

GUÍA PEDAGÓGICA N°6

Escuela: E.E. Martina Chapanay

Docente: Marianela Gonzalez Molina

Docentes de Especialidades: Yamila Riveros, María Arias, Leo Belli, Irma Gómez, Gustavo Álvarez.

Nivel: Primario especial

Sección: Alfabetización "A"

Turno: Tarde

Área Curricular: Ciencias Sociales. Lengua. Matemática. Formación Ética y ciudadana
Música. Educación Física. Agropecuaria. Teatro y expresión corporal .Artes Visuales

Título:

Contenidos: Matemática: Numeración hasta el 19. Ciencias Sociales: Símbolo patrio: La escarapela. La época colonial. Medios de transporte. Juegos de la época. Lengua: Escritura de palabras. Interpretación de consignas, escucha comprensiva de textos. La receta Ética y ciudadana: Las emociones .Música: La voz Ejecución .Agropecuaria: La huerta. Educación Física: Juegos Tradicionales. Teatro y expresión corporal: teatro de sombras. Artes Visuales: colores primarios

Actividades:

DÍA 1

Área curricular: Ciencias Sociales

Actividad 1: Pedir a un adulto que lea el siguiente texto:



La escarapela es un símbolo patrio creado por los mismos colores de la bandera. En Argentina la Escarapela Nacional tiene los colores celeste y blanco, con la aprobación de Manuel Belgrano es utilizada como distintivo oficial para distinguirse de los enemigos y fomentar el sentimiento de unidad y fuerza. Es por eso que el 18 de mayo fue elegido para recordar este momento.

Actividad 2: Responde en el cuaderno: ¿Qué colores lleva la Escarapela?
¿Cuándo es su día?

Actividad 3: Dibuja una escarapela argentina en el cuaderno.

DÍA 2

Área curricular: Música

Actividad 1: Elegir una canción que al alumno/a le guste, de cualquier estilo, preferentemente alguna elegida anteriormente. Interpretar la canción de manera hablada, primero a bajo volumen, luego volumen medio y al final a alto volumen. Interpretar la canción de manera cantada pero reemplazando esta vez donde van las vocales, sólo por una vocal, pasando por las cinco vocales. Por ejemplo: "patos, pollos y gallinas van" por "patas, pallas a gallanas van" o "pitis, pillis i gallinis vin"

Área curricular: Lengua

Actividad 2: En la época colonial existían vendedores ambulantes, ellos cantaban pregones para vender sus productos: Quien me acompaña me lee cada pregón y luego escribo solito, como pueda, el nombre del producto que vende cada vendedor.

- ¡Empanadas calentitas para las niñas bonitas, empanadas para una fiesta o para después de la siesta! vende :.....
- ¡Velas, velones para alumbrar los salones, velas, velitas para alumbrar las casitas! Vende:.....

Actividad 3: Invento un pregón para el siguiente vendedor ambulante: Aguatero



DÍA 3

Área curricular: Agropecuaria

Actividad 1: Para esta actividad vamos a necesitar: 1 botella descartable, 3 dientes de ajo, 1 clavo, 1 tijera, 1 cuchara, tierra y agua. Con ayuda de un adulto, coloca la botella de manera horizontal, corta la parte superior con la tijera, con un clavo realizar orificios en la parte inferior, llena la botella con tierra, con una cuchara hago 3 hoyitos en la tierra y planta los 3 dientes de ajo con una cierta distancia entre ellos y riégalo todos los días. No olvides colocarla en un lugar soleado y regarla todo los días.



Área curricular: Formación Ética

Actividad 2: Un adulto me ayuda a leer las siguientes emociones

Actividad 3: Dibujo el rostro y las emociones en el:



TRISTEZA

ENOJO

ALEGRÍA

MIEDO

DÍA 4

Área curricular: Educación Física:

Actividad 1: Torneo de payana con la modalidad de juego: Se juega uno contra otro o en parejas. Elementos: 5 piedritas. Juntar 5 piedritas de tamaño pequeño: Lavarlas. Tomar las cinco piedritas y soltarles a la mesa. Tomar una piedrita y lanzarla hacia arriba y cuando caiga tomarla de aire. Tomar la misma piedrita, lanzarla hacia arriba y antes de que caiga hay que tomar de a una de la mesa y también la que estaba en el aire. Luego lo mismo pero tomando dos, luego lo mismo y tomar tres, luego lo mismo y tomar las cuatro.

Área curricular: Matemática

Actividad 2: Repasamos los número del 0 al 19. Dibujo el siguiente cartón y completo con los números que faltan.

0		2	3		5			8	
10	11			14		16	17		

Actividad 3: Pinto en el cartón anterior 6 números que me dicta un adulto.

DÍA 5

Área curricular: Teatro y expresión corporal

Actividad 1: Siluetas: Con la ayuda de un adulto buscamos un lugar de la casa donde hayan pocas ventanas y una pared que este lo más despejada posible. Esta actividad es preferible realizarla cuando se oculta el sol. Apagar las luces y cubrir las ventanas para que no entre luz de afuera.

- La persona que me ayude a realizar la actividad se pondrá alejada de la pared, mínimo un metro y medio y proyectara la luz de la linterna hacia la pared.
- Ahora puedes acercarte a la luz proyectada a la pared y veras tu sombra.
- Te invito a que juegues con la sombra de tu cuerpo que proyectas armando diferentes siluetas. Por ejemplo: Puedes poner tus manos en las orejas y parecerás un ratoncito o puedes encorvarte un poquito, caminar despacio y parecerás un anciano. Y todas las que puedas crear.

Área curricular: Artes Visuales

Actividad 2: En una hoja N°5 dibujo un paisaje de una ciudad. Ejemplo:



Área curricular: Lengua

Actividad 3: Explica cual crees que era el trabajo de los siguientes vendedores: escríbelo



.....



.....

DÍA 6

Área curricular: Ciencias Sociales

Actividad 1: Un adulto me lee.

En 1810 los hombres andaban a pie o a caballo **eran** las formas más comunes de trasladarse en la **época colonial** también se podía viajar en galeras, sopandas y carretas. Las carretas podían ser tiradas por caballos o por bueyes. Los bueyes **eran** animales más fuertes y con más resistencia que los caballos, pero caminan más lento.

Actividad 2: Observo las imágenes referidas a los medios de transporte 1810



GALERA - CARRETAS - A CABALLO - A PIE

Actividad 3: Busco en revistas y pego, o dibujo un medio de transporte de 1810 y escribo como se llama.

DÍA 7

Área curricular: Lengua y Ciencias Sociales.

Actividad 1: Invitar a tu familia a jugar un juego de la época colonial: EL Aro. Escondidas. Piedra, papel o tijera. Barrilete. La Rayuela. Balitas. Trompo. Balero. Estatuas.

Actividad 2: Elegir dos juegos, el que más les guste, Luego anotar en el cuaderno: quienes jugaron, a que juegos jugaron y quien fue el ganador

Área curricular: Música

Actividad 3: Retomar la canción anterior y reproducir los mismos ejercicios a modo de recordatorio. Interpretar la canción con las cinco vocales como en el ejercicio anterior, pero esta vez de manera hablada. Interpretar la canción con las vocales de manera cantada. Interpretar la canción de manera normal y si es posible acompañarla con palmas o algún otro objeto.

DÍA 8

Área curricular: Agropecuaria

Actividad 1: Para esta actividad vamos a necesitar: 2 botellas descartables de 500 cc, 2 cebollas medianas y agua cantidad necesaria. Con ayuda de un adulto, llena la botella con agua, coloca la cebolla sobre la parte superior con las raicillas que toquen el agua, colócalo en un lugar seguro y al sol.



Área curricular: Matemática

Actividad 2: Resolver el siguiente problema

- Juan y Carolina jugaron a las cartas y quieren saber quien obtuvo el número más grande.

- Anota en el cuaderno quien fue el ganador y con qué número gano.



Actividad 3: si sumo el total de las dos cartas ¿Cuál es el resultado?

DÍA 9

Área curricular: Educación Física:

Actividad 1: Buscar en piedrita chata o una tablita pequeña.

Diseñar en el piso el tejo con tres cuadros, luego dos rectángulos, luego un cuadro, dos rectángulos, un cuadro mas y después un circulo que va a ser el cielo. El jugador lanza un elemento al primer cuadro, y parado en un pie, salta por el tejo hasta el circulo final o cielo, da un giro y recorre el tejo de vuelta tomando el elemento y saliendo del tejo, luego lanza al segundo cuadro y realiza el recorrido, luego al tercero y así sucesivamente hasta el fin de tejo. Gana el que realiza el tejo completo.

Área curricular: Lengua

Actividad 2: En familia elaborar una receta de una comida típica de la época colonial.

Actividad 3: Seguir los siguientes pasos:

- ♥ Busca todos los utensilios necesarios a utilizar. Usa delantal.
- ♥ Tener cuidado con la manipulación de los elementos cortantes.
- ♥ Lava todo lo que ocuparon.
- ♥ Disfrutar en familia.

DÍA 10

Área curricular: Teatro y expresión corporal

Materiales: Una linterna, una varilla o un palito, cartón, tijera y cinta adhesiva

Actividad 1: Títeres **de sombra:** Con la ayuda de un adulto dibuja en un pedazo de papel o cartón la silueta de una persona. De tamaño pequeño aproximadamente 15 cm. Luego recórtalo por el contorno y pega la varilla o palito para poder sostenerlo. Una vez finalizado, al igual que en la actividad anterior busca un lugar donde haya poca luz y haz lo siguiente:

- Proyecta tu títere de sombra en la pared.
 - Piensa un nombre para él.
 - Ahora hazlo caminar y bailar.
 - Juega libremente a alejar el títere de la linterna y acercarlo y verás como en la pared como la silueta se hace más grande y más pequeña. Puedes tomarle la mano.
- ¡Que te diviertas!



Área curricular: Artes Visuales

Actividad 2: “Mi ciudad y los colores primarios” Al finalizar la actividad anterior pinto con los colores primarios. Ejemplo:



Área curricular: Lengua

Actividad 3: Escribir la receta o dibuja los pasos en el cuaderno de la receta que prepararon.

Directora: Mariela García