

**ESCUELA:** E.E.E CRUCERO ARA GRAL. BELGRANO

**DOCENTE:** DÍAZ PAULA

**GRADO:** INCLUSIÓN 1°

**TURNO:** TARDE

**CONTENIDOS:**

**LENGUA:** REVISIÓN DE VOCALES Y CONSONANTES. M, P, S. JUEGOS DE LA SUSTITUCIÓN DE FONEMAS, TRABALENGUAS, ADIVINANZAS.

**MATEMATICA:** RECONOCIMIENTO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

RECONOCIMIENTO DE MAYOR –MENOR.

**CIENCIAS NATURALES:** RECICLADO DE MATERIALES: CARTÓN, PLASTICO.

**CIENCIAS SOCIALES:** LA FAMILIA, COMPARTIR RECUERDOS A TRAVÉS DEL JUEGO, GOCE DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MANUALES.

**ACTIVIDADES:**

**DÍA 1: CIENCIAS SOCIALES**

1. INVITAR A LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA A REALIZAR EL SIGUIENTE JUEGO:



2. BUSCAR LOS SIGUIENTES MATERIALES:

**BOTELLAS DE PLÁSTICO** VACÍAS (USAMOS UNA BOTELLA PARA EL TIBURÓN Y **MARCADORES PERMANENTES**. HAZ EL PEZ PEQUEÑO CON LA CAJA DE JUGUETES AMARILLA DEL HUEVO DE CHOCOLATE.

**OBSERVAR LOS PASOS A SEGUIR:**



¡JUGAMOS ENTRE TODOS!!!! A INTRODUCIR EL PEZ DENTRO DEL TIBURON. EN UN DETERMINADO TIEMPO. ¡GANA EL PARTICIPANTE QUE EN 1 MINUTO LOGRE INTRODUCIR EL PEZ LA MAYOR CANTIDAD DE VECES!!!

DISFRUTAR DE JUGAR EN FAMILIA.

### **DÍA 2: ÁREAS INTEGRADAS**

1. OBSERVAR LA SIGUIENTE IMAGEN.



PREGUNTAR: ¿QUÉ VEN?

2. INVITAR A BUSCAR EN FAMILIA LAS FOTOS PARA ARMAR EL COLLAGE DE FOTOS QUE PODRÁN COLGAR EN ALGUNA PARED DEL HOGAR.

### **DÍA 3: ÁREAS INTEGRADAS**

1. INGRESAR AL SIGUIENTE LINK

[HTTPS://YOUTU.BE/CGKYD2T5-0](https://youtu.be/CGKYD2T5-0)

2 DISFRUTAR REALIZANDO EN FAMILIA, EL COLLAGE DE FOTOS, RECORTANDO Y DECORANDO COMO MAS TE GUSTE.

### **DÍA 4: ÁREAS INTEGRADAS**

1 OBSERVAR LA SIGUIENTE IMAGEN E INVITAR A RENOVAR LA LAMPARA DE TU CASA, REALIZANDO LOS SIGUIENTES PASOS:



#### **MATERIALES:**

LANA O HILO DE ALGODÓN (POR LO MENOS DOS OVILLOS), ACRÍLICO SCOLA BLANCA, 1 GLOBO (CUANTO MÁS GRANDE MEJOR), ACEITE DE COCINA, 1 MARCADOR PERMANENTE.

REALIZAR LOS SIGUIENTES PASOS:

COLOCAR EL HILO DE ALGODÓN O LANA EN UN RECIPIENTE MEDIANAMENTE GRANDE. COLOCAR EN EL MISMO LA COLA BLANCA, EL ACRÍLICO Y MEZCLAR BIEN.

INFLAR EL GLOBO LO MAS GRANDE QUE SE PUEDA Y MARCAR CON EL MARCADOR EL LUGAR POR DONDE VA A PASAR LA INSTALACIÓN ELÉCTRICA

ESPARCIR EL ACEITE ALREDEDOR DEL GLOBO, PARA QUE NO SE PEGUEN LOS HILOS AL GLOBO UNA VEZ QUE ESTÉN SECOS.

COLOCAR LOS HILOS EN FORMA DE RED, CUBRIENDO TODO EL GLOBO, DEJAR SECAR.

### DÍA 5: ÁREAS INTEGRADAS

UNA VEZ SECO, PINCHAR EL GLOBO Y ARREGLAR LAS IMPERFECCIONES QUE QUEDARON. Y LISTO

COLOCAR LA LÁMPARA EN EL LUGAR QUE MÁS TE GUSTE.

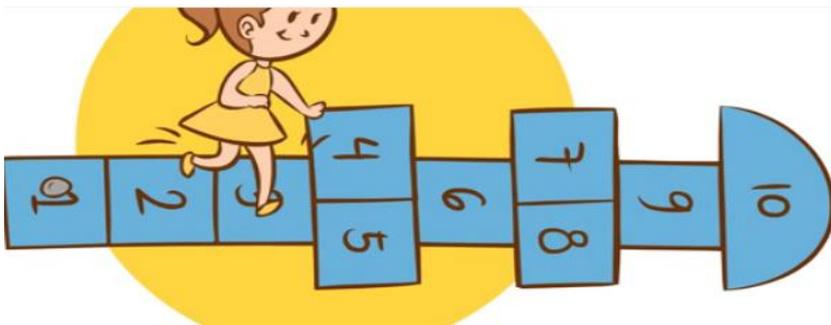


### DÍA 6: MATEMÁTICA- LENGUA

1. A JUGAR CON LAS MATEMÁTICAS EN FAMILIA.

INVITAR A JUGAR A LA RAYUELA.

DIBUJAR LA RAYUELA EN EL PISO, PERO DEBERAS SALTAR DE DOS EN DOS.



INGRESAR AL SIGUIENTE LINK Y JUGAR EN FAMILIA A LA ESCOBA DE 15

<https://youtu.be/SACfV-U7vmo>

2. OTRO JUEGO PARA HACER EN FAMILIA. BUSQUEDA DEL TESORO.

**INSTRUCCIONES DEL JUEGO:**

1. ELEGIR EL LUGAR DONDE SE VA A REALIZAR LA BÚSQUEDA DEL TESORO.
2. EL TIEMPO DE DURACIÓN DE LA BÚSQUEDA
- 3- ELABORAR UN MAPA DEL TESORO QUE TENGA EN CUENTA LAS SIGUIENTES PISTAS A MEDIDA QUE SE ACERCA AL TESORO.

**PRIMERA PISTA:** ESCRIBIR 2 ADIVINANZAS

**SEGUNDA PISTA:** ESCRIBIR EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS 18 Y 7

**TERCERA PISTA:** PENSAR Y ESCRIBIR EL NOMBRE DEL ANIMAL QUE TIENE TODAS LAS VOCALES EN SU NOMBRE.

**CUARTA PISTA:** RESOLVER: TENGO 4 CAMELOS, Y ME REGALAN 10 ¿CUÁNTOS CAMELOS TENGO EN TOTAL?

**QUINTA PISTA:** ESCRIBIR PALABRAS QUE COMIENZEN CON M, P, S.

**SEXTA PISTA** ORDENAR LOS SIGUIENTES NUMEROS DE MAYOR A MENOR; 15, 18, 5, 1, 7, 9,10.

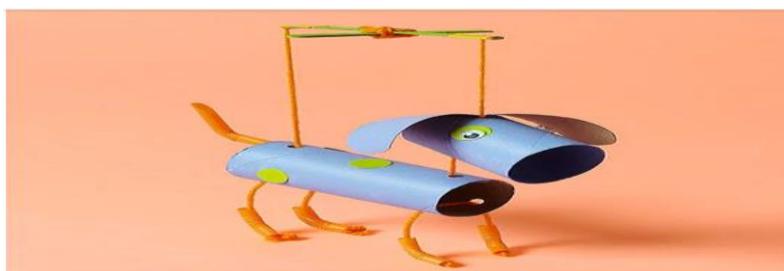
**SÉPTIMA PISTA:** OCTAVA PISTA: CONSTRUIR CON FÓSFOROS LAS SIGUIENTES FIGURAS: CUADRADO, TRIANGULO, RECTÁNGULO.

4. EL QUE LOGRE DESCIFRAR TODAS ESTAS PISTAS, GANA EL TESORO. (ELEGIR COMO TESORO CAMELO, CHUPETINES, ETC)

ANOTAR EN TU CUADERNO LAS RESPUESTAS DE LAS PISTAS DE LA BÚSQUEDA DEL TESORO

**DÍA 7: ÁREAS INTEGRADAS**

1 OBSERVAR ESTA GENIAL MARIONETA PARA REALIZAR EN FAMILIA



**MATERIALES:**

2 TUBOS DE PAPEL HIGIÉNICO, PINTURA, PINCEL, PERFORADORA, PAJITAS DE PLÁSTICO FLEXIBLES, HILO, 2 PALITOS DE HELADO, 2 OJOS SALTONES, PEGAMENTO, TIJERAS.

**PASOS A SEGUIR:**

PINTE LOS TUBOS DE PAPEL HIGIÉNICO; DEJE SECAR. CORTA UN TUBO POR LA MITAD; UNA MITAD SERÁ PARA LA CABEZA, LA OTRA PARA LAS

OREJAS. CORTA LAS OREJAS Y PÉGALAS EN LA PARTE SUPERIOR DE UN LADO DE LA CABEZA. PEGUE DOS PALITOS DE HELADO PARA FORMAR UNA CRUZ; DEJAR A UN LADO 4. HAZ CUATRO AGUJEROS EN LA PARTE INFERIOR DEL CUERPO PARA LAS PIERNAS. ENHEBRE DOS TROZOS DE HILO .A TRAVÉS DE LOS ORIFICIOS DE LAS PIERNAS, AGREGANDO TROZOS DE PAJITA FLEXIBLE PARA LOS PIES. HAGA UN NUDO EN CADA EXTREMO. EN EL LADO OPUESTO DEL TUBO, PERFORE AGUJEROS EN AMBOS EXTREMOS DEL CUERPO; ENSARTE UN TROZO LARGO DE HILO A TRAVÉS DEL CUERPO Y LA CABEZA. ÁTELO A LA CRUZ DE PALITOS DE PALETA.

¡Y LISTO, MARIONETA TERMINADA! ¡A JUGAR!

### DÍA 8: LENGUA

1 LEER EN FAMILIA LOS SIGUIENTES COLMOS, CHISTES, TRABALENGUAS Y ADIVINANZAS.



Nu  
Mart  
Re)





**DÍA 9 Y 10: ÁREAS INTEGRADAS**

1. INVITAR A REALIZAR EL SIGUIENTE PORTA MACETA



**MATERIALES:**

- CAMISETA VIEJA, CON LA QUE REALIZARAS LOS TRAPILLOS

2. OBSERVAR LOS PASOS Y MANOS A LA OBRA

**COMENZAR CON UN NUDO SIMPLE SOBRE OCHO TIRAS DE TOTORA O CUERDAS EN SU DEFECTO.**



**OBSERVAR LAS IMÁGENES 2.3.4 PARA SEGUIR LOS PASOS HACIENDO NUDOS O RETORCIENDO.**



**5. ESTE ES EL ASPECTO QUE TIENE QUE TENER TU OBRA MAESTRA DE MACRAMÉ**



**6 .LISTO. AHORA SOLO TIENES QUE TOMAR TU OBRA DE MACRAMÉ Y ABRIRLA PARA COLOCAR TU MACETA.**



**DIRECTORA: MABEL MERCADO**