉBILES: ES UN SONIDO QUE PRODUCIMOS O ESCUCHAMOS MUY SUAVE O LEVE. POR EJEMPLO, EL MAULLIDO DE UN GATO O CUANDO SUSURRAMOS AL OIDO DE UN COMPAÑERO.**DÍA 2:** - OBSERVA ATENTAMENTE LAS FRUTAS Y VERDURAS DE LA IMAGEN DEL JUEGO ANTERIOR:

¿HAY ALGUNA COMO ÉSTA?

¿CÓMO ES? ¿CÓMO SE LLAMA?

¿SABES CON QUÉ LETRA COMIENZA SU NOMBRE?

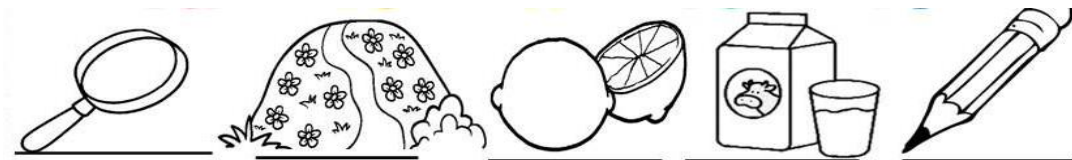
¡TE PRESENTO LA LETRA “L”! DECÓRALA COMO MÁS TE GUSTE Y LUEGO PRACTICA SU ESCRITURA.

**ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA****CONTENIDO:** APROPIACIÓN DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS POR MEDIO DE LA EXPERIMENTACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS LOCOMOTIVAS Y NO LOCOMOTIVAS. EQUILIBRIO.

1: PARA TRABAJAR TODOS LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA. ENTRADA EN CALOR, MOVIENDO TODAS LAS ARTICULACIONES DEL CUERPO, EL CUELLO, LOS HOMBOS, LA CINTURA, RODILLA Y TOBILLOS. CON AYUDA DEL OTRO, TOMARSE DE LA MANO, Y CON LA OTRA LLEVAR HACIA ATRÁS LA PUNTA DEL PIE. LUEGO EL MISMO EJERCICIO, TRATAR DE REPETIRLO SIN AYUDA, EXTENDIENDO EL BRAZO CONTRARIO.



DÍA 3: - REPASA CON COLOR CADA SÍLABA Y UNE CADA UNA CON LA IMAGEN CUYO NOMBRE COMIENZA CON LA MISMA.



ÁREA: COMPUTACIÓN

CONTENIDO: RECONOCIMIENTO DE LAS NORMAS DEL JUEGO RELACIONÁNDOLOS CON EL ÁREA.

1-LEER OBSERVAR PARA COMPRENDER. ¡JUGAMOS EN FAMILIA! JUEGO DE SILLAS

SE COLOCAN LAS SILLAS FORMANDO UN CIRCULO, SE COLOCA LA MÚSICA ALEGRE, MIENTRAS TODOS LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA GIRAN EN TORNO DE LA SILLA, CUANDO LA MÚSICA SE DETIENE LAS PERSONAS SE TIENEN QUE SENTAR PIERDE EL QUE NO SE PUEDE SENTAR SALE DEL JUEGO, LUEGO SE EXTRAE EN CADA VUELTA UNA SILLA HASTA QUE QUEDE DOS PARTICIPANTES GANA EL QUE SE SIENTA PRIMERO.



DÍA 4: INVITAR A TU FAMILIA A DIVERTIRSE CON EL “JUEGO DE LETRAS”.

ELEMENTOS: FICHAS DE CARTÓN CON LETRAS.

CONSIGNAS: BUSCAR EL JUEGO DE LETRAS QUE HICISTE HACE UN TIEMPO. AGREGAR LAS NUEVAS LETRAS QUE CONOCISTE. CONTROLA TENER TODAS LAS VOCALES Y LAS DEMÁS LETRAS (A, E, I, O, U, M, P, S, D, N, T, L). AGREGA OTRO JUEGO DE VOCALES.



ARMAR DOS GRUPOS DE PARTICIPANTES. MEZCLAR BIEN TODAS LAS LETRAS Y REPARTIRLAS ENTRE LOS DOS GRUPOS. TENER BIEN CERCA LA IMAGEN DEL JUEGO ANTERIOR (LAS 5 DIFERENCIAS) PARA QUE PUEDA SER OBSERVADA POR LOS PARTICIPANTES. A LA CUENTA DE TRES CADA GRUPO DEBE ENCONTRAR LA LETRA INICIAL DE CADA FRUTA O VERDURA DE LA IMAGEN O ARMAR LA PRIMER SÍLABA DE SUS NOMBRES. SI ENCUENTRAN LA LETRA INICIAL TIENEN 5 PUNTOS POR CADA UNA, SI ARMAN LA SÍLABA INICIAL SON 10 PUNTOS POR CADA SÍLABA. GANA QUIEN SUME MÁS PUNTOS. EL EQUIPO QUE PIERDA DEBERÁ PAGAR UNA PRENDA QUE LE DIRÁ EL GRUPO GANADOR.

ÁREA: ARTES VISUALES

CONTENIDO: LA FAMILIA

EN ESTA GUÍA REALIZAREMOS UN JUEGO DE ROLES, CONSTRUIREMOS MÁSCARAS CON MATERIALES QUE TENGAMOS EN CASA. BUSCAMOS LOS MATERIALES QUE NECESITAMOS: CARTÓN, TAPITAS DE GASEOSAS, LANAS, ETC. TAMBIÉN NECESITAREMOS TIJERA Y PLASTICOLA. PINTURA O CRAYONES.

DÍA 5: - CON AYUDA DE TU FAMILIA ESCRIBE EL NOMBRE DE CADA FRUTA Y VERDURA DE LA IMAGEN. LUEGO CUENTA Y ESCRIBE LA CANTIDAD DE CADA UNA.

NOMBRE									
CANTIDAD									

ÁREA: EDUCACIÓN AGROPECUARIA

CONTENIDO: EFEMÉRIDES FAMILIA- CARTELES – RECONOCIMIENTO DE VERDURAS Y FRUTAS.

-EN FAMILIA LEEN ESTA RIMA:

- VIENE CON SU CAPARAZÓN, ES UN CARACÓL QUE COME FLOR,
DE COLIFLOR
- SOL, LIMONES Y MEMBRILLOS SON DE COLOR AMARILLO.
- LA TRAVIESA BANANA SE ESCAPÓ POR LA VENTANA.

-REALIZAMOS EN EL CUADERNO EL DIBUJO CORRESPONDIENTE DE CADA RIMA.

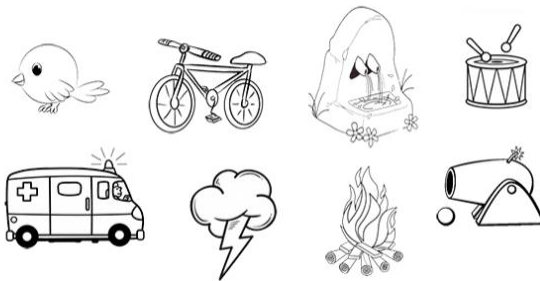
DÍA 6: TENIENDO EN CUENTA EL CUADRO ANTERIOR; RAZONA, RESUELVE Y RESPONDE:

¿CUÁNTAS FRUTAS TENGO EN TOTAL SI SUMO LAS  Y LOS  ?

¿CUÁNTAS VERDURAS TENGO SI SUMO  Y LOS  ?

ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL

-SEÑALA E IMITA LOS SONIDOS FUERTES Y DÉBILES

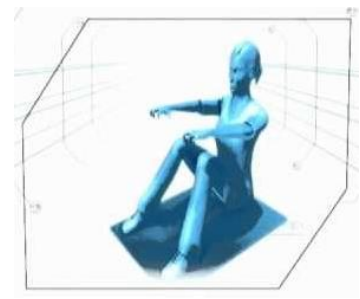


DÍA 7: JUEGO “LA ALFOMBRA VELOZ”

PARTICIPANTES: TODA LA FAMILIA

ELEMENTOS: PUEDE SER 2 CARTONES GRANDE, 2 TOALLONES O 2 TPAPOS DE PISO.

CONSIGNAS: DIVIDIR EL GRUPO FAMILIAR EN DOS. POR GRUPO SE TURNARÁN UNO POR VEZ PARA PARTICIPAR. CADA PARTICIPANTE SE SENTARÁ ARRIBA DE LA ALFOMBRA VELOZ (CARTÓN, TOALLÓN O TRAPO DE PISO) CON LAS RODILLAS INCLINADAS HACIA ARRIBA. A LA CUENTA DE TRES DEBEN SALIR HACIA ADELANTE ESTANDO SENTADOS, ARRASTRANDO LA COLA Y SIN SALIRSE DE LA ALFOMBRA, AL MISMO TIEMPO DEBEN CONTAR HASTA LA LLEGADA; DONDE LOS ESPERARÁ EL



SIGUIENTE PARTICIPANTE. SI SE EQUIVOCAN AL CONTAR DEBEN COMENZAR DE NUEVO. GANA EL EQUIPO CUYOS INTEGRANTES HAYAN PARTICIPADO TODOS PRIMERO.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

ENTRADA EN CALOR, MOVIENDO TODAS LAS ARTICULACIONES DEL CUERPO, EL CUELLO, LOS HOMBOS, LA CINTURA, RODILLA Y TOBILLOS. EN POSICIÓN VERTICAL, FLEXIONAR UNA PIERNA, TRATANDO DE MANTENER LA POSICIÓN, LLEVAR AMBAS MANOS AL CENTRO DEL CUERPO. CONTAR 10 SEGUNDOS, DESCANSAR Y CAMBIAR DE PIERNA. PARA TRABAJAR CON TODA LA FAMILIA, EL EQUILIBRIO ES IMPORTANTE Y DEBERÍA TRABAJARSE EN TODAS LAS EDADES.



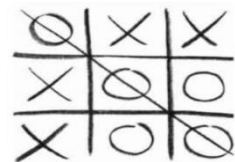
DÍA 8: "VOLAMOS EN EL TIEMPO..."

- ESCOJAN EN FAMILIA UNA HORA EN EL DIA PARA VER FOTOS FAMILIARES. COLOCAR SILLAS O ALMOHADONES EN RONDA. REPARTIR LAS FOTOS, DE A UNA POR VEZ, ENTRE LOS INTEGRANTES. CADA UNO CONTARÁ LA ANÉCDOTA O MOMENTO DE LA FOTO. VALE AYUDAR A QUIEN NO RECUERDE ALGUNA.

LES ASEGURO QUE COMPARTIRÁN UN MOMENTO MUY ESPECIAL Y PLACENTERO EN FAMILIA Y NO OLVIDEN ENVIARME UN MENSAJE DE VOZ CONTÁNDOME SOBRE LA FOTO QUE MÁS TE GUSTÓ.

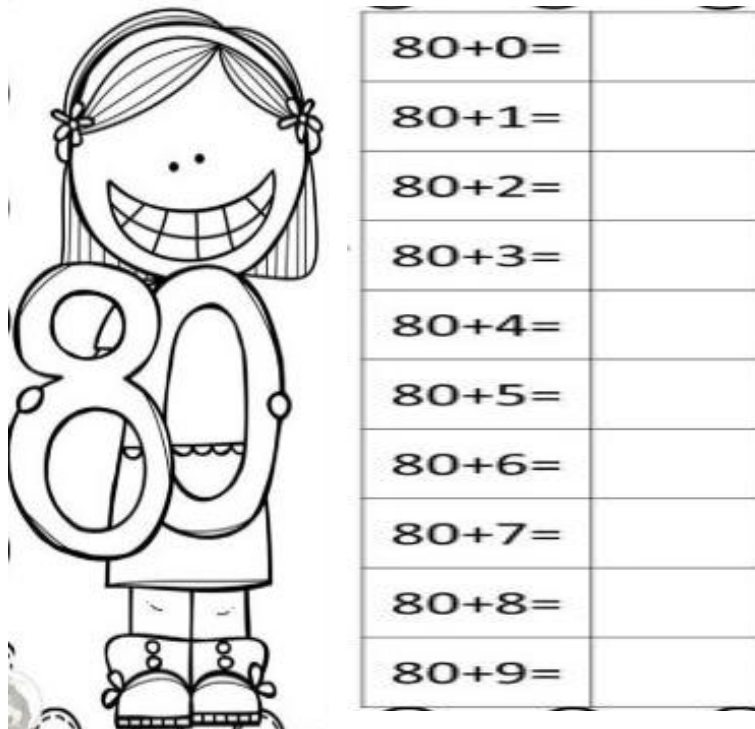
ÁREA: COMPUTACIÓN

1-JUGAMOS EN FAMILIA!: TRES EN RAYA EN UN PAPEL SE HACEN DOS LÍNEAS HORIZONTALES Y DOS VERTICALES, FORMANDO UNA CUADRICULA DE NUEVE ESPACIOS POR TURNO CADA JUGADOR DEBE PONER UNA X O O CERO, INTENTANDO HACER UNA LÍNEA VERTICAL, HORIZONTAL O DIAGONAL. CUANDO TODOS LOS ESPACIOS ESTÁN LLENOS SE TERMINA LA PARTIDA, QUE PUEDE TERMINAR CON UN JUGADOR O BIEN EN EMPATE, QUE SUELE SER LO MÁS HABITUAL UNA VEZ QUE SE CONOCE LA MECÁNICA DEL JUEGO.



DÍA 9: EN EL JUEGO "LA ALFOMBRA VELOZ", ¿ALGUNO DE TU FAMILIA CONTÓ HASTA EL NÚMERO 80? ¿LO CONOCES AL NÚMERO?

¡AQUÍ TE LO PRESENTO! PUEDES PINTARLO COMO MÁS TE GUSTE. LUEGO RESUELVE LAS SUMAS PARA DESCUBRIR SU FAMILIA.



ÁREA: ARTES VISUALES

1- CORTAMOS EL CARTÓN CON LA SILUETA DE LA CARA, DECIDIMOS QUÉ PERSONAJE NOS GUSTARÍA REPRESENTAR CON NUESTRA



MÁSCARA. Y DIBUJAMOS LOS DETALLES. COMENZAMOS A COLOCAR LOS MATERIALES QUE RECOLECTAMOS EN



LOS DETALLES, POR EJEMPLO, PODEMOS UTILIZAR LAS TAPITAS DE GASEOSAS EN LOS OJOS, CON CARTÓN SOBRE CARTÓN LAS CEJAS,

ETC. LUEGO PINTAMOS Y TERMINAMOS NUESTRO PERSONAJE. ¡¡AHORA A JUGAR CON NUESTRAS MÁSCARAS!!

DÍA 10: "UN COFRE PARA UN TESORO FAMILIAR".

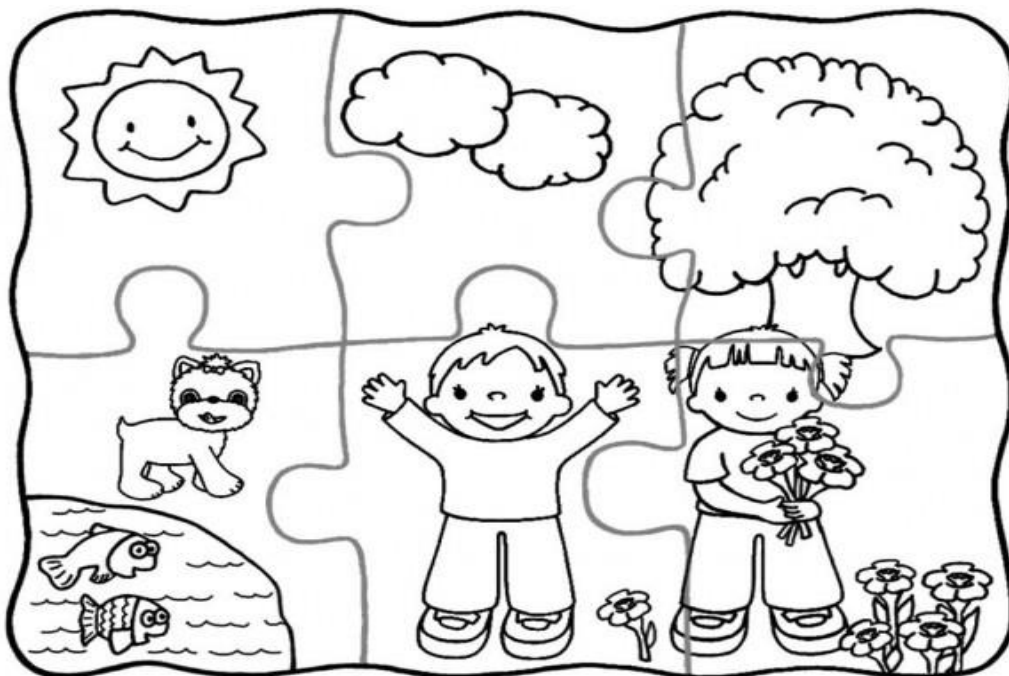
INVITAR A LA FAMILIA A DECORAR UNA CAJA PARA GUARDAR TODAS LAS FOTOS O RECUERDOS (SOUVENIR). DEBEN DEJAR VOLAR SU IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD. LES DOY UNAS CONSIGNAS, PERO USTEDES PUEDEN DARLE SU ESTILO PARTICULAR. ¡MANOS A LA OBRA!

MATERIALES: UNA CAJA DE CARTÓN MEDIANA O DE ZAPATO. DIFERENTE RECORTES DE PAPEL (DE REVISTAS, PAPEL DE REGALO, CARTULINA, ETC.). PLASTICOLA, TIJERA, MARCADORES DE COLOR, LANITAS, ETC.

CONSIGNAS: COLOCAR LA CAJA ENCIMA DE LA MESA. QUITARLE TODO EL POLVO CON UN TRAPO. PICAR DE DIFERENTES TAMAÑOS TODOS LOS PAPEL QUE ENCONTRARON. PUEDEN RECORTARLOS CON LOS DEDOS O CON TIJERA. COLOCARLOS ADENTRO DE UN BOLS PARA QUE NO SE PIERDAN. COLOCAR PLASTICOLA EN UNA CARA DE LA CAJA Y CUBRIRLA CON EL PAPEL PICADO. REPETIR LA MISMA ACCIÓN CON EL RESTO DE LAS CARAS. PUEDEN FORRAR TAMBIÉN EL INTERIOR DE LA CAJA. SI TIENE TAPA TAMBIÉN DEBES FORRARLA O PINTARLA DE UN SOLO COLOR Y DECORARLA CON LANITAS O TRAZANDO LINEAS DE COLOR CON LOS MARCADORES. UNA VEZ TERMINADO DEJAR SECAR. SACAR UNA FOTO AL COFRE QUE REALIZARON Y ENVIÁRMELA POR WHATSSAP.

ÁREA: EDUCACIÓN AGROPECUARIA

- PINTA LA IMAGEN, PÉGALA SOBRE CARTON Y RECORTA POR LAS LINEAS. FINALMENTE TENDREMOS UN ROMPECABEZA PARA JUGAR EN FAMILIA.



DIRECTORA: MABEL MERCADO