

SEMANA 5

DÍA 1:

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

Ver el video: <https://www.youtube.com/watch?v=4iiFpUpGuIY> Cuento MI CASA ES UN CASTILLO

OBSERVACIÓN:

Escuchar con atención el cuento, conversar con ellos sobre cómo se sienten estando todo el día en casa, cuáles son las actividades que extrañan hacer, etc.

Reflexionar: en qué podrían ser mejores ellos mismos, y en qué debería mejorar toda la familia (por ejemplo: ellos podrían esforzarse en hacer los deberes sin quejarse, y la familia debería esforzarse en ayudarse con la limpieza del hogar).

- En el cuaderno escribir:

F. ÉTICA

MI CASA ES UN CASTILLO:

YO ME ESFORZARÉ EN:

(Visualizar el propósito a través de un dibujo y si te animas escribe en una o dos palabras que se relacionen al mismo)

LENGUA

JUGAR A LA LOTERÍA DE LETRAS

Entregar el siguiente cartel de letras: (Se pueden hacer varios cartones, con distintas letras, en diferentes hojas; para jugar en familia.).

B		R		L	
	D		S		M
F		N		T	

¿Cómo se juega?

- Repartir los cartones entre los participantes.
- Un adulto debe ir pronunciando el sonido de cada letra siguiendo el orden alfabético: a-b-c-d-e-f-g-h-i-j-k-l-m-n-ñ-o-p-q-r-s-t-u-v-w-x-y-z. También pueden jugar usando el equipo de letras. El adulto saca una letra, dice su nombre y realiza el sonido de la misma.
- El alumno mira su cartón y si la tiene, coloca sobre esa letra una tapita, poroto, etc.
- Gana el que logra completar primero el cartón.

Es igual al juego de la lotería de números pero este es con letras. Esto sirve para que el alumno reconozca la letra y su sonido.

DÍA 2

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

Continuar la reflexión sobre este tiempo de aislamiento y pensar qué actividades o vivencias tienen de estos momentos que **les gustaría seguir manteniendo cuando retomen sus actividades normales**. (Por ejemplo: continuar jugando en familia con juegos de mesa).

- En el cuaderno escribir:

F. ÉTICA

DESPUÉS DEL AISLAMIENTO ME GUSTARÍA CONTINUAR:

(Visualizar lo que quisieran continuar haciendo)

DÍA 3

MATEMÁTICA

Observación:

Para estos días proponemos entrar en la siguiente pág.

<https://arbolabc.com/juegos-de-sumas/componer-y-descomponer-hasta-10> y jugar con las siguientes propuestas. Todo en la medida de sus posibilidades, recordando que el niño/a no debe estar frente a la pantalla por períodos muy prolongados.

Los juegos sugeridos son:

El laboratorio del ogro

Brinquemos con don sapo

Juego de trazar los números

Contemos con Ratón Ramón

Memoria: cantidades y número

Contemos las hojas

- También proponemos, siempre que puedan y con los materiales con los que cuenten en casa la realización de juegos con números hasta el 10, con sumas y restas.

Video orientativo:

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

Sería conveniente agregarle los números hasta el 10 en el gusanito.

- Otra propuesta:

Para realizar con cualquier material que haya en casa.

<https://www.youtube.com/watch?v=fLTgln0mgVI>:

Por último, para jugar con otros:

- el dominó de puntitos
- Algún juego de memoria.

DÍA 4

LENGUA:

JUGAMOS CON LA LOTERÍA (Escribir en el cuaderno solo el título)

Proponerles jugar nuevamente a la lotería de letras.

Esta vez, el adulto saca una letra de la bolsa pero solo pronuncia el sonido de la letra, el niño debe reconocer a qué letra pertenece ese sonido y taparla si la tiene en su cartón. También pueden cambiar los roles y que sean ellos los que sacan las letras y hacen el sonido (es una manera de poder ir viendo si reconocen e internalizan los sonidos de las letras y las asocian a sus grafemas)

MATEMÁTICA:

JUGAMOS: “QUÉ PUNTERÍA” (Escribir en el cuaderno solo el título)

Elementos necesarios: una caja (cualquier tamaño), 20 tapitas, un lápiz y un papel.

Colocar la caja a 2 metros del jugador, éste debe lanzar las tapitas e intentar ingresarlas en la caja.

Cuando finalice debe realizar el conteo de las mismas: cuántas embocó y cuántas no. Anotar y comparar: ¿dónde hay más tapitas? ¿adentro o afuera de la caja?

Puede jugar con otro contrincante (algún familiar) y comparar quién ingresó más tapitas, quién menos, quién tiró menos tapitas afuera, quién más... Pueden comparar entre dos jugadas cuántas más o menos embocaron que el tiro anterior, etc.

El objetivo del juego es contar y comparar cantidades de manera divertida.

Observación: pueden jugar también con las propuestas del día 3.

DÍA 5

Recordamos el abecedario cantando. Ver el siguiente video de Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=OdGKb55gArA>

Aprender la canción es una forma de memorizar el abecedario y el orden alfabético.

El que se anime, puede grabar un audio, un video realizando una coreografía o una representación de la canción y enviar al grupo de whatsapp para compartir con la seño y los compañeros.