

**Docentes:** Páez Rosana, Mónica Pérez, Novaro Gabriela (residente Maximiliano Burgoa), Doña Laura, Giménez Jorge

**Sección:** Primero

**Turno:** Tarde

**Título:**

Contenidos:

Área Lengua: - Comprensión de cuentos leídos por el adulto –El nombre propio – Participación en conversaciones espontáneas.

Área Matemática: -Construcción de la sucesión natural del número – Nociones espaciales.

Área Ciencias Sociales: Valores: respeto por los seres vivos.

Área ciencias Naturales: - Los animales – Las plantas.

Área Psicomotricidad: - Coordinación dinámicas manuales.

Área Educación Física: - Experimentación y reconocimiento de posturas y estados corporales (reposo- actividad, tensión-relajación).

Área Música: Ritmo y movimiento – Modos de acción – La voz cantada: melodía

Área Teatro: -Expresión corporal -Segmentos corporales –Espacialidad.

## DÍA 1

- Escuchar atentamente.

### Pipo encuentra un amigo

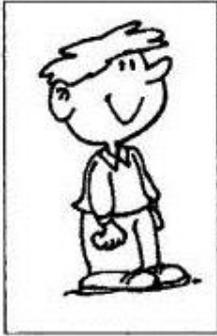
Pipo era un perrito blanco que no tenía dueño. Vivía solo en la calle y comía restos de basura. Algunas veces Pipo se sentía muy triste por no tener un amigo. Un día, un niño llamado Pablito recogió a Pipo y se lo llevó a vivir a su casa, en el campo.

Pipo y Pablito jugaban todos los días y eran muy felices juntos.

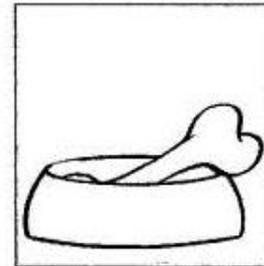
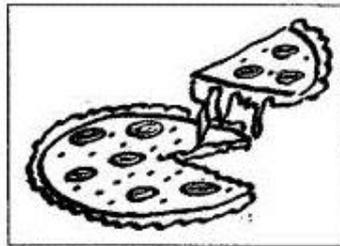
Ahora Pipo tiene un collar, comida y una linda casita para dormir, porque su amigo lo quiere mucho.

- Señala la respuesta correcta.

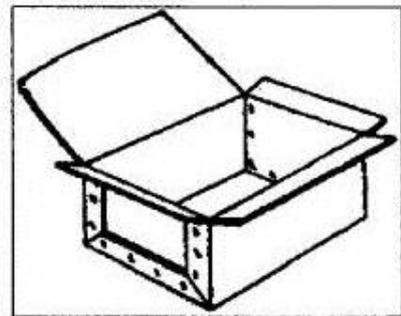
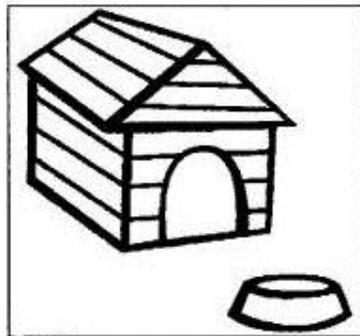
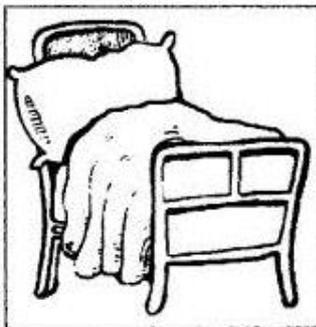
-Pipo era un...



-Cuando Pipo vivía solo en la calle comía....



-Ahora Pipo duerme en una.....



### ÁREA PSICOMOTRICIDAD

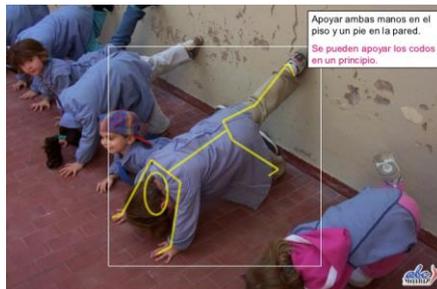
- Buscar en casa los siguientes materiales: un tupper, 6 tapas de botellas y una cuchara.
- Pedir ayuda a un familiar, colocar agua en el tupper hasta la mitad del recipiente. Ahora colocar dentro del tupper las tapas de las botellas para que flote en el agua. ¡Vamos a jugar a pescar! El objetivo del juego es que con una de tus manos tomes la cuchara y saques una por una las tapas de las botellas de adentro del tupper con agua.

**DÍA 2**

- Recordar el cuento "Pipo encuentra un amigo". Colorear la imagen.

**ÁREA EDUCACIÓN FÍSICA**

- Nos ubicaremos de espaldas a la pared y haremos tripedia (tres apoyos) nos mantendremos unos segundos y después cambiamos de pierna.



- Harán lo mismo del ejercicio anterior, pero se pondrán una botella de plástico vacía en la espalda y no se tiene que caer.

**DÍA 3**

- Conversamos sobre: las mascotas, los cuidados que necesitan los animales, con el abecedario móvil (impresión mayúscula), formar el nombre de la mascota con ayuda de un cartelito que lo escribe mamá.

**ÁREA PSICOMOTRICIDAD**

- ¡Vamos a realizar torres de tapas de botellas! Buscar en casa 10 tapas o más de botellas, todas deben ser del mismo tamaño.
- Colocar las tapas unas arribas de las otras para formar diferentes torres. Observar las imágenes ¡Realiza las torres de tapas!



#### DÍA 4

- Con material concreto (palitos, tapitas, lápices, etc.) armar conjuntos con muchos y pocos elementos.
- Señala cuál de los platos de Pipó tiene: más alimento, menos alimento y nada.



#### ÁREA MÚSICA

- Buscar en casa un elemento grande que sirva de tambor, por ejemplo: tarro de pintura, baúl, bidón grande de agua, tarros grandes tipo tanques, etc.
- Buscar 2 palitos del mismo tamaño para hacer las baquetas con las que tocaremos el instrumento. Fotos a modo de ejemplo:



- Realizar la actividad del video: <https://www.youtube.com/watch?v=WnqfEGjrDgk>

**DÍA 5**

- Mamá realiza carteles, con los nombres de los integrantes de la familia y de otras palabras (en imprenta mayúscula). Señalar el nombre.
- Con el abecedario móvil y ayuda de los carteles formar el nombre propio y el de los demás familiares.

**ÁREA TEATRO**

- Escuchar, observar y repetir los movimientos según la canción del video varias veces.

<https://www.youtube.com/watch?v=jSyUrYiPImY>

**DÍA 6**

- Jugar a lanzar la pelota. ¿Quién la hace llagar más lejos?
- Señala: ¿qué plato tiene cerca Pipo? ¿y cuál está más lejos?

**ÁREA PSICOMOTRICIDAD**

- ¡Vamos a dibujar! Buscar en casa un tupper y harina o polenta. El ingrediente que elijas debes colocar un poco dentro del tupper.
- ¡Dibujaremos con los dedos! Utilizar tu dedo para dibujar sobre la harina o polenta, realizar diferentes líneas: como se observan en la imagen.



Luego de trabajar guarda el tupper y el ingrediente que utilizaste.

**DÍA 7**

- Jugar con globos, pelotas o bollos de papel siguiendo la consigna. A la cuenta de tres lanzarla tratando de que caiga adentro de una caja. Observar y contar los que cayeron dentro de la caja y afuera.
- Señalar los juguetes que están dentro de la bolsa y colorear los que están fuera

**ÁREA EDUCACIÓN FÍSICA**

- En este ejercicio será similar a los anteriores, pero solo tendremos dos apoyos, que serán las manos, los pies estarán apoyados en la pared. Si le resulta difícil pedimos ayuda para mantener el equilibrio.

**DÍA 8**

- Seguir jugando con globos, pelotas o bollos de papel. Jugar en pareja lanzarlo por arriba, luego por abajo. A la cuenta de tres ponerlo arriba de la mesa, debajo de la mesa.
- Señala el monito que está arriba de la palmera y colorea los que están abajo.

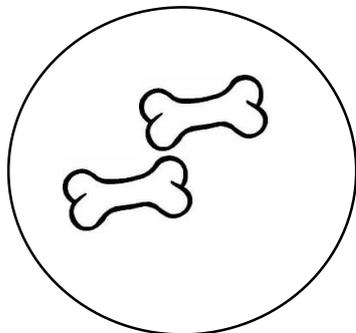


### ÁREA PSICOMOTRICIDAD

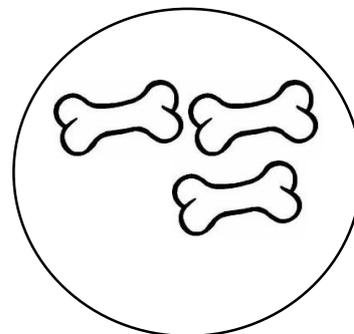
- Vamos a trabajar con los elementos de las actividades anteriores. Buscar en casa el tupper que guardaste. ¡Vamos a realizar una masa! Debes agregar una cucharada de sal y la cantidad de agua que sea necesario hasta formar una masa.
- ¡Ya tienes tu masa! Ahora puedes jugar con ella: realizar muñecos, pelotas o vivoritas.  
¡Diviértete con tu masa!

### DÍA 9

- Contar distintos objetos (tapitas, palitos, figuritas, lápices, etc.), hasta 4 usando los cartelitos con los números.
- Contar y señalar el número correcto



1 2 3



1 2 3

**ÁREA MÚSICA**

- Observar el video y sigue las consignas.

<https://www.youtube.com/watch?v=vFqpg57zgiq>

**DÍA 10**

- Recorrer el jardín, observar las plantas, recordar los cuidados que necesitan y sus partes.
- Algún familiar dibuja una planta, o se puede buscar, recortar y pegar. Señalar las partes de la planta (flor, tallo, hojas, raíz).

**ÁREA TEATRO**

- Observar la imagen e identificar que están haciendo, luego pintar y pegar en el cuaderno



Directora: Profesora Mabel Mercado