

**Escuela de Educación Especial Martina Chapanay**

**Docente:** Lic. Mariela Agüero

**Docente de Especialidades:**

**Prof. Gustavo Álvarez (Educación Física) Prof. Leonardo Belli (Educación Musical)**  
**Prof. Irma Gómez (Agropecuaria) Prof. Analia Arce (Tecnología) Prof. María Eugenia Arias (Teatro y Expresión Corporal).**

**Nivel:** Primario-Especial

**Sección:** 1º Alfabetización "C"

**Turno:** Tarde

**Área Curricular:** Matemática-Lengua-Cs Naturales-Cs Sociales-Formación Ética

**Título:** Amor para tu patria vistiendo los hogares de celeste y blanco

**Contenidos:** Lengua\*Cuento\*comprensión lectora\*Escritura\*Producción textual  
**Matemática\*\***Situaciones Problemáticas \* Numeración, lectura, familia numérica. **Ciencias Naturales\***Alimentos-.Plantas. **Ciencias Sociales** \*Vendedores, Vestimenta. **Formación Ética y Ciudadana\***Normas de Convivencia

**Contenidos de Especialidades:** **Teatro\*** Registro corporal **Tecnología\*\*.**Explorar la posibilidad de construir juegos mediante operaciones de distinto elementos.

**Educación Física** Pase de basquetbol \*\*: - **Agropecuaria\*\***Producción y consumo de frutas y verduras. **Música\*\*** Reconocimiento de sonidos

Desarrollo de Actividades

Día 1

Área Curricular : Lengua

**ACTIVIDAD 1** Un adulto lee el siguiente Cuento: Música en el Plato.

Adina, volvía locos a todos los doctores de la región., pero ella era una niña esbelta y ágil. Adina había sido muy rara para comer; según sus padres casi nunca comían los estupendos guisos de su madre, **ni probaba sus fabulosas pizzas.**



Tampoco disfrutaba con su papá de las estupendas tartas y helados que merendaban cada tarde., **Así que todos se preguntaban a quién habría salido...**Un día Adina acabó en manos de un doctor diferente. Cuando los padres de Adina le contaron su problema con la comida, el doctor se mostró muy interesado y les llevó a una oscura y silenciosa sala con una extraña máquina en el centro, con el aspecto de un altavoz antiguo.- Ven, Adina, ponte esto- **dijo mientras le colocaba un casco lleno de luces y botones sobre la cabeza,** conectado a la máquina por unos cables. Cuando terminó de colocarle el casco, el doctor desapareció un momento y volvió con un plato de pescado. Lo puso delante de la niña, y encendió la máquina.

Al instante, **de su interior comenzó a surgir el agradable sonido de las olas del mar**, con las relajantes llamadas de delfines y ballenas... era una música encantadora, que escucharon durante algún tiempo, **antes de que el doctor volviera a salir para cambiar el pescado por un plato de fruta y verdura**. El susurro del mar dio paso a las hojas agitadas por el viento, el canto de los pájaros y las gotas de lluvia., **pero el doctor volvió a cambiar el contenido del plato**, poniendo algo de carne. El sonido de la máquina pasó a ser algo más vivo, lleno de los animales de las granjas, del campo y las praderas. Sin tiempo para acostumbrarse, el doctor volvió con una estupenda y olorosa pizza, que hizo agua las bocas de los papás de Adina. **Pero entonces la máquina pareció romperse**, Sucesivamente, **el doctor apareció con helados, bombones, hamburguesas, golosinas... pero todos ellos generaron ruidos y sonidos igual de molestos y amontonados**. Tanto, que los papás de Adina pidieron al doctor que volviera con el plato de la fruta. Ésa es la NO enfermedad de Adina- dijo al ver que comenzaban a comprender lo que ocurría-. **Ella tiene el don de interpretar la música de los alimentos**, la de donde nacieron y donde se crearon.. Y por eso está tan estupenda, sana y ágil. **Desde aquel día en casa de Alsina las pizzas, hamburguesas, dulces y helados dieron paso a la Fruta, las Verduras y el Pescado. Ahora todos tienen un aspecto estupendo y saludable.**

## ACTIVIDAD 2

**Comentamos** en familia el texto leído

## ACTIVIDAD 3

**Dibujo** en el cuaderno lo que más me gusto del cuento.

Día 2

Área Curricular: Ciencias Naturales

## ACTIVIDAD 1

Con ayuda **relee** el cuento, **realiza** un **cuadro** con los **alimentos saludables** y **no saludables** que encuentres en el texto.

## ACTIVIDAD 2

Con ayuda **registramos** en un cuadro los días de la semana y la alimentación saludable que preparan en casa.

Área Curricular: Agropecuaria

**ACTIVIDAD 3** Planta de Limón: Materiales que vamos a necesitar: 1 botella descartable, 3 servilletas de papel, 4 semillas de limón.

Día 3

Área Curricular: Tecnología

**ACTIVIDAD 1**

Con ayuda de un adulto recorta sobre un cartón un rectángulo de 60x30cm. Luego dibuja y recorta cinco círculos medianos de 15cm y por dentro marca otro círculo de 8cm y lo corta, pinta los círculos y los rollos lo deja secar. Una vez seco pega los rollos sobre la base de cartón dos adelante y tres atrás.



Área Curricular: Matemática

**ACTIVIDAD 2**

Situación Problemática

Adina para preparar el plato de frutas **compró:** 1 kg de banana \$15, 1 kg de uva \$12, 1kg de sandía \$6. ¿**Cuánto gastó** en total?

Área Curricular: Agropecuaria

**ACTIVIDAD 3**

Para preparar el pequeño invernadero vamos a necesitar la ayuda de un adulto. Corta la botella por la mitad, coloca el papel de servilleta dentro tratando que quede plano, humedece el papel con agua y colocas las 4 semillas de limón, tapa el pequeño invernadero con la otra parte de la botella, la tapa de la botella tiene que quedar hacia arriba, colócalo un lugar cálido y recuerda humedecerlo cada 2 días.

Día 4

Área Curricular: Educación Física

**ACTIVIDAD 1** Pase de basquetbol\*\*Ubicarse el alumno y el ayudante a tres metros de distancia.- Realizaran pases de pecho en forma libre.- Realizaran 5 pases de pecho.- Dribling y luego realizaran el pases de pecho.

Área Curricular: Ciencias Sociales

**ACTIVIDAD 2**

Vendedores ambulantes de ayer y hoy. **Dibujo** uno de **cada uno**.

Área Curricular: Música

**ACTIVIDAD 3** \*\*Elegir un programa de dibujos animados que te gusten, colocar el sonido de la tele en "mudo" o bajar al todo el volumen y mirarlo \*Analizar cómo nos sentimos al verlo, si nos gusta o no, si lo disfrutamos o no

Día 5

Área Curricular: Matemática

**ACTIVIDAD 1**

Situación Problemática

El **farolero** quiere **resolver** estos cálculos.  $16+5=$        $10+10=$        $20-7=$

Área Curricular: Teatro

## **ACTIVIDAD 2                      Estatuas**

Material: Para esta actividad necesitaremos música en cualquier dispositivo que tengas disponible, puede ser en el celular, radio, un reproductor, etc. Vamos a aprovechar que empezó el frío para ponernos en movimiento. Con la compañía de un adulto vamos a jugar a las estatuas. Lo primero que tenemos que hacer es buscar un lugar donde haya espacio suficiente para movernos, también es recomendable tener ropa cómoda que nos permite flexionar las articulaciones. El juego es así: Cuando suene la música debes bailar y desplazarte libremente. Puedes dar saltos, hacer como que vuelas, rodar por el piso, todo lo que quieras **pero** cuando la persona que juega contigo de una palmada debes quedarte quieto como una estatua ¿Has visto alguna vez una estatua? No se le mueven ni las pestañas, así debes quedarte, muy quieto. Cuando suene la música de nuevo volverás a moverte libremente. Después es recomiendo que cambien roles.

Área Curricular: Lengua

## **ACTIVIDAD 3**

**Realizar** en cartulina **tarjetas** con los **nombres** de dos plantas (**limón, naranja**, para trabajar en la actividad siguiente.)

Día 6

Área Curricular: Matemática

## **ACTIVIDAD 1**

En el invernadero de José caben 2 plantaciones (limón, naranja). **Pega** en el cuaderno las tarjetas con los nombres realizados en el punto anterior.

## **ACTIVIDAD 2**

Escribe en el cuaderno debajo de la tarjeta que corresponda lo que José cosechó 15 plantas de limón y 20 plantas de naranja.

## **ACTIVIDAD 3**

José quiere saber: ¿Qué **cantidad de plantas** hay en el invernadero?

Día 7

Área Curricular: Ciencias Naturales

## **ACTIVIDAD 1**

**Busca, recorta y pega** imágenes de **plantas frutales**

Área Curricular: Agropecuaria

## **ACTIVIDAD 2**

Describe con tus palabras como van creciendo las semillitas de limonero que realizaste la clase anterior.

Área Curricular: Lengua

## **ACTIVIDAD 3**

**Describe** las **vestimentas** de los **vendedores ambulantes** de ayer y hoy que dibujaste, anteriormente.



Día 8

Área Curricular: Tecnología

**ACTIVIDAD 1** Mariposa con legumbres

**Materiales:** Hoja -cartón -maíz -lentejas -tijera -lápiz -nailon -plasticola -pincel. Con ayuda de un adulto busco maíz, lentejas o lo que tengas en casa. Dibuja en una hoja blanca una mariposa la pega en un cartón de 30x20cm y luego con un pincel le coloca plasticola y pega las legumbres cubriendo todo el dibujo. Por último puedes colocarle un nailon transparente y hacerle un marco con cartón.

Area Curricular: Formacion Etica

**ACTIVIDAD 2**

Las normas de convivencia nos ayudan a vivir en sociedad. **Escribe** con ayuda **5 normas** de lo que se puede hacer, como tratarse y ayudarse en esta cuarentena.

Área Curricular: Agropecuaria

**ACTIVIDAD 3** Dibuja y pinta un limonero

Día 9

Área Curricular: Educación Física

**ACTIVIDAD 1** Pase de basquetbol\*\*Ubicarse el alumno y el ayudante a tres metros de distancia.- Realizaran pases de pecho con pique previo en forma libre.- Realizaran 5 pases de pecho con pique previo.- Dribling y luego realizaran el pases de pecho con pique previo

Área Curricular: Lengua

**ACTIVIDAD 2**

Con ayuda, **busca, recorta y pega 2** palabras con las letras **(L, M, S)**

Área Curricular: Música

**ACTIVIDAD 3** \*\*Armar un listado con los sonidos que más te gustan de ese programa  
Buscar en casa elementos para reproducir esos sonidos al ver de nuevo el programa

Día 10

Área Curricular: Matemática

**ACTIVIDAD 1**

Con ayuda escribe la familia del número 30.Pinta con azul el último número.

Área Curricular: Lengua

**ACTIVIDAD 2**

**Escribe** el nombre del **último número** del punto anterior con ayuda,

Área Curricular: Teatro.

**ACTIVIDAD 3**

**Espejo**

Esta actividad se realiza de a dos. Los dos participantes se paran enfrentados, uno será el que se mira en el espejo y el otro será la imagen reflejada en el espejo. El reflejo deberá copiar todo lo que haga el que se está mirando. Se pueden realizar acciones como peinarse, bostezar, etc. También pueden ser movimientos libres, es importante que los movimientos sean lentos y amplios para que el reflejo pueda seguir. Jugamos un rato así y después cambiamos de roles, el que se estaba mirando será el reflejo y el reflejo pasara a mirarse.

Directora: Lic. Mariela García.

