

ESCUELA: E.E. José Antonio Terry

DOCENTE: Prof. Silvana Guerrero (grado)

GRUPO ESCOLAR: Habilidades

TURNO: Mañana

ÁREAS CURRICULARES: Lengua, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Estimulación Auditiva y del Lenguaje, Computación, Cerámica, Tecnología, Educación Física.

CONTENIDOS SELECCIONADOS: La Familia. Elaboración de diferentes juegos con materiales reciclados. Compartimos diferentes juegos en familia y realizamos competencias. Manejo adecuado de las Tics. Fonema /P/. Elaboración de un producto siguiendo una secuencia. Imagen Bidimensional. Color. Modelado. Relieve. La exploración, el descubrimiento y la experimentación motriz de su cuerpo; sus posibilidades de movimiento.

Desarrollo de las actividades:

1° Día **“LA FAMILIA”**

1-En una hoja A4 u hoja de cuaderno oficio (colocarla en forma horizontal) puede ser una hoja de color o los nombres pueden ir en color, escribir el nombre de los integrantes de la familia y el parentesco (mamá, papá, abuela/o, hermano/a etc.). También los enumeramos. Ejemplo:

NOMBRES:	PUNTAJES:
1 MANUEL --PAPÁ	
2 MARÍA --MAMÁ	
3 LUCAS --YO	
4 JUANA – HERMANA	
5 TITA --ABUELA	

2-Esa hoja servirá de tablero y se irán identificando a los ganadores con una **X** en los juegos que realizarán en los siguientes días. (pueden colocarle cinta adhesiva a toda la hoja para que no se rompa).

Tecnología

RECUERDA QUE EN CUALQUIER LUGAR PODEMOS ENCONTRAR MATERIALES Y TRANSFORMARLOS PARA DARLE UN NUEVO USO, Y LA DIVERSIÓN ES UNO DE ELLOS.

¡HOY TE PROPONGO HACER UN VOLANTÍN PARA DISFRUTAR EN FAMILIA!

1- OBSERVAMOS CON ATENCIÓN EL VIDEO

<HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=EAS1YASWHNM>

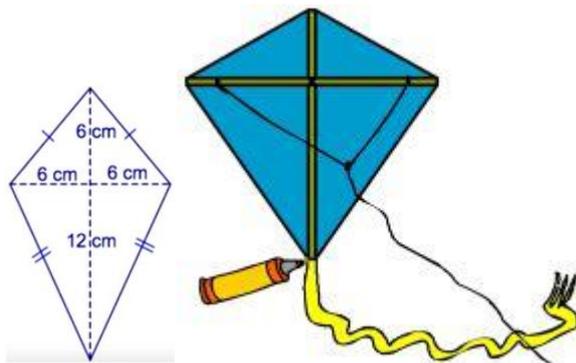
PARA QUIENES NO PUEDAN VERLO, LES ENVIO LA EXPLICACIÓN

2-CONSTRUÍMOS EL VOLANTÍN SIGUIENDO EL INSTRUCTIVO Y EN FAMILIA.

PRIMERO-BUSCAMOS LOS MATERIALES: UNA BOLSA, TIJERAS, CINTA PARA PEGAR, DOS PALITOS FINOS, O VARILLITAS DE CAÑA Y PIOLA.

SEGUNDO: CORTAMOS LA BOLSA COMO UN ROMBO Y LUEGO LE UNIMOS LAS VARILLAS EN FORMA DE T, (PARA FIJARLAS A LA BOLSA SE UTILIZA CINTA O PIOLA.)LAS MEDIDAS DEL DIBUJO PUEDEN VARIAR SEGÚN EL TAMAÑO QUE QUIERAS.

TERCERO: DESDE LAS VARILLAS ATAMOS PIOLA O LANA QUE ES DE DONDE TIRAREMOS NUESTRO VOLANTÍN Y POR ÚLTIMO LE HACEMOS UNA LCINTA, TIRA O FLECOS DECORATIVOS.



2ºDía: **¡Nos preparamos para jugar! “PESCAR TAPITAS”**

1-Buscar un fuentón, colocarle agua y tapas de distintos tamaños; también necesitamos dos palitos.

2-El juego consiste en sacar las tapitas en el menor tiempo posible. Se puede jugar en pareja y se anotan a los ganadores en el tablero con una cruz (X).

3-El alumno deberá escribir en su cuaderno el nombre del juego, el nombre del o los participantes ganadores y el parentesco.



Computación La tecnología en el hogar.

La tecnología en el hogar ayuda a que todos, se conecten de maneras diferentes.

La tecnología da satisfacciones, pero la unión y comunicación de la familia tiene un valor inmensamente mayor.

Actividades:

Observamos en familia la siguiente imagen:



1. Nombra y dibuja cuáles son las normas que debemos cumplir en el hogar en la vida cotidiana.

2. ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que hay en el hogar? Recorto y pego.

3° Día: **Confeccionamos en familia la realización del siguiente juego: “El gato y el ratón”**

1-Vamos a usar material que tenemos en casa: una botella, tapitas, piola o lana, papeles de colores.

2-Cortar el cuello de una botella para realizar la cabeza del gato; para realizar los ratones buscar tapas chicas de colores y pegar 10 centímetros de piola o lana. Luego realizar la cara del gato: pegar ojos, bigotes, orejas. ¡ya está listo nuestro juego!

3-COPIA O DIBUJA EN EL CUADERNO LOS MATERIALES.

JUEGO: EL GATO Y EL RATÓN

MATERIALES: BOTELLA, TAPITAS, LANA O PIOLA, PAPELES DE COLORES.

**Estimulación Auditiva y del Lenguaje**

DOCENTES: SILVANA GUERRERO, MARIELA ARMENDARIZ, CARINA DENITA, YAMILA GELVEZ, CELINA PÉREZ, JULIÁN RODRIGUEZ.

Actividades:

1-1-**RESPIRÁ** POR NARIZ Y CUANDO **SALGA** EL AIRE POR LA BOCA **EMITÍ** EL SONIDO (FONEMA) /P/:



https://www.youtube.com/watch?v=2bGz_MtExUQ

4° Día: JUGAMOS AL GATO Y EL RATÓN

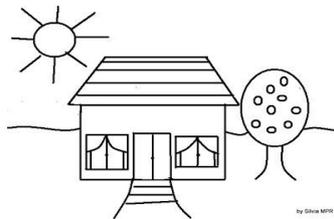
1-Hay que estar muy atentos para que el gato no te atrape!!

2-Del integrante mayor al integrante menor de la familia será el gato y el resto de los integrantes los ratones, ganará quien atrape más ratones en un minuto. ¡A jugar!

3-Colocar en el cuaderno el nombre del integrante mayor de la familia y parentesco. Por ejemplo: MANUEL – PAPÁ.

Cerámica Actividades:

- En una hoja blanca de dibujo o una hoja de cuaderno de manera horizontal dibujar la casa donde viven con la familia ocupar toda la hoja, (observar la casa desde afuera para poder dibujarla con sus detalles). Una vez terminado el dibujo Pegar la hoja en un cartón del mismo tamaño de la hoja. Dejar secar, no pintar.
- **Ejemplo:**

**5° Día: MEDIMOS NUESTRAS FUERZAS**

1-Con ayuda de los mayores de la familia colocar fuentones o baldes en distintas distancias, pueden poner puntaje en cada balde; el juego consiste en tirar las tapitas y que caiga en los diferentes baldes; se puede jugar en pareja (mamá –hijo, abuela-nieto).

Ejemplo:



2- Colocar en el tablero los que obtuvieron el mayor puntaje, y en el cuaderno el nombre del juego y el nombre del o los ganadores.

Educación Física Ideas recreativas para jugar en casa

1. Desafíos de equilibrio: ¿Sabían que las cigüeñas tienen mucho equilibrio y pueden quedarse paradas durante mucho tiempo en una sola pata? cuenten cuánto tiempo pueden mantenerse parados apoyados en un solo pie sobre el suelo, luego vuelvan a intentarlo, pero apoyados con el otro pie. El gato tiene mucho equilibrio, pero siempre anda en cuatro patas en las que tiene mucha fuerza. ¿Ustedes pueden ponerse como el gato en cuatro patas? cuenten cuánto tiempo pueden quedarse sin mover las manos y los pies sin caerse. ¿Y si el gato se lame una pata mientras está parado? ¡Se queda apoyado en tres! cuenten cuánto tiempo pueden quedarse apoyando solo una mano y los dos pies en el suelo, luego vuelvan a intentarlo, pero cambien la mano. Es hora de crear sus propios desafíos, sigan intentando mantenerse en equilibrio pero de otras maneras. Por ejemplo, con una sola mano y un solo pie. ¡Y no se olviden de proponerle todos estos desafíos a su familia!

6° Día “ÁRBOL FAMILIAR”

1-**CONFECIONAR** EN FAMILIA TU ÁRBOL. **DIBUJAR** A CADA INTEGRANTE DEL ÁRBOL FAMILIAR Y/O **COLOCAR** EL NOMBRE Y PARENTESCO. Ejemplo:



Computación (continuamos con la actividad anterior)

3. ¿Cuáles son tus juegos preferidos? Asociados con las tecnologías, con la ayuda de mamá recorto letras de las revistas y armo el nombre de tus juegos favoritos.

4 ¿Comparten en familia alguna serie o película? Dibujar los personajes favoritos de la misma y escribir sus nombres.

7º Día: “JUEGO DE LA MEMORIA”

1-Buscamos tapitas del mismo color, colocar en la parte interna de las tapitas un papelito de color. Hacer pares con papeles del mismo color (también podemos pegar alguna figurita que tengamos en pares). Ejemplo:



2-Colocar las tapitas de modo que no se puedan ver el color o dibujo que pusieron en la parte interna.

3-Debemos ejercitar nuestra memoria; cada jugador deberá dar vuelta un par de tapitas(2), si coinciden las dos tapitas en color o figura lo hiciste muy bien, si no coincide con el mismo color o dibujo volvemos a colocarlas en la posición inicial. **Gana el que encuentra más pares.** No olvides de colocar en el cuaderno el nombre del juego y de sus ganadores. Ejemplo:



Cerámica ACTIVIDAD SEMANA 2: “La familia”.

- Continuando con la actividad anterior de la casa que dibujaron: Con plastilina de los colores que tengan hacer rollitos y pelotitas, pegar con plasticola sobre todo el contorno del dibujo para que quede en relieve. Escribir con marcador negro alrededor de la casa que dibujaron palabras que se encuentre dentro de los **VALORES** que tenemos en nuestra vida por ej. **Respeto, cuidado, amor, responsabilidad, etc.** Hacer un agujero arriba y colocar una piola para colgar. Pueden realizar la actividad con la familia. **¡Mantener el orden y mucha suerte!**

Ejemplo del trabajo terminado:



8º Día “LA PIRÁMIDE MÁS ALTA”

1-Para este juego necesitamos muchas tapitas. Debemos colocarlas apiladas de modo que vaya formando una pirámide (montaña de tapitas). Ejemplo:



2-Se juega en equipo, gana el equipo que logre la pirámide más alta sin que se derrumbe. No olvides de colocar el nombre del equipo ganador y anotar los puntajes.

3-Puedes realizar este juego con otros materiales como latas, cajas, tablitas etc.

Educación Física

2-Roba el diamante: Usa hilos de lana para crear un camino de obstáculos y pasar por el espacio que consideres más adecuado.



9º Día **JUGAMOS A SER ARTISTAS**

1-Buscamos tapitas necesarias para crear una bella obra de arte en familia. Ejemplo:



2-Colocar el nombre de los que participaron en la obra artística.

Tecnología (continuamos con la actividad anterior)

2- ¡YA LO CONSTRUISTE! COPIA EN EL CUADERNO LOS PASOS DE LA CONSTRUCCIÓN CON AYUDA DE MAMÁ. ¿CAMBIASTE ALGÚN MATERIAL? ¿ALGO TE RESULTÓ DIFÍCIL?

3-¡AHORA A VOLAR TU VOLANTÍN!

10° Día “EL AMOR DE LA FAMILIA **ES** LA BENDICIÓN MÁS GRANDE”

1-Entre todos buscar una frase linda sobre la familia y copiar en el cuaderno.

2-Pegar una foto familiar o dibujar con ayuda de todos los integrantes: “LA FAMILIA”

Estimulación Auditiva y del Lenguaje

2-**HACÉ** COMO EL:

TAMBOR  ¡PA! ¡PA! ¡PA!

PELOTA  ¡PU! ¡PU!

POLLITO  ¡PIO! ¡PIO!

3-AHORA **REPETÍ** PALABRAS CON EL SONIDO (FONEMA) PA:

 **PAPÁ**  **PATO**

 **PAPA**  **PAN**

DIRECTORA: PROF. VERÓNICA VERDEGUER