

Escuela: Escuela de Educación Especial Carolina Tobar García

Guía N° 6

Grado: 2do A

Turno: Tarde



CONTENIDOS: Lengua

- Escritura del nombre propio y palabras sencillas
- Portador de textos
- Producción de palabras sencillas a partir de soporte grafico u secuencia canónica

Ciencias Sociales:

- 1ª de Mayo : “Día del Trabajador” diferentes trabajos

**ACTIVIDADES:**

**DIA 1: Área: Lengua** Completo en mi cuaderno el siguiente crucigrama con Profesiones y Oficios que comienzan con M:

- |                   |   |
|-------------------|---|
| _____ T _ _       | 1) Miembro del ejército o de las fuerzas armadas  |
| _____ R _         | 2) Trabaja enseñando a grandes y niños.           |
| _____ A _ _ _ _   | 3) Arregla vehículos y máquinas.                  |
| _____ B _ _ _ _ _ | 4) Hace malabares en un circo.                    |
| _____ A           | 5) Mujer que atiende un bar y sirve las mesas.    |
| _____ J _ _ _     | 6) Persona que lleva paquetes y mensajes.         |
| _____ A           | 7) Arregla la ropa y realiza costuras en general. |
| _____ D _ _ _     | 8) Quien cuida y trata nuestras enfermedades.     |
| _____ O           | 9) Trabaja en una mina.                           |
| _____ R _         | 10) Mujer que arregla y esmalta las uñas.         |



**Área: Educación Musical Tema: Adivinanzas – Día del Trabajador**

- 1) Veo y escucho con atención el video “Adivinanzas – Las profesiones” (el cual será enviado a los alumnos)
- 2) Dibujo en el cuaderno las profesiones que nombra el video trabajado el día

**DÍA 2 Área Lengua :** Releo el crucigrama del día anterior, elijo 4 palabras para redactar oraciones con ayuda de mi familia. (colocar con color la palabra elegida).

**Área: Educación Física JUEGO: `` Lanzar el dado ``**

- 1) Deberás buscar una caja de cartón que tengas en casa.
- 2) En cada una de las caras de la caja puedes pegar fotos de animales que realicen distintos movimientos o escribir su nombre en un papel y luego pegarlo.
- 3) Arrojar la caja hacia arriba como si fuera un dado, haciendo que ésta gire y caiga al piso. Luego deberás imitar al animal que te toque y realizar su movimiento. ¡A jugar!

**DIA 3: Aprendemos juntos****Área: Artes Visuales: Actividad**

- 1) Jugamos con nuestras manos en familia. Marcamos en una hoja las manos de nuestros familiares con lápices de colores o fibras, lo que tengamos en casa para trabajar dibujamos y pintamos.
- 2) Ordenamos los materiales utilizados, colocamos el nombre y guardamos en la carpeta.

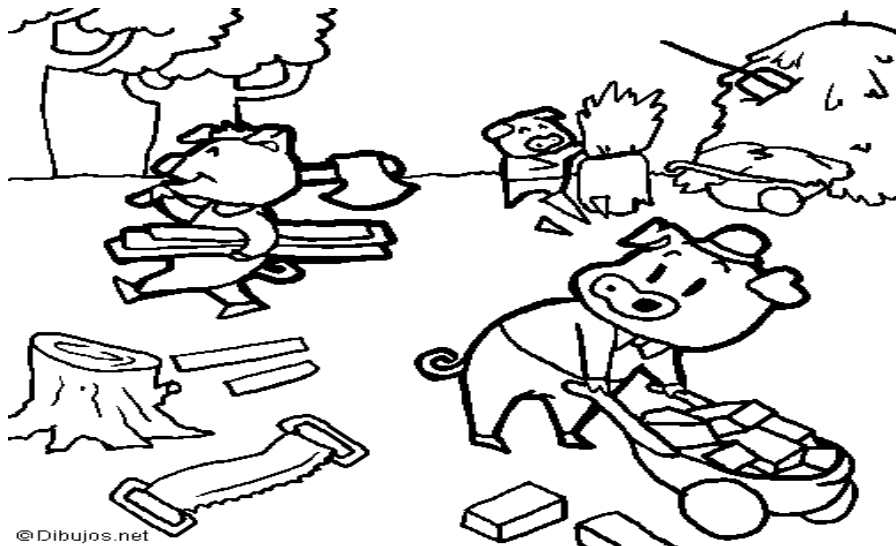


**DIA 4: Lengua** Converso en familia y luego copio en el cuaderno y respondo:

¿Qué día se celebra el día del trabajador?, ¿Quiénes trabajaban en tu casa?, ¿Cuáles son sus trabajos?, Cuando seas grande ¿de qué te gustaría trabajar?

**Área: Educación tecnológica " LOS TRES CHANCHITOS "**

- 1) Observa el video con el cuento (el cual será enviado a las familias).
- 2) Pinta las imágenes.



- 3) Respondo: ¿Cómo se llaman los chanchitos?, ¿Con que material estaban hechas las casitas de los chanchitos?, ¿Cuál de estas casas resistiría a un sismo?

**DIA 5: Ciencias Sociales** Busco (en diarios y revistas) recorto y pego imágenes de diferentes trabajadores y escribo su profesión. Redacto oraciones que incluyan esas profesiones.

**Área : Educación Física :** Jugamos en familia ``Carrera de dos pies``

En el patio de casa vas a trazar dos líneas una de partida y otra de llegada, los jugadores se colocarán en la línea de partida, a la orden de ya que dará uno de ellos, todos saldrán saltando con dos pies juntos hasta la línea de llegada, donde se formará y dirá en voz alta primero...el segundo en llegar se formará detrás y dirá en voz alta segundo y así sucesivamente hasta que se hayan formado todos en una fila.

**DIA 6 Área Lengua Repaso de L y P.**

- 1) Busco y escribo solito 5 palabras que empiecen con L y 5 que comiencen con P

Comienzan con L	Comienzan con P

**Área: Educación Musical**

- 1) Recuerdo el video de las profesiones y presto mucha atención.
- 2) Uno según corresponda

Profesión	Adivinanza N°
Enfermera	4
Cocinera	1
Piloto	6
Bombero	3
Dentista	5
Policía	2

**Día 7: Lengua**

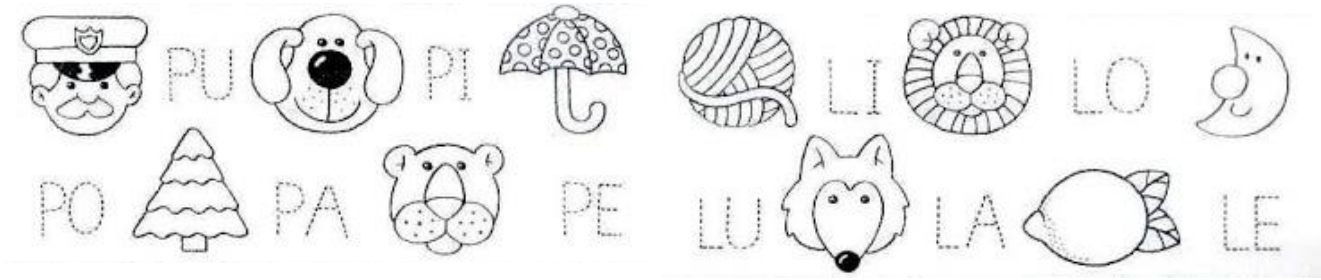
- 1) Busco en un diario o revista un texto y marco:  
Con **Rojo** las palabras que comienzan con M.  
Con **Azul** las palabras que comiencen con L.  
Con **Verde** las palabras que comienzan con P.

**Área: Educación Física**

Para realizar esta actividad debes buscar un almohadón que tengas en casa o un peluche.

- 1) Lanzar el almohadón hacia arriba y aplaudir 3 veces y atraparlo antes de que caiga al piso. O tocar el piso y agarrarlo antes de que caiga.
- 2) Lanzar hacia arriba, sentarse y atraparlo sentado en el piso o realizar un giro en el lugar y tomar el almohadón en el aire.

**DIA 8: Lengua:** delinea con color las sílabas y une cada dibujo con su sílaba inicial



**Área: Educación tecnológica** Tema: *DONDE VIVIMOS?*

“Las personas necesitamos un lugar para cobijarnos del frio, protegernos de la lluvia y encontrar reparo del fuerte sol del verano. Para ello los seres humanos construimos diferentes tipos de viviendas.”

- 1) Dibuja en tu cuaderno diferentes viviendas



- 2) Con ayuda de la mama respondo: ¿Crees que las viviendas son productos tecnológicos? ¿Por qué?

**DIA 9: Completo**



**Área: Artes visuales**

Observamos la imagen Día del trabajador, distintos oficios los cuales algún familiar trabaja. Charlamos en familia ¿Qué trabajo nos gustaría cuando seamos grande? , disfrutamos mirando la imagen, charlamos en familia cada una de ellas.

Dibujamos y Pintamos con lápices de colores o fibras, el oficio del trabajo que más guste.



**Día 10: Dictado:** Me dictan las siguientes palabras y escribo sin ayuda: LUPA, MESA, PERA, MANTECA, LONA, PAPEL, LEON, MANTA, PERRO, LINTERNA.

**Área: Educación Física**

1) En esta actividad trabajarás la lateralidad con tú familia dentro de casa o al aire libre. Todos los jugadores se deben ubicar en una hilera (uno detrás del otro) Si la mamá dice aire...deben dar un salto a la izquierda, si dice mar deben quedarse en el lugar y si dice tierra deben dar un salto a la derecha. Ganará quien logre hacerlo más veces sin equivocarse.

2) Ahora realizar desplazamientos primero caminando y luego con trote vas a formar en el piso la figura de un ángulo (recto, agudo, obtuso, llano) Para ello podrás dibujarlos con una tiza, con cintas y si es en el patio de tú casa, lo podés marcar en el suelo con un palito.

Directora: Fabiana Steiner

María Soledad Rodriguez Gouiric

