

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:

Los derechos de los niños. Motricidad fina y gruesa. Nombre propio.

Relaciones asimétricas: grande, mediano, pequeño. Figuras geométricas. Numeración.

La exploración, el descubrimiento y la experimentación motriz de su cuerpo; sus posibilidades de movimiento.

Color. Construcción de imagen bidimensional. Textura.

Reconocimiento y exploración de los actuales medios de comunicación.

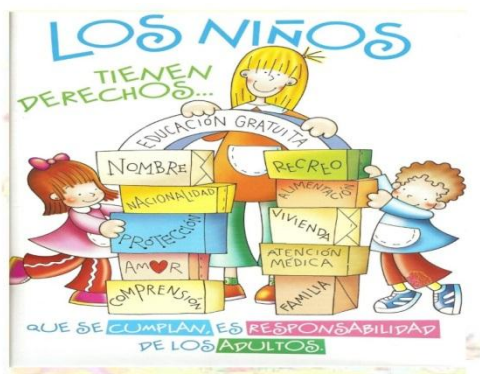
Reconocimiento de productos naturales y tecnológicos.

Praxias (movimientos) Orofaciales.

Desarrollo de las actividades:

1º Día **Ciencias Sociales - Ética** “Los Derechos del Niño”

1-Observando la imagen, conversamos en familia sobre los derechos del niño.



2-Dibujar o pegar uno de los derechos del niño.

Educación Física Retos Rayuela Fitness

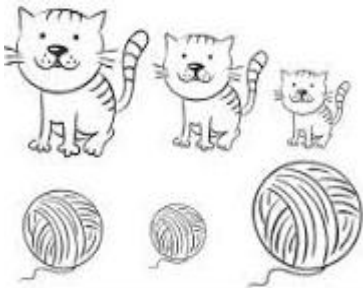
MATERIALES: Folios, rotuladores, cinta adhesiva, fundas de plástico.

DESCRIPCIÓN: Una vez diseñados los 9 números en un folio (no olvides poner tu casilla PREMIO y derrochar toda tu creatividad), se meten en fundas de plástico y se pegan en el suelo. He diseñado diferentes RETOS ACTIVOS, que habrá que realizar si tú ficha cae en esa casilla. Conforme subes de nivel de entrenamiento. Al final, he incluido la casilla PREMIO, para recibir un vale-recompensa y el juego sea más motivante y memorable.



2º Día Relaciones asimétricas: Grande- Mediano- Chico

1-Unir con el objeto de mismo tamaño. (de no tener la guía impresa puedes dibujar o pegar objetos de diferentes tamaños y unirlos).



Computación: Conectándonos con las nuevas tecnologías.

Actividades:

1-Observo las siguientes imágenes y coloreo la que utilizamos en casa para comunicarnos con familiares, amigos, docentes etc.

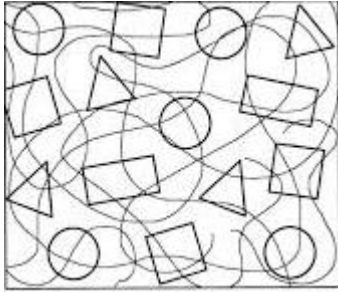


2-¿Qué otros medios de comunicación tecnológicos conoces? Recorta, dibuja y/o pega imágenes de los mismos.

3º Día Matemática:

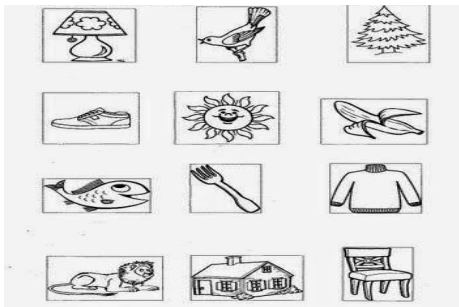
1-Pintar con el color que corresponde las figuras geométricas: triángulo, rectángulo, cuadrado y círculo. (de no tener la guía impresa, mamá dibuja en líneas de puntos las figuras geométricas y el alumno/a las pinta).





Tecnología: ¿Nacen solos o puedo crearlos?

1-Observa los siguientes productos: algunos son creados por el hombre (tecnológicos) y otros son de la naturaleza (naturales). Por ejemplo la lámpara es tecnológico y la banana natural.



2-Dibújalos en el cuaderno y pinta solo los productos tecnológicos.

4°Día **Matemática:**

1-Continuando con la actividad del día anterior; contamos las figuras geométricas y respondemos escribiendo el número debajo de cada pregunta.

¿cuántos cuadrados hay?

¿cuántos círculos hay?

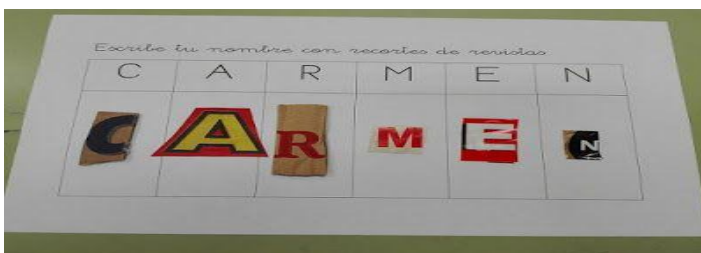
¿cuántos triángulos hay?

Cerámica: LÍNEAS CERRADAS.

1-Dibujar un paisaje con figuras con líneas cerradas.

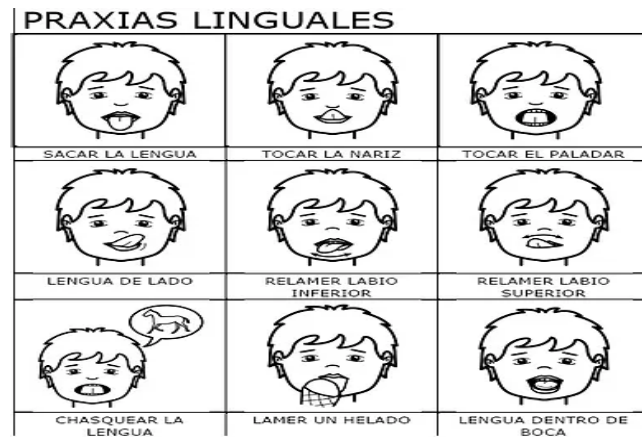
5° Día **Lengua**

1-Con ayuda de la familia, escribir el nombre del alumno/a bien grande en letra mayúscula imprenta, en una hoja de dibujo o A4. El alumno/a deberá buscar las letras de su nombre en diarios y/o revistas, recortarlas y pegarlas para formar su nombre. Por ejemplo.



Estimulación Auditiva y del Lenguaje

Actividades: Frente a un espejo imita los siguientes movimientos: Mete y sacar la lengua de la boca, despacio y rápidamente, intentar tocar la barbilla y la nariz con la lengua; sacar la lengua y moverla a derecha, a izquierda y en círculos.

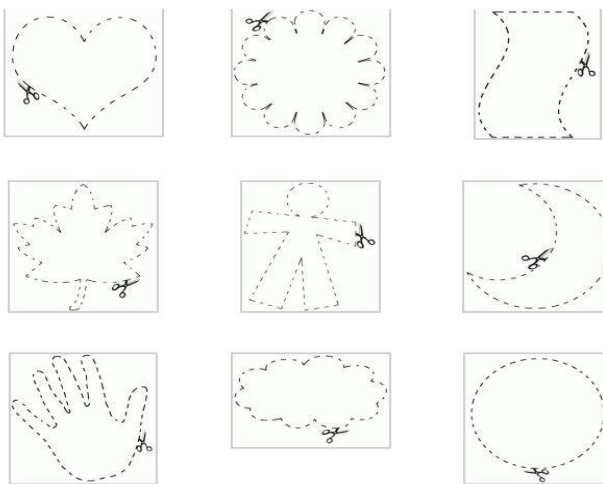


y después:



6° Día Prácticas de motricidad fina

1-Mamá nos realiza alguno de los dibujos que vemos en la imagen, el alumno/a deberá recortar por la línea de puntos. Pegar la figura en el cuaderno.



Computación (continuación de la actividad anterior) ¡A jugar en familia!

3. Juego de la memoria con emojis.

Necesitamos: 12 tapitas de gaseosa, o cartón, tijera, pegamento, papel blanco, lápices de colores y marcador negro.

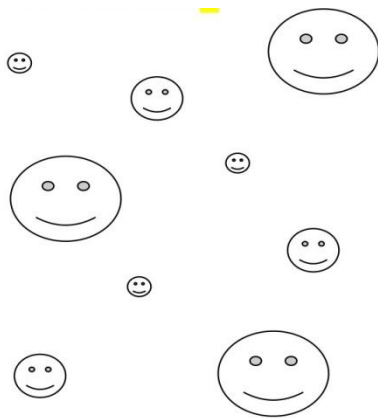
El juego consiste en crear 2 tapitas iguales de cada diseño.

Cortamos en círculos el papel blanco, utilizando el contorno de las tapitas para el mismo, dibujamos y coloreamos los emojis para luego pegar en cada una de ellas.

Dejamos secar bien para poder comenzar el juego. Colocamos las tapitas boca abajo y vamos dando vuelta de a dos hasta encontrar el par. ¡A divertirse en familia!

7° Día **Colores y Tamaños**

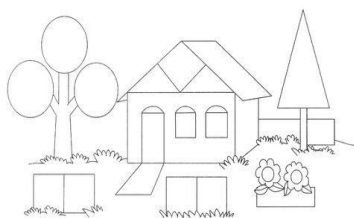
1-Pintar las caritas chicas de color verde, pintar las caritas medianas de color rojo y las caritas grandes de color amarillo. (si no cuentan con la imagen las caritas las pueden dibujar).



Cerámica (continuación de la actividad anterior)

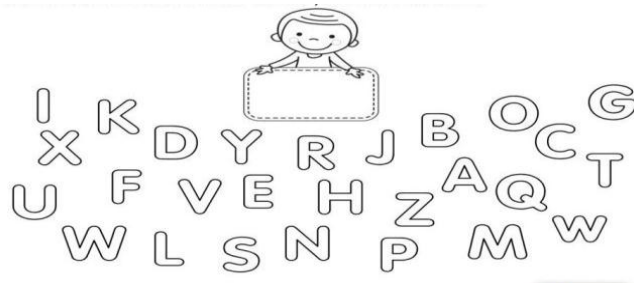
2-Se seguirá trabajando con la actividad anterior sobre el paisaje de las figuras de líneas cerradas: Pintar (lápiz de color, crayones o fibras) el dibujo con muchos colores.

Ejemplos para trabajar:



8° Día **Lengua**

1-Trabajar con el abecedario de tapitas; buscar entre todas las letras, la letra inicial de tu nombre y la escribimos en el cuaderno.



2-Realizar la misma actividad con las iniciales de los integrantes de tu familia.

Tecnología (continuación actividad anterior)

3-Recorta de alguna revista o folleto de supermercado tres productos naturales y pégalos en el cuaderno.

9° Día **Motricidad fina: Jugamos a la peluquería**

1-Realizar muchos cortes en uno de los extremos de tubos de papel higiénico o rollo de cocina; luego dibujar la cara. Por ejemplo:



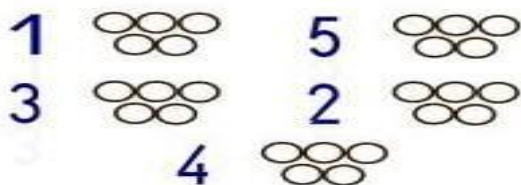
Educación Física **Tatefamily**

MATERIALES: Pueden ser 3 tapitas de un color y 3 de otro diferente o en vez de tapitas puede ser cualquier elemento que no se rompa o dañe el suelo como por ejemplo maderitas, etc.

DESCRIPCIÓN: Dibujar en una cartulina, papel afiche o si tienen tiza también lo pueden hacer un TaTeTi de tamaño considerable (según el espacio que tengan). Marcar una distancia con una línea la cual cumple la función de limitación. Se formará 2 equipos y arrancará el 1ro de cada uno tirando la pieza elegida del color que le corresponda al dibujo del tateti continuando el rival, así sucesivamente hasta que formen el tateti. Nota: Si la pieza cae fuera del dibujo este tiene una o dos oportunidades más o pueden acordar que se ubique en el cuadrado más cercano.

10° Día **Matemática**

1-Pintar el número que indica:



Estimulación Auditiva y del Lenguaje

Y para finalizar:

2-Respira por nariz y cuando salga el aire por la boca emitimos la /A/ y la // A



A



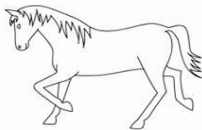
//A

3-Ahora haces como:

UN AVIÓN



UN CABALLO



4- Mantendremos comunicación virtual con el fin de agilizar la tarea.

DIRECTORA: VERÓNICA VERDEGUER