

Escuela: E.E. José A. Terry

Grado: Habilidades

Área Curricular: Lengua, Matemática, Computación, Cerámica, Tecnología, Reeducción Vocal, Ed. Física

Escuela: E.E. José A. Terry

Docentes: Ejarque Luciana, Lorenzo Raquel, Gelvez Marilin, Gatica Mariela, Merino Cecilia, Rodríguez Julián

Grado: Habilidades

Turno: Tarde

Área Curricular: Lengua, Matemática, Computación, Cerámica, Tecnología, Reeducción Vocal, Ed. Física

Contenidos: Numeración. Conteo oral y reconocimiento de números escritos hasta 10-
Comprensión Lectora. Reconocimiento y construcción del nombre propio

Guía: n° 3

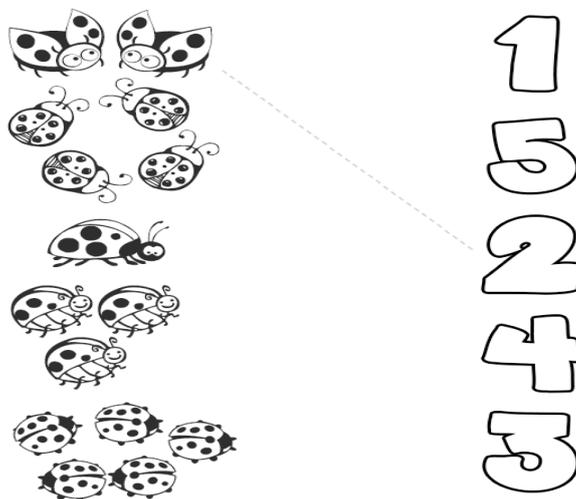
Título de la propuesta: Seguimos Trabajando

Trabajaremos de manera sencilla y fácil a través de actividades relacionadas con el juego y la estimulación psicomotriz

Se necesitará la participación de los papás en la realización de las siguientes actividades:

Actividades

- 1- Con la ayuda de mamá y papá contamos y unimos el número con su cantidad



- 2- Busca, recorta y pega de revistas o diarios los números del 1 al 10



- 3- Lee el siguiente poema en familia



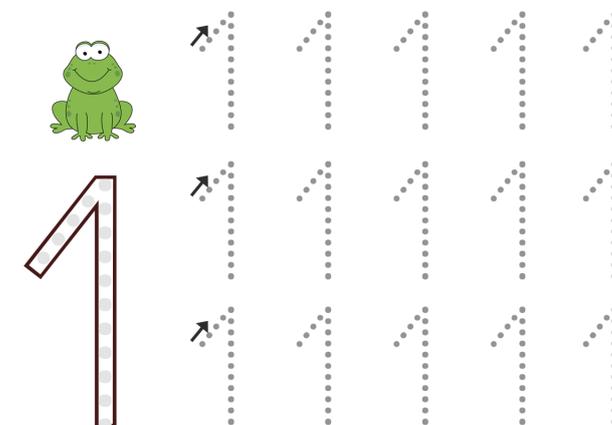
4- Con ayuda responde las preguntas:

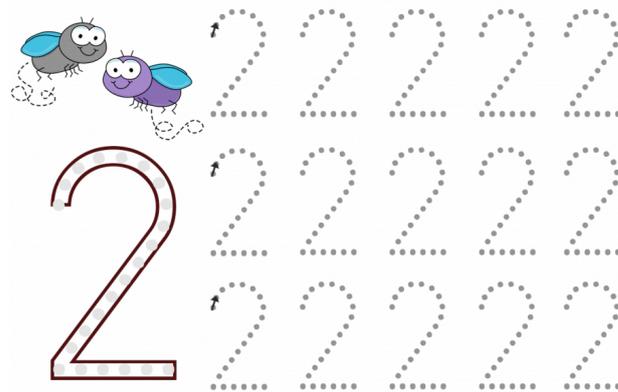
- ✚ ¿Cómo se llama el poema?
- ✚ ¿Quiénes son los personajes?
- ✚ ¿Qué revisa el gato Ruperto?
- ✚ ¿Quién es el que ronca en la repisa?
- ✚ ¿En qué lugares busca el gato Ruperto?
- ✚ ¿Dónde se durmió el gato Ruperto?

5- Dibuja a los personajes del poema



6- Jugamos a contornear los siguientes números





7- Con ayuda de mamá y papá busco contorneo y escribo mi nombre

GABRIEL

LAUTARO

MAICO

GASTÓN

OCTAVIO

8- COMPUTACIÓN

Tema: VAMOS A CONTAR!!

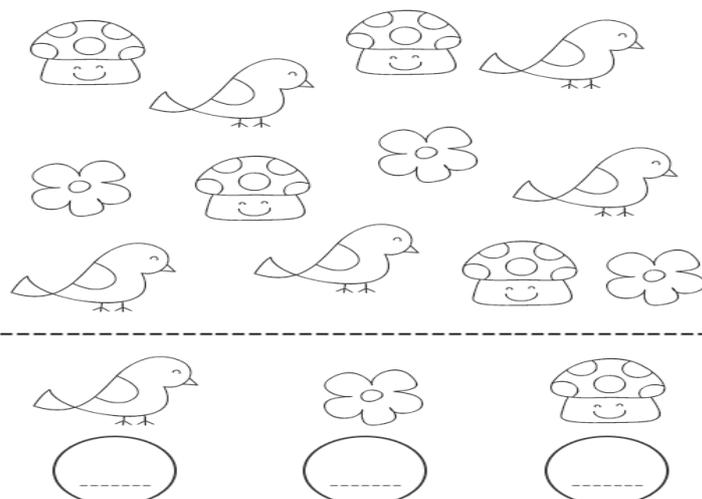
Para Mamá y Papá:

Si tiene Internet accede a <https://la.ixl.com/math/preescolar/contar-hasta-5>

Se debe indicar haciendo clic en cuántos objetos hay y luego hacer clic en Enviar

Para cortar y pegar en el cuaderno:

PINTÁ Y CONTÁ



Escuela: E.E. José A. Terry

Grado: Habilidades

Área Curricular: Lengua, Matemática, Computación, Cerámica, Tecnología, Reeducción Vocal, Ed. Física

9- CERÁMICA

Realizar con masa de sal un móvil con diferentes formas de hoja, pintar cada una con colores de la estación teniendo en cuenta q ya estamos en otoño.

Ejemplo de modelo a realizar:



Ingredientes:

- 2 tazas de harina
- 1 taza de sal.
- Agua necesaria

Pasó a paso:

En un tupper añadir la harina y la sal, revolver. De a poco agregamos el agua y revolvemos con una cuchara luego empezar a utilizar las manos hasta que la masa quede homogénea y lista para trabajar. Para que dure y no se seque guardar en un recipiente con tapa y mantener en la heladera .En el espacio donde se va a trabajar tiene que estar previamente harineado para que la masa no se pegue. Cuando el trabajo esté terminado dejar secar 1 o 2 días después pintar.

MUCHA SUERTE!

10- TECNOLOGÍA

A JUGAR CON MI MEMORIA

Actividades

1. Los plásticos y metales sirven para hacer gran variedad de objetos. Entre muchos otros usos, pueden ser envase o no envase, aparatos eléctricos o electrónicos y otros elementos necesarios en nuestra vida cotidiana.

2. Buscar tapitas de plástico y metálicas de diferentes colores y tamaños.

3. ATENCION MAMIS Y/O PAPIS:

• MANOS A LA OBRA...

• Busca una tapa de alguna caja de zapatos y marcadores de distintos colores

• Siguiendo el modelo de la fotografía, enumera las tapas y los círculos en la caja

4. Ahora que nuestros chicos aprendieron a reconocer los números hasta el 10. Utilizaremos nuestro juego de memoria con materiales totalmente reciclados; para re-afirmar los conceptos.

Escuela: E.E. José A. Terry

Grado: Habilidades

Área Curricular: Lengua, Matemática, Computación, Cerámica, Tecnología, Reeducción Vocal, Ed. Física



11- REEDUCACIÓN VOCAL

1. Nos preparamos para cantar!! Realizar ejercicios fonos respiratorios



2. Nos dibujamos con ayuda de mamá y escribimos nuestro nombre.
3. Bañamos nuestro muñeco favorito.
4. Recitamos los números del 1 al 5, cómo apoyo usamos nuestros dedos.
5. Jugamos a la rayuela.

12- ED. FÍSICA

1. Juego “Aterrizza como puedas”

Este juego es más bien una variante del “que no caiga”.

Vamos a imaginar que siguen jugando Pepe y Lucía.

Tanto Pepe como Lucía construyen su avión de papel (bloqueando la punta del “avión” para evitar lastimarse).

Una vez lo tengan, será el turno de uno de ellos.

Pepe va a lanzar el avión y Lucía tiene que intentar que no caiga al suelo, es decir, que aterrice en sus manos.

OJO, no se trata de atraparlo sino de que aterrice en cualquier parte del cuerpo.

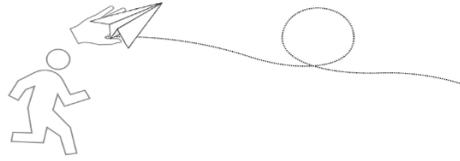
El avión siempre tiene que ser lanzado hacia arriba.

Cuando Pepe consiga que su avión toque el suelo y aterrice habrá cambio de rol y será Lucía la encargada de lanzar su propio avión.

Escuela: E.E. José A. Terry

Grado: Habilidades

Área Curricular: Lengua, Matemática, Computación, Cerámica, Tecnología, Reeducción Vocal, Ed. Física



Es un juego muy divertido debido a los continuos cambios de dirección y velocidad que hacen los aviones de papel.

2- Imitar animales:



Es muy común realizar imitaciones, donde se caricaturiza el comportamiento de un animal, ya sea del sonido o de los movimientos de animales, pero la idea es reír y pasarla bien en familia con esa imitación además de fomentar el desarrollo motriz del niño. Por ejemplo:

Imitar a un caballo: relinchar, dar coces, cabalgar, tratar, correr, llevar encima a otro jugador por unos metros, hacer una carrera con otros caballos (otros jugadores imitadores) y cuántas actividades e ideas se le ocurran a los jugadores.

Imitar a un burro: rebuznar, trotar, cargar objetos o personas. Imitar a una oveja: dar sus balidos. Imitar a un cerdo: gruñir como uno, comer con la boca de un plato o vasija plástica.

Imitar a un perro o a un gato: maullar, ladrar, lamerse, enrollarse en los pies de otros jugadores... Imitar a una gallina, a un gallo, a un pato. Imitar a una serpiente: arrastrarse, sacar la lengua, silbar, enroscarse en los demás jugadores, comerse algo que los demás le diga, sólo con la boca. Imitar a un mono: con sus monerías, colgarse de una cuerda, de subirse a un muro, rascarse la cabeza... Imitar a un gato: en su manera de moverse, de lamerse el cuerpo, de enroscarse en los pies de otro jugador.