

**ESCUELA:** EDUCACIÓN ESPECIAL MÚLTIPLE LOS BERROS

**DOCENTES:** MARIA AGOSTINA RECABARREN, PAMELA ALBARRACÍN, MARIELA RUMILLA, ALEJANDRA GIMÉNEZ, IRIS SORIA, VALERIA FERNANDEZ.

**GRADO:** PRIMERO "B"

**ANO:** 2020

**TURNO:** MAÑANA

**AREA CURRICULAR:** FORMACIÓN ÉTICA - EDUCACIÓN FÍSICA – MÚSICA - TEATRO – PSICOMOTRICIDAD - AGROPECUARIA

**CONTENIDOS:**

**FORMACIÓN ÉTICA**

- LA FAMILIA Y LA CONVIVENCIA

**EDUCACIÓN FÍSICA**

- NUESTRO CUERPO, LATERALIDAD.

**TEATRO**

- HISTORIA Y ARGUMENTO.

**PSICOMOTRICIDAD**

- COORDINACIÓN MOTRIZ FINA.

**AGROPECUARIA**

- HÁBITOS DE SALUD, E HIGIENE PERSONAL.
- MANEJO DE SEMILLAS Y HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS

**TITULO DE LA PROPUESTA:** "APRENDEMOS JUGANDO EN FAMILIA"

**DIA 1**

- 1) HOY APRENDEMOS JUGANDO AL JUEGO DEL MENTIROSO. SE ACONSEJA DIVIDIR EN GRUPO DE DOS PERSONAS.

DEBERAN REALIZAR LOS ALUMNOS CON AYUDA DE LA FAMILIA, ALGUNOS ELEMENTOS PARA EMPEZAR A TRABAJAR:

- DOS TARJETAS, UNA QUE DIGA "MENTIRA" Y OTRA QUE DIGA "VERDAD".
- TAMBIEN TENDRAN QUE HACER ENTRE TODOS UNAS FICHAS DONDE CADA GRUPO TENGA UN COLOR DIFERENTE POR EJEMPLO(ROJO,

VERDE) O TAMBIEN PUEDEN ELEGIR ANIMALES PARA LAS FICHAS POR EJEMPLO (PERRO, GATO)

- PARA EMPEZAR A JUGAR SE COLOCARAN LAS TARJETAS DADAS VUELTAS Y LAS FICHAS EN EL CASILLERO DE INICIO.
- SE LES PRESENTARA EL TABLERO PARA QUE PUEDAN COMENZAR A JUGAR.
- CONSEGUIR UN DADO O ARMARLO CON CARTON, PAPEL BLANCO Y MARCADOR

### CÓMO JUGAR:

1. SE EMPIEZA A JUGAR TIRANDO EL DADO Y MOVIENDO LA FICHA A LA CASILLA CORRESPONDIENTE. EL EQUIPO 1 LEVANTA UNA DE LAS TARJETAS QUE SE ENCUENTRAN BOCA ABAJO SOBRE LA MESA Y HARÁ LO QUE ESTA LE INDICA. ES DECIR, O BIEN MENTIR O BIEN CONTAR LA VERDAD SOBRE EL TEMA QUE LE TOCADO EN LA CASILLA.
2. UNA VEZ QUE EL EQUIPO 1 HA TERMINADO DE HABLAR EL RESTO DE LOS EQUIPOS DEBERÁN DECIDIR SI ÉSTE HA DICHO LA VERDAD O HA MENTIDO. CADA JUGADOR QUE ACIERTE (POR EJEMPLO, DICE QUE EL JUGADOR 1 HA MENTIDO Y EFECTIVAMENTE LO QUE HA CONTADO NO SE CORRESPONDE CON LA VERDAD) RECIBIRÁ UN PUNTO. PERO SI NINGUNO DE LOS JUGADORES LOGRA ADIVINAR SI EL JUGADOR 1 HA MENTIDO O HA DICHO LA VERDAD, EL JUGADOR 1 RECIBIRÁ 2 PUNTOS.
3. EL JUEGO TERMINA CUANDO EL PRIMER EQUIPO LLEGA A LA META Y ALCANZA LA ÚLTIMA CASILLA DE "FIN". LA PERSONA GANADORA ES LA QUE MÁS PUNTOS HA CONSEGUIDO ACUMULAR A LO LARGO DEL JUEGO.

<b>INICIO</b>	UNA PELÍCULA QUE MARCÓ MI VIDA 1	CÓMO CONOCI A MI MEJOR AMIGO/A 2	MI ÚLTIMA FIESTA DE CUMPLEAÑOS 3	LA ÚLTIMA VEZ QUE FUI AL CINE 4	MIS AFICCIONES 5
MI COMIDA PREFERIDA 11	MI CIUDAD FAVORITA 10	LA HISTORIA DE MI FAMILIA 9	LA MÚSICA QUE MÁS ME GUSTA 8	LO QUE MÁS ODO EN EL MUNDO 7	UNA EXPERIENCIA EXTRAÑA 6
LA ÚLTIMA VEZ QUE PERDÍ ALGO 12	MI LIBRO FAVORITO 15	UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE 14	MI ACTOR/ACTRIZ PREFERIDO/A 13	MI CASA 16	LO MEJOR DE MI CIUDAD 17
UNA BANDA QUE NO ME GUSTA 23	LA ÚLTIMA VEZ QUE VIATÉ 22	MI MEJOR REGALO DE CUMPLEAÑOS 21	MI PRIMER AMOR 20	LA PERSONA QUE MÁS ME IMPORTA 19	MIS MAYORES DEFECTOS 18
MI PEOR REGALO DE CUMPLEAÑOS 24	COSAS A LAS QUE TENGO MIEDO 25	UNA FOTO ESPECIAL 26	MI ÚLTIMA PESADILLA 27	MI PRIMER DÍA DE COLEGIO 28	UNA SORPRESA INOLVIDABLE 29
UN OBJETIVO QUE CAMBIÓ MI VIDA 35	ALGO QUE APRENDÍ DE PROPIENO 34	UN LIBRO QUE MARCÓ MI VIDA 33	UNA PERSONA QUE MARCÓ MI VIDA 32	MI MAYOR MIEDO O FORTA 31	ALGO QUE SIEMPRE ME EMOCIONA 30
MIS MANÍAS O PROBS. HÁBITOS. 36	ALGO QUE SÉ HACER BIEN 37	MI DEPORTE FAVORITO 38	ALGO EN LO QUE ME HE ESFORZADO 39	<b>FIN</b>	



## DIA 2: EDUCACIÓN FÍSICA

ENTRADA EN CALOR: DESPLAZARS. REALIZANDO DIFERENTES MOVIMIENTOS, LENTOS, RÁPIDOS, SALTOS CON DOS PIES CON UNO.

ACTIVIDADES: NOMBRAR PARTES GRUESAS DEL CUERPO EL ALUMNO UBICARÁ CADA PARTE NOMBRADA EN SU CUERPO.



## **MUSICA**

1) VEMOS EL VIDEO QUE MÁS LE GUSTÓ AL ESTUDIANTE DE “CANCIONES DE LA GRANJA”

- \* OBSERVAMOS EL VIDEO “JUEGO RÍTMICO CON VOZ HABLADA”,
- \* IMITAMOS CON LA VOZ EL RITMO DE CADA PALABRA
- \* JUGAMOS EN FAMILIA ATENDIENDO LOS CAMBIOS DE PALABRA



## DIA 3: TEATRO

- 1) OBSERVAMOS EL SIGUIENTE VIDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=pxupeqxfmzi>
- 2) COMENTAMOS EL VIDEO EN FAMILIA
- 3) OBSERVA LA IMAGEN: SIGUE LAS CONSIGNAS

RESPONDE Y COLOREA LA IMAGEN:

- ¿QUÉ SUCEDE?
- ¿DÓNDE OCURRE?
- ¿PORQUE SUCEDIÓ?
- ¿QUÉ TÍTULO LE PONDRÍAS?
- ¿QUIÉNES PROTAGONIZAN LA NOTICIA?



#### **DIA 4**

- 1) OBSERVAMOS EL VIDEO "TODOS SOMOS ÚNICOS"  
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=JZI6TTYERSA](https://www.youtube.com/watch?v=JZI6TTYERSA)
- 2) CONVERSAMOS ENTRE TODOS QUE NOS PARECIO EL VIDEO. ¿QUE LE PASABA A DIEGO, POR QUE ESTABA TRISTE? ¿QUE LES ENSEÑO EL PERRO AMIGO?¿ES VERDAD QUE TODOS SOMOS IMPORTANTES, Y SERES ÚNICOS CAPAZ DE HACER LO QUE NOS PROPONGAMOS Y QUERAMOS?
- 3) DIBUJAMOS EN UNA HOJA N°5 DE DIBUJO, LO QUE NOS GUSTA HACER. POR EJEMPLO (JUGAR A LA PELOTA, DIBUJA, O JUGANDO A LAS MUÑECAS

#### **MUSICA**

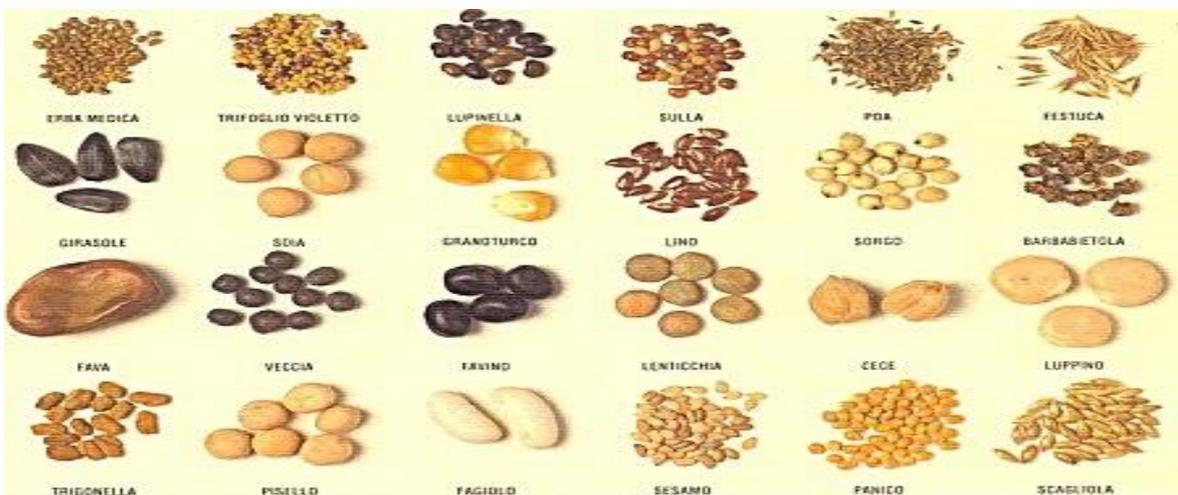
ESCUCHAMOS Y CANTAMOS EN FAMILIA EL "RAP DEL RESPETO"

- \* EXPRESAMOS CON MOVIMIENTOS EL RAP, SEGÚN SEA LA POSIBILIDAD DEL ESTUDIANTE
- \* CONVERSAMOS ENTRE TODOS ¿QUÉ NOS ENSEÑA ESTA CANCIÓN?
- \* REPETIMOS LAS ACTIVIDADES QUE MOTIVARON LA EXPRESIÓN DEL ESTUDIANTE



### DIA 5: AGROPECUARIA

- 1) BUSCA EN UN DICCIONARIO LA PALABRA SEMILLA. Y ESCRIBE EL SIGNIFICADO
- 2) EN CASA BUSCAMOS DISTINTAS CLASES DE SEMILLAS Y LAS CLASIFICAMOS. EJ.



- 4- UNA VEZ CLASIFICADAS LAS COLOCAS EN UNA CARTULINA O EN UNA HOJA DE DIBUJO N°3. LLEVAR A LA ESCUELA. ¡¡¡BUENA SUERTE!!!!

### PSICOMOTRICIDAD

ACTIVIDADES:

LAS MISMAS SE REALIZAN, DENTRO DE LAS POSIBILIDADES MOTRICES DE CADA ALUMNO, CON LA AYUDA DE LA MAMÁ O QUIEN ACOMPAÑE AL ALUMNO EN LA TAREA.

- EN UNA HOJA CANSO Nº5 (PREFERENTEMENTE BLANCA O DE CUALQUIER COLOR) CON UNA LAPICERA NEGRO QUE EL ADULTO DIBUJE SILUETA DE UNA CABEZA, PERO SIN PELO.
- COLOCAR SOBRE LA CABEZA VARIAS GOTITAS DE TEMPERAS Y QUE EL ALUMNO MEDIANTE SOPLAR POR UN SORBETE LE DE FORMA AL CABELLO DE LA CABEZA DIBUJADA.
- FINALMENTE COLOCAR EL NOMBRE Y APELLIDO, GRADO Y FECHA CON LA AYUDA DE MAMÁ O DE QUIEN ME ACOMPAÑE EN ESTA TAREA.
- CUIDAR Y ORDENAR TODOS LOS MATERIALES UTILIZADOS.

