- Escuela: E.E.E Cura Brochero.
- Docentes: Castro Marianela. Navas Verónica. Carrión Giselle. Castro Adriana. Sosa María. Flores Celina. Sánchez Soledad. Gutiérrez Marina.
- Grado: 1º grado.
- Turno: Mañana.
- Áreas: Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Teatro, Artes Visuales, Educación Física, Música, Agropecuaria, Psicomotricidad. Tecnología.
- Título de la propuesta: "Aprendemos en familia".
- Contenido:
- ✓ Lengua: Lectura y escritura de palabras.
- ✓ Matemática: Sumas de dos cifras. Situaciones problemáticas.
- ✓ Ciencias Sociales: Efemérides: 21 de Septiembre: "Dia del Estudiante". Inicio de la Primavera.
- ✓ Ciencias Naturales: Higiene personal.
- ✓ Teatro: Rol Personaje.
- ✓ Artes Visuales: Organización espacial. arriba y abajo. superposición y yuxtaposición de figuras geométricas.
- ✓ Educación Física: Diversas formas de desplazamientos.
- ✓ Música: El sonido. Cualidades del sonido: Intensidad (fuerte y suave), duración (largo y corto). Los modos y medios expresivos la voz: (cantada).
- ✓ Agropecuaria: Calendario de siembra: Primavera-verano.
- ✓ Psicomotricidad: Coordinación dinámica general.
- ✓ Tecnología: Procesos. "Los alimentos y su origen".

Actividades:

## PRIMER DÍA: MATEMÁTICAS:

1. Resuelve las siguientes sumas en sus casitas.

31 + 15 =

40 +3=

10 + 7 =

22 + 6=

9 + 9 =

15 + 5 =

- 2. Ordena los resultados de menor a mayor.
- 3. Mamá me realiza un dictado de 7 números desde el 1 al 59.

### MÚSICA:

- 4. Escucha y aprende la "Canción de los sonidos", que la seño te envía en MP3 por wsp.
- 5. Con la ayuda de la familia: dibuja en el cuaderno general los elementos que nombra la canción que emite sonido.

### SEGUNDO DÍA: LENGUA:

- 1. Lee las oraciones y pinta el dibujo correcto.
- 2. Luego copia la oración, reemplazando el dibujo pintado por la palabra.



## **ARTES VISUALES:**

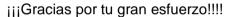
3. En una hoja nº 5 blanca pega papeles con forma de cuadrados y de rectángulos de muchos colores para armar tu propia ciudad. Inspírate en la obra del artista XUL SOLAR "ROCAS LAGUI" para realizar tu trabajo. Finaliza tu trabajo pintando con lápices de colores, marcadores y crayones.



TERCER DÍA:

**CIENCIAS SOCIALES:** 

21 DE SEPTIEMBRE: "DIA DEL ESTUDIANTE".





## **EDUCACIÓN FÍSICA:**

## JUEGO TIERRA, AGUA O AIRE

- 1. Armen una ronda con los miembros de tu familia.
- 2. De a uno por vez, cada participante del juego nombrará un animal teniendo en cuenta el lugar por donde se desplaza habitualmente (la tierra, el agua o el aire).

El resto de los participantes tendrá el desafío de imitar al animal nombrado.

El participante que nombró al animal deberá decir quién hizo la imitación más graciosa, quién lo hizo más rápido, entre otras.

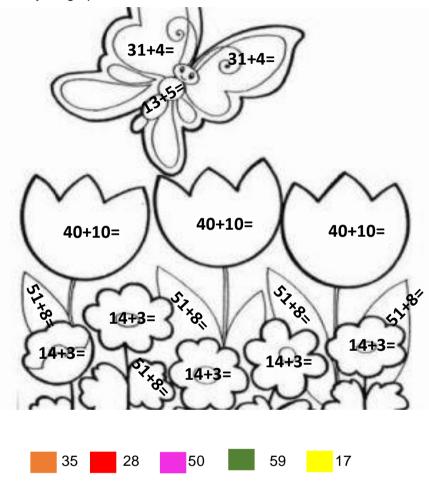
¿Están listos y listas?... ¡A jugar!

- Animal de aire: mover los brazos como alas imitando a un pajarito o una ardilla voladora, entre otros.

- Animal de agua: simular en el suelo que está nadando como un delfín, trasladarse como una medusa, etc.
- Animal de tierra: caminar en cuatro patas como un perro, reptar como un gusano, etc.

## CUARTO DÍA: MATEMÁTICAS:

- 1. Con ayuda de un familiar realizo el siguiente dibujo.
- 2. Resuelvo y luego pinto.



#### TEATRO:

3. Retoma las máscaras con las que trabajaste la guía anterior, colócate frente a un espejo y ensaya tu presentación (sin máscara) y la del personaje (con máscara)





¿Cómo se llama el personaje? ¿A qué le gusta jugar?

## QUINTO DÍA: CIENCIAS NATURALES:

- 1. Observa con atención los dibujos para una buena higiene personal.
- 2. Escribe una oración que describa cada dibujo.



### PSICOMOTRICIDAD:

3. Proponemos que algún familiar elabore un tablero de cartón con dibujos o imágenes de revista para que los pequeños disfruten al jugar con él.

## A modo de ejemplo:



- 4. Ahora si ¡A JUGAR! El juego consiste en que el niño vaya realizando diferentes acciones recorriendo el tablero escuchando la siguiente canción: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM">https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM</a>
- 5. Y cuando un adulto para la música, el pequeño diga en que dibujo quedó. El adulto será el encargado de asegurarse que el niño frente en distintas imágenes. Se detenga.

## SEXTO DÍA:

### **CIENCIAS SOCIALES:**

1. Dibuja un paisaje primaveral.

### AGROPECUARIA:

¡Llegó septiembre! El mes de la primavera, cuando comienzan a brotar las plantas. En esta actividad te invito a descubrir las variedades que puedes incluir en tu huerta, para que cuando llegue el verano puedas disfrutar de frescas hortalizas en tu casa.

- 2. Dibujar en tu cuaderno las especies que se siembran en septiembre: **ALBAHACA**, **BERENJENA**, **PUERRO** Y **TOMATE**.
- 3. Completar con las vocales que les faltan a los nombres de estas hortalizas:

\_LB\_H\_C\_,

B\_R\_NJ\_N\_

 $T_M_T_$ 

SÉPTIMO DÍA:

## MATEMÁTICAS:

- 1. Con ayuda de un familiar lee los siguientes problemas.
- 2. Luego resuelve, en su casita.

EN UNA JAULA HAY 35 Y EN OTRA JAULA HAY 6.	
¿CUÁNTOS HAY EN TOTAL?	
RESPUESTA:	
	I
EN UN JARDÍN SALIERON 19 Y EN LE JARDÍN VE	CINO SALIERON 31.
¿CUÁNTAS HAY EN TOTAL?	
RESPUESTA:	

## MÚSICA:

- 3. Observa junto a mamá los siguientes videos: "Cualidades de Sonidos", que la señorita envía por WhatsApp. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GbH\_fv34Fx0">https://www.youtube.com/watch?v=ThDosU5mLUg</a>
- 4. **Juego Musical:** En familia realiza movimientos libres (Bailar), al ritmo de la música que la seño te envía a través de WhatsApp.
- Cuando la duración (el sonido) de la música es corta, realiza movimientos por el aire: saltar.
- → Cuando la duración (el sonido) de la música es larga, realiza movimientos: estirarnos con los brazos hasta arriba y bajar lento hasta abajo.

## OCTAVO DÍA:

### **ARTES VISUALES:**

1. En una hoja nº 5 blanca dibuja soles, estrellas, flechas, casas, círculos, cuadrados, etc. Para así formar tu propia ciudad. Pinta tu trabajo con lápices de colores, marcadores y crayones. Inspírate en la imagen para realizar tu trabajo.



## **NOVENO DIA:**

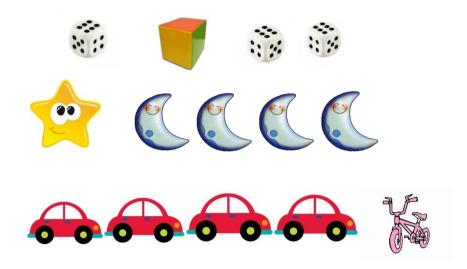
### TEATRO:

 Segui trabajando con el personaje que creaste la semana anterior. Jugá con distintas voces (voz de niño/a, de adulto/a, de un ser de otro planeta, etc.), ensayá como se ríe, como estornuda, como llora.

### PSICOMOTRICIDAD:

2. Invitamos a que los niños observen y señalen cuál es la imagen distinta en cada fila.





- 3. Luego pueden hacer una variante, recortar las imágenes y jugar al juego de la memoria.
- 4. Buscamos las que tienen pares y las damos vuelta luego se mezclan y hay que encontrar la pareja de cada una.

## DÉCIMO DÍA:

#### LENGUA:

1. Mamá me dicta 6 oraciones, sobre la primavera.

### TECNOLOGÍA:

Los alimentos que consumimos pueden ser de origen animal (pescado, vaca, pollo), de origen vegetal (verduras, frutas), de origen mineral (sal, agua). Para su elaboración utilizamos distintos elementos y utensilios de cocina.

Trabaja en el cuaderno de Tecnología

- 2. Busca en revistas, luego recorta y pega figuritas: 3 figuritas de alimentos de origen animal, 3 de origen vegetal y 2 de origen mineral.
- 3. Busca, recorta y pega figuritas de elementos y utensilios que se utilizan para preparar alimentos.

Directora: Cáceres Analía.