

**Escuela de Educación Especial Martina Chapanay**

**Docente de grado:** Valeria Córdoba

**Docentes de Artes visuales:** Verónica Rosales. **Docente de Tecnología:** Analía Arce.

**Docente de Ed. Física:** Yesica Pizarro. **Docente de teatro:** María Gema Arias

**Nivel:** Primario Especial

**Sección:** 2° Alfabetización “A”

**Turno:** Mañana

**GUÍA PEDAGÓGICA N°15**

**DÍA 1**

**Área:** Matemática

**Contenido seleccionado:** Figuras geométricas.

**Actividad N°1:** Con la ayuda de un adulto realiza en tu cuaderno un cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo.

**Área:** Artes Visuales

**Contenido seleccionado:**

**Actividad N°2:** “Semana de las Artes”

“Yo pinto lo que veo, pinto lo que siento” Pablo Picasso

-Miro el video y realiza un cosplay (disfraz) de alguna obra de arte que más te guste, utiliza elementos que tengas en tu casa para disfrazarte sácate una foto y mándasela a tu seño o Profe para una exposición.

<https://youtu.be/ONShj45y4tU>



**Actividad N°3:** Actividades metacognitivas

-Cuáles son los colores primarios:	<input type="radio"/> rojo	<input type="radio"/> amarillo	<input type="radio"/> azul
 -Si mezclo el color rojo con el azul se forma:	<input type="radio"/> verde	<input type="radio"/> Naranja	<input type="radio"/> violeta
 - Si mezclo el color rojo con el amarillo se forma:	<input type="radio"/> violeta	<input type="radio"/> verde	<input type="radio"/> Naranja
 -Si mezclo el color amarillo con el azul se forma:	<input type="radio"/> verde	<input type="radio"/> Naranja	<input type="radio"/> violeta
 -El artista <u>Mondrian</u> pinta con colores:	<input type="radio"/> secundario	<input type="radio"/> primarios	<input type="radio"/> otros
 -Si paso la mano por una lija la textura es:	<input type="radio"/> suave	<input type="radio"/> áspera	<input type="radio"/> rugosa
 -Si paso la mano por una seda la textura es:	<input type="radio"/> áspera	<input type="radio"/> rugosa	<input type="radio"/> suave
 -En sus obras el pintor Kandinsky trabaja con:	<input type="radio"/> Puntos	<input type="radio"/> Líneas	<input type="radio"/> Figuras
 -Que forman el rostro: en la pintura de Van Gogh	<input type="radio"/> Nariz	<input type="radio"/> Boca	<input type="radio"/> ojos
 -Realizamos un paisaje lo pintaste con:	<input type="radio"/> Puntos	<input type="radio"/> Manchas	<input type="radio"/> Líneas
 -La pintura de Vincent Van Gogh la noche estrellada está pintada con	<input type="radio"/> Líneas	<input type="radio"/> Puntos	<input type="radio"/> Collage
-Cuando debo lavarme las manos	<input type="radio"/> Una sola vez	<input type="radio"/> Cuando voy al baño	<input type="radio"/> Cuando comemos

Con ayuda de un mayor leo, observo los trabajos realizados y Pinto la carita que corresponda.

**DÍA 2**

**Área:** Tecnología

**Contenido seleccionado:** Explorar y ensayar diversas maneras de dar forma a los materiales para elaborar productos reciclados.

**Título de la propuesta:** Jugamos a embocar la pelotita

**Materiales:** Una tapa de caja grande -tijera -una pelotita. -pintura si tienen -pincel.

**Actividad N°1:** Con ayuda de un adulto buscan una tapa de caja grade con una tijera con cuidado en el medio recortan un círculo un poco más grande que la pelotita para que pueda pasar.



**Actividad N°2:**

Luego si quieren la pueden pintar o si no la dejan sin pintar. Una vez seca ya pueden jugar a embocar la pelotita.

**Área:** Matemática

**Contenido seleccionado:** Figuras geométricas.

**Actividad N°3:** Con la ayuda de un adulto busca objetos que tengan formas de figuras geométricas. Escribe en tu cuaderno 2 objetos que encuentres y dibújalos.

-----

**DÍA 3**

**Área:** Educación Física

**Contenido seleccionado:**

- Exploración de las nociones de ubicación y orientación del propio cuerpo y los objetos en el espacio
- Exploración, descubrimiento y experimentación de su cuerpo y sus posibilidades de movimiento.
- Habilidades motrices básicas locomotivas desplazamiento, salto, giros, empuje, tracción y rolido.

**Elementos:** Cinta papel – Soga - Pelotas - Baldes - Cajas

**Actividad N°1:**

**Parte principal:** Circuito

1. Con cinta papel hacer cinco cuadrados en el piso y saltar adelante, atrás, adentro y afuera, saltar girando, separando y juntando las piernas.
2. Realizar veinte saltos con la soga.
3. Caminar sobre la cinta sin perder el equilibrio haciendo picar la pelota.
4. Saltar por arriba de los obstáculos.
5. De pie tocar el piso y caminar con las manos hacia delante, realizar una flexo-extensión de brazos y volver a la posición inicial.
6. En una pared realizar vertical y mantener 5 segundos.
7. En posición de flexión de brazos tocar con una mano el pie opuesto manteniendo el equilibrio.

8. Saltar lejos, cada tres cuadros.
9. Realizar cinco pases desde abajo sin que se caiga la pelota.

**Área:** Matemática

**Contenido seleccionado:** Cuerpos geométricos.

**Actividad N°2:** Con la ayuda de un adulto realiza en tu cuaderno un cubo, esfera, cono y cilindro.

**Actividad N°3:** Con la ayuda de un adulto escribe el nombre de los cuerpos geométricos que realizaste en el punto anterior.

---

#### **DÍA 4**

**Área:** Teatro

**Contenido seleccionado:**

- Los gestos, la voz.
- Juego dramático: roles

**Actividad N°1:** En esta actividad hay que crear una **cámara de filmar** y un **micrófono** con los elementos que tengas en casa. No hay que comprar nada, solo usar mucho la imaginación. A continuación doy una lista de materiales que podrían servirnos: Cajas de cartón, envases vacíos de alimentos como cajas de arroz, latas, botellas (siempre hay limpiarlos previamente), recortes de cartulinas, papel de diario, rollos de papel higiénico o de cocina, bandejas de telgopor, etc.

En el caso de la cámara de filmar puede ser igual que una cámara de foto, no importa la forma que le des, lo único que importa que en algún lado tenga un orificio para mirar. Un ejemplo:



**Actividad N°2:** **Materiales:** Vestuario y accesorios para caracterizar a los personajes. Siempre con cosas que tenemos en casa, cualquier tela, camisa, lentes pueden servir, lo importante es crear e inventar y no el resultado.

Ahora que tienes tu equipo periodístico (cámara y micrófono) te propongo el siguiente juego.

Entrevista a un famoso

Este juego necesita tres participantes. Dos serán del equipo periodístico cámara y entrevistador y otro el famoso/sa, puede ser cualquier personaje de la tele, una/un deportista, un cocinero/cocinera profesional, un/una cantante, lo que quieras. La actividad consiste en recrear una situación donde el equipo periodístico se encuentra con la/el famoso y le hace una entrevista, lo persigue por la calle, también puede ser que el famoso/sa invita al equipo periodístico a su casa a hacer un recorrido como en los programas de la tele. El periodista debe hacer preguntas y el entrevistado responder.

**Área:** Matemática

**Contenido seleccionado:** Cuerpos geométricos.

**Actividad N°3:** Con la ayuda de un adulto busca objetos que tengan formas de cuerpos geométricos. Escribe en tu cuaderno 2 objetos que encuentres y dibújalos.

-----

**DÍA 5**

**Área:** Lengua

**Contenido seleccionado:** La letra H y Ñ.

**Actividad N°1:** Con la ayuda de un adulto, busco en diarios y revistas palabras que comiencen con la letra H y Ñ, las recorto y pego.

**Actividad N°2:** Con la ayuda de un adulto escribo 3 palabras que comiencen con la letra H y 2 palabras con Ñ. Elijo 1 y las dibujo.

**Actividad N°3:** El adulto te dicta palabras que comiencen con H y con Ñ.

-----

**DÍA 6**

**Área:** Lengua

**Contenido seleccionado:** La letra H y Ñ.

**Actividad N°1:** Pinto la letra H y Ñ que tienen las palabras que me dictaron.

**Área:** Ciencias Sociales

**Contenido seleccionado:** Paisajes rurales y urbanos.

**Actividad N°2:** Observa la siguiente imagen y con la ayuda de un adulto escribe las diferencias que encuentras en cada una de ellas.

---

PAISAJE RURAL

PAISAJE URBANO



**Actividad N°3:** Pega una imagen de un paisaje rural y otra de un paisaje urbano.

---

### DÍA 7

**Área:** Tecnología

**Contenido seleccionado:** Explorar y ensayar diversas maneras de dar forma a los materiales para elaborar productos reciclados.

**Título de la propuesta:** Casita de comedero para pajaritos

**Materiales:** Una Cajita de leche o jugo -tijera -tempera -pincel -alpiste -palito -piola.

**Actividad N°1:** Con ayuda de un adulto buscan una caja de leche o jugo lo que tengan la pintan y la dejan secar. Una vez seca le pegan arriba ramitas en forma de techito. Luego en la parte de adelante le hacen una puertita, debajo un agujerito y le colocan un palito de

18cm que sobre salga de la cajita para que el pajarito se pueda parar a comer.

**Actividad N°2:** Por último le hacen un agujero arriba en cada lado le colocan una piola de 40cm lo cuelgan en un árbol y le agregan adentro alpiste. Y ya queda terminado la casita de comedero.



**Área:** Ciencias Naturales

**Contenido seleccionado:** Los materiales: líquidos y sólidos.

**Actividad N°3:** Con la ayuda de un adulto lee y observa la siguiente imagen.



---

### DÍA 8

**Área:** Ciencias Naturales

**Contenido seleccionado:** Los materiales: líquidos y sólidos.

**Actividad N°1:** Con la ayuda de un adulto realizamos varios papelitos, unos que tenga la palabra sólido y otros líquido. Los metemos en una bolsa para jugar.

**Actividad N°2:** ¡Vamos a jugar en familia!

Un integrante de la familia saca un papelito y debe buscar en la casa algún material sólido o líquido, según lo que le toco. Si encuentra el material gana un punto, la persona que obtenga más puntos gana el juego.

**Actividad N°3:** Con la ayuda de un adulto escribe en tu cuaderno los materiales que encontraron el día anterior cuando jugaron y debes escribir si es sólido o líquido.

---

### DÍA 9

**Área:** Ciencias Naturales

**Contenido seleccionado:** Fuentes luminosa: naturales y artificiales.

**Actividad N°1:** Con la ayuda de un adulto lee y observa la siguiente imagen.



**Actividad N°2:** Con la ayuda de un adulto escribe en tu cuaderno el nombre de las distintas fuentes luminosas que encontramos en la imagen del punto 1.

**Actividad N°3:** Con la ayuda de la familia escribe en tu cuaderno el nombre de distintas fuentes luminosas que encuentres en tu casa.

-----

**DÍA 10**

**Área:** Ciencias Naturales

**Contenido seleccionado:** Fuentes luminosas: naturales y artificiales.

**Actividad N°1:** Pega una imagen o dibuja las fuentes luminosas que encuentres en tu casa.

**Área:** Ciencias Naturales

**Contenido seleccionado:** Los animales

Los animales. Tipo de hábitat: \* Acuático: Ballena

\* Terrestre: Oso

\* Aéreo-terrestre: Paloma

**Actividad N°2:** Con la ayuda de un adulto escribo otro ejemplo de nombre de animal de cada tipo de hábitat.

**Actividad N°3:** Dibujo animales y escribo en cual tipo de hábitat vive (acuático, terrestre y aéreo-terrestre)

**Directora:** Lic. Mariela García