

E. E. E. Mercedes de San Martín- Primero “C” Alfabetización- Áreas Integradas – Educación Física- Psicomotricidad- Artes Visuales

ESCUELA: E.E.E MERCEDITAS DE SAN MARTÍN

DOCENTE: Martina Clevers- Marilina Esquivel- María Eugenia González- Noelia Molina- Romina Maratta- Maria Marta Doña

GRADO: Primero “C” alfabetización

TURNO: Mañana

ÁREAS: Lengua- Matemática- Ciencias Naturales- Ciencias Sociales – Educación Física – Psicomotricidad – Artes Visuales

CONTENIDOS SELECCIONADOS:

CIENCIAS NATURALES: El cuerpo humano: alimentación, dieta equilibrada y salud.

CIENCIAS SOCIALES: Efemérides: 16 de octubre, “Día Mundial de la Alimentación”, La Familia.

MATEMÁTICA: Conteo de secuencia hasta 2 (dos).

LENGUA: Lectura de imágenes y comprensión de texto.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA: Derechos del niño: La familia.

EDUCACIÓN FÍSICA: Exploración de las propias posibilidades de movimientos a través del juego.

PSICOMOTRICIDAD: Habilidades motoras básicas. En relación con los objetos: “noción de tamaño, forma y memoria.”

ARTES VISUALES: Textura: visual y táctil.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

DÍA 1: Lengua y Ciencias Sociales (actividades sugeridas por alumna residente)

✓ En familia realizamos el juego: La “búsqueda del tesoro”, buscamos imágenes de platos saludables que se encuentran escondidas en lugares de la casa. Una vez encontradas todas las imágenes el alumno elige un sector de la casa que más le guste y nos sentamos en ronda a leer el cuento.



“EL NIÑO QUE SÓLO COMÍA FIDEOS”

Esta historia trata de un niño llamado Pau que come fideos a todas horas. Un día Pau se cansó de comer fideos. Así que se escondió en su cuarto y no quería comer nada. Su hermana lo encontró y le dijo que iban a ser exploradores. Le puso a Pau un sombrero de lechuga y un batón de apio. Primero buscaron fideos, arroz, cereales, pan integral. Luego fueron a buscar pescado, carne, huevos; de ahí buscaron frutas y verduras de muchos colores. Con todo lo que escogió Pau hicieron un ratón de papa que tenía una nariz tan roja como un tomate y que está comiendo atún y maíz en un campo de lechugas.



Luego de esta aventura con la hermana, Pau comió todo tipo de comidas con los colores que él quisiera y se dió cuenta que sus comidas pueden ser divertidas.

✓ Conversamos entre todos: ¿Les gustó el cuento? ¿Por qué Pau se aburrió de los fideos? ¿Tenía muchos colores su plato? ¿Las imágenes encontradas son un plato saludable como el de Pau y su barco? ¿Qué tiene un plato saludable? Observa junto a tu familia las imágenes encontradas.

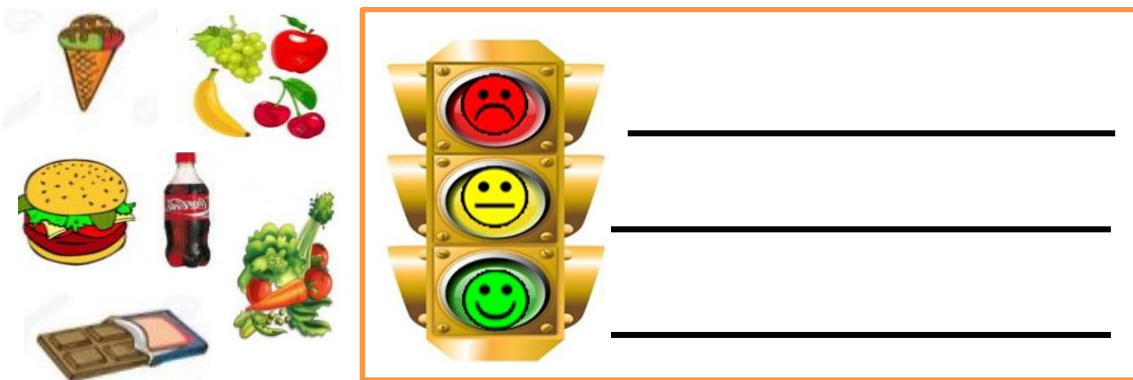
AHORA...!!! A JUGAR, MOVERSE Y DIVERTIRSE APRENDIENDO!!!!!! Aprovechando el espacio y compartiendo, nos divertimos escuchando y mirando el video de una comida saludable. Mono Bubba y sus amigos. <https://www.youtube.com/watch?v=L4nDbxtWihg>

DÍA 2: Ciencias Naturales (actividades sugeridas por alumna residente)

✓ Observar y conversar en familia, las imágenes que indican hábitos alimentarios sanos.



✓ Juntos observamos las imágenes y ubicamos 2 (dos) alimentos en el nivel que corresponde de acuerdo a los colores del semáforo. **Verde:** Alimentos de consumo diario (Sanos); **Amarillo:** Alimentos semanal (Regular); **Rojo:** Alimentos de consumo ocasional (No sanos).



✓ Buscar en familia imágenes de alimentos en libros, revistas, folletos, entre otros; para pegar en nuestro semáforo.

DÍA 3: Matemática (actividades sugeridas por alumna residente) y Educación Física

✓ ¡A explorar y aprender! Un familiar deberá guardar en una caja de zapatos diversas frutas pares, por ejemplo: Dos manzanas, dos bananas, dos naranjas, entre otras. Luego, sin mirar cada uno introducirá su mano y deberá sacar una fruta y luego la misma fruta, exploremos mediante el tacto. Realizar el conteo de las distintas frutas (cuantas naranjas

E. E. E. Merceditas de San Martín- Primero “C” Alfabetización- Áreas Integradas – Educación Física- Psicomotricidad- Artes Visuales

tenemos, cuantas bananas, entre otras). Si desean pueden hacerlo más difícil al juego poniendo tiempo para sacar las frutas.

Educación Física:

✓ Juego: "Comer sin usar las manos" Desarrollo: Los miembros de la familia se ubicarán formando una fila(uno al lado del otro) en un extremo del patio de la casa, mientras que en el otro extremo del mismo se colocará una mesa, con las siguientes frutas: (Ejemplo, Manzana, Pera, Naranja, Banana, etc) las cuales estarán peladas sobre un plato cada una. Cuando un familiar dice "A comer", todos los participantes se desplazarán saltando con un solo pie hacia la mesa y comerán la fruta seleccionada con los brazos pegados a la espalda. Ganará quién consiga comer la fruta en el menor tiempo posible.

✓ Juego: "El Conejo de las Verduras" Desarrollo: Distribuir a todos los miembros de la familia por todo el patio de la casa, los cuales se desplazarán saltando con los dos pies sosteniendo una "Verdura"(Ejemplo: zanahoria, cebolla, papa, camote, etc) entre las piernas y luego se elegirá a un familiar para que sea el "Conejo de las Verduras", el cual también se desplazará saltando con los dos pies intentando de quitar la mayor cantidad de "Verduras" posible. Ganará el "Conejo" que mayor cantidad de "Verduras" recolectado.

DÍA 4: Ciencias Naturales (actividades sugeridas por alumna residente) y Psicomotricidad

✓ De acuerdo a los alimentos que vimos anteriormente se propone que en familia que dibujen distintas comidas que les guste para cada momento del día: desayuno, almuerzo, merienda y cena. Entre todos pensar y realizar de acuerdo a lo propuesto, un calendario de menús semanal de comidas saludables que pueden realizar, comprometiéndose a cumplir con el consumo de la alimentación.

Psicomotricidad:

✓ 1° ACTIVIDAD: “El gato tuerto”: Un integrante de la familia será el gato tuerto al que se le cubre un ojo, al cual se le dificulta la visión, los demás serán los ratones que huyen despavoridos del gato para que no los atrape, a la señal todos corren, si el gato lo atrapa cambiarán de rol.

✓ 2° ACTIVIDAD: “Simón dice”: Elegimos a un familiar para que sea el que anime el juego. Los demás se colocarán frente a él. Este familiar dará diferentes órdenes y habrá que obedecerlas sólo si la orden comienza con “Simón dice: ...”. Por ejemplo, si el jugador dice: “Simón dice: da tres saltos”, todos deberán dar tres saltos, pero si solo dice “da tres

E. E. E. Merceditas de San Martín- Primero “C” Alfabetización- Áreas Integradas – Educación Física- Psicomotricidad- Artes Visuales

saltos” (y se le olvida decir “Simón dice” al principio de la frase), nadie debe hacer nada. Si algún jugador se equivoca y hace lo contrario de lo indicado para cada caso u otra cosa diferente, queda eliminado. El juego finaliza cuando no queda más que un jugador que será declarado ganador.

DÍA 5: Ciencias Naturales(actividades sugeridas por alumna residente) y Artes Visuales

✓ Prepararemos en familia un menú: Ensalada de frutas. Deberán describir los ingredientes que requiere y modo de preparación. Si es posible, nos tomamos fotos para tener un recuerdo de ese momento. Pensamos los ingredientes: ¿Qué necesitamos? Preparación: ¿Cómo lo hacemos? ¿Consideran que el menú seleccionado es saludable?

Artes Visuales

✓ Actividad 1: ¡Hoy realizaremos una caja sensorial! para esto junto con un hermano/a tío/a recolectamos dentro de casa objetos con diferentes texturas: suaves, rugosas, lisas. Materiales: caja de zapatos, algodón, tela de seda o de textura suave, pedacito de lija, estropajo, esponja, pelos de cepillo, papel aluminio, etc. Una vez recolectados todos los objetos pedirle al niño que los toque y junto con ellos ir describiendo la sensación que produce al tacto. Colocar los objetos dentro de la caja del sentido del tacto.

✓ Actividad 2: Disponer del afiche arriba de la mesa, con ayuda de un adulto marcar la manito del niño arriba de éste 6 veces. Una vez que marcaron las manitos ,sacar de la caja sensorial los objetos recolectados y pegarlos dentro de las manitos separadas por texturas. Ejemplo en la imagen. Los padres pueden escribir arriba de cada manito la textura de cada objeto que pegaron: lisa, suave, sedoso, rugoso, áspero,liso, etc. Materiales: papel afiche,



fibra, caja sensorial que realizamos la actividad anterior, plástica. ¡LA FAMILIA TAMBIÉN PUEDE SENTIR LAS TEXTURAS, Y SI QUIEREN TAPARSE LOS OJOS Y ADIVINAR LOS TIPOS DE TEXTURA!

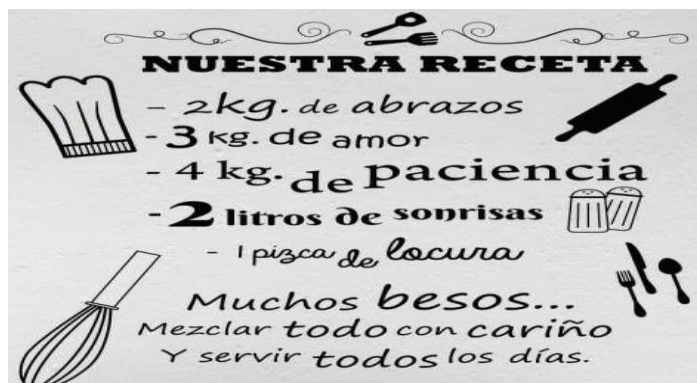
DÍA 6: Ciencias Sociales

✓ DÍGALO CON MÍMICA: Entre los integrantes de la familia armar dos equipos, pensamos un nombre para el mismo. El juego consiste en sacar un papelito y sin mostrárselo a sus compañeros debe intentar representar la frase o la palabra usando movimientos y

E. E. E. Merceditas de San Martín- Primero “C” Alfabetización- Áreas Integradas – Educación Física- Psicomotricidad- Artes Visuales

expresiones de la cara y del cuerpo. ¡Sin hablar, ni hacer sonidos! Cada equipo tiene un minuto para adivinar lo que quiere decir su compañero. El equipo que adivine más palabras gana. Las palabras son: abrazos, amor, sonrisas, locuras, besos y cariño.

✓ Los dos equipos observan la siguiente imagen y reflexionan: ¿Esta receta la aplicamos con nuestra familia? ¿Tenemos esos ingredientes en casa? ¿Nos brindamos cariño? ¿Nos tenemos paciencia? ¿Qué otros ingredientes agregarían a esta receta familiar?



✓ Dejamos linda la imagen anterior, la decoramos con elementos que tengamos en casa y dejarla pegada en la puerta de la heladera para todos los días recordar los ingredientes que tenemos que tener para ser una familia feliz.

DÍA 7: Formación Ética y Ciudadana

✓ EL RINCÓN DE LOS RECUERDOS: preparamos un sector de la casa y observamos fotografías juntos en familia: pueden ser fotos que tengamos todos juntos o de los diferentes integrantes ya sea en el celular o que las tengamos impresas.

✓ Conversamos en cada imagen: ¿Qué hicimos ese día? ¿Cómo la pasamos? ¿Estaba toda la familia presente? ¿Son muchos o pocos en la familia? ¿Con quién vivís en casa? ¿Cómo se llama cada integrante? ¿Qué actividades hacemos en familia? ¿Aplicamos normas para una buena convivencia familiar? ¿De qué manera nos afectó la pandemia? ¿Hemos aprendido algo en este tiempo?

✓ Entre todos los presentes observamos el recurso virtual realizado por la alumna residente. El mismo se enviará al grupo de whats app de las familias.

DÍA 8: Ciencias Sociales y Educación Física

✓ ¡FAMILIARIZADOS! La siguiente dinámica consiste en saber cuánto nos conocemos, para ello es necesaria la participación de los familiares que se encuentren en el hogar. Una persona realiza las preguntas, las demás con una mano se tapan los ojos y con la otra mano

E. E. E. Merceditas de San Martín- Primero "C" Alfabetización- Áreas Integradas – Educación Física- Psicomotricidad- Artes Visuales

señalan al mismo tiempo a la persona luego de la pregunta con los ojos tapados. Es preferible que nos sentemos en la mesa ocupando los mismos lugares que usamos para almorzar o cenar así recordamos donde está la persona que queremos señalar. Las preguntas son: ¿Quién es el más cariñoso? ¿Quién es el más ordenado? ¿Quién desordena más? ¿Quién es el más alto? ¿Quién cocina rico? ¿Quién ayuda más a mamá? ¿Quién es el más enojón? ¿Quién es más dormilón? A ver cuánto coincidimos!!

Educación Física

✓ Juego: "Balón Sentado" Desarrollo: Todos los miembros de la familia tienen que sentarse formando un círculo en el suelo. Tendrán que pasarse un globo de unos a otros sin levantarse ni usar las manos. Pueden golpearla con las piernas, el tórax, los hombros y la cabeza. Quién no consiga lanzársela a un compañero queda eliminado de esa ronda.

✓ Juego: "Carrera de Gusanos" Desarrollo: Crear un circuito con elementos cotidianos que tengas en casa Ejemplo: latas de bebidas o conservas, botellas, vasos de plástico e incluso juguetes. Cada miembro de la familia se sentarán sobre un cojín y, ayudándose de manos y pies, tendrán que realizar el recorrido en el menor tiempo y derribando el menor número de objetos.

DÍA 9: Ciencias Sociales y Psicomotricidad

✓ SOMOS ARTISTAS: En parejas confeccionamos dibujos de nuestra familia haciendo algo que los haga felices o un día especial que recuerden, también pueden elaborar mensajes familiares y decorarlos cómo más les guste.

Psicomotricidad:

✓ 1° ACTIVIDAD: "El detective" Poner cinco objetos en cada bolsa (no debe ser transparente). Las bolsas estarán identificadas con los nombres de los cuatro jugadores (cada bolsa con un nombre). Señalamos al primer jugador y le vendamos los ojos. A continuación, le damos uno de los objetos contenidos en la bolsa con su nombre y tendrá que adivinar qué objeto es en un tiempo que habremos decidido antes de comenzar el juego. Cuando los cinco objetos de su bolsa hayan pasado por sus manos, pasaremos a otro jugador. Ganará el jugador que adivine más objetos de su bolsa misteriosa. Podemos armar equipos.

E. E. E. Merceditas de San Martín- Primero “C” Alfabetización- Áreas Integradas – Educación Física- Psicomotricidad- Artes Visuales

✓ 2° ACTIVIDAD: ¿Qué falta? Se dejan sobre la mesa los objetos, por ejemplo, un lápiz, un vaso, un dado, una llave, una bola de papel, etc. Todos los jugadores tienen un minuto para observar los objetos que hay sobre la mesa. Los jugadores se sitúan de pie, en torno a la mesa. A continuación, todos los jugadores se colocarán de espaldas a la mesa, a excepción del jugador de menor edad. Este retirará uno de los objetos de la mesa, los demás jugadores se darán la vuelta y tendrán que descubrir cuál es el objeto que falta (que luego se volverá a poner sobre la mesa). Gana el primer jugador que sepa cuál es el objeto desaparecido, que pasará a ser el siguiente que retire un objeto de la mesa.

DÍA 10: Ciencias Sociales y Artes Visuales

✓ COLLAGE FAMILIAR: algún integrante coloca la siguiente frase “EL AMOR DE LA FAMILIA ES PARA SIEMPRE” en el medio de un papel afiche y alrededor realizamos un collage con los dibujos, mensajes (realizados en el día nueve) y fotos familiares que tengamos, si quieren pueden adornar un sector de la casa con el collage familiar.

Artes Visuales

✓ Actividad 1: Observar juntos en familia el siguiente video <https://youtu.be/9UD7jWa5R6g>. Luego de ver el video explicarle al niño que es una textura según lo visto anteriormente. Explicarle que a continuación realizará un dibujo en donde creará textura visual. La misma, crea la sensación de textura cuando la observamos, pero no cuando la tocamos.

✓ Actividad 2: Materiales: Hojas naturales, monedas, crayones y/o lápices para ello salimos a dar un recorrido por la vereda y por la casa recolectando los mismos. Disponer una hoja (natural) arriba de la mesa. Colocar por encima una hoja de papel blanca. Frotar con el crayón o lápiz por encima. Repetir lo mismo pero con la moneda. Ejemplo:



DIRECTORA: Verónica Bitrán VICEDIRECTORAS: Mariela Céspedes – Verónica Díaz.