

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL MERCEDITAS DE SAN MARTIN

Docentes: Gabriela Pacheco, María Eugenia González, Valeria Terán

Segundo grado "B" de alfabetización

Turno: Mañana

Áreas curriculares: Lengua, Matemática, Cs. Sociales, Cs. Naturales, Ed. Física, Tecnología.

Título: "Nos seguimos cuidando y aprendiendo"

Contenidos:

Área Lengua: Participación asidua en conversaciones acerca de experiencias personales y de lecturas: narrar, describir. Escritura: La escritura de palabras, oraciones con la colaboración del docente y familia.

Área Matemática: Los números naturales y ordinales. Resolución de problemas.

Área Ciencias Sociales: Las conmemoraciones históricas para el afianzamiento de la identidad nacional.

Área Ciencias Naturales: Prácticas que ayudan al cuidado personal.

Área Ed. Tecnológica: Exploración y ensayo de diversas manera de dar forma

Área Ed. Física: Exploración y descubrimiento de diferentes desplazamientos y sus combinaciones en forma grupal.

Desarrollo de actividades

Día 1

Áreas integradas: Se enviará el video por WhatsApp <https://www.youtube.com/watch?v=om6VGo6CwuM&t=34s>. En familia formular preguntas como: ¿De qué les parece que trata este video? ¿Cuáles serán los secretos de Julieta? ¿Qué pasa con el cofre que tiene en la mano? ¿Por qué está abierto? ¿Qué parece que sale de allí? Y los cofres de su remera, tienen corazones... ¿Será que hay distintos tipos de secretos? ¿Pueden contar algo que fue un secreto y que ya no lo es? Se sugiere discutir entre todos la conclusión que logra la protagonista del video.

Tecnología: Confeccionar dos cofres. **Materiales:** Buscar dos cajas, las que tengas en casa, papeles de colores o pintura, tarjetas de dos colores y marcadores o lápices.

Procedimiento: decorar las cajas tipo cofre con pintura o papeles de colores. Confeccionar tarjetas de dos colores distintos. Este trabajo se utilizará para la actividad del día 2.

Educación física: Juego: "El juego de las Sílabas" **Desarrollo:** Elegir a un miembro de la familia para que presente una serie de tarjetas con dibujos: Pato, Sapo, Tigre, Mono, León, etc. Este pronuncia la primera sílaba de uno de los nombres de los animales y los demás participantes tienen que adivinar a cual se refiere y desplazarse por todo el patio imitando sus movimientos.

Día 2

Áreas integradas: Proponer jugar con los cofres realizados anteriormente. Responder: ¿Podemos guardar todos los secretos? ¿A quién es necesario recurrir cuando tenemos un secreto que hay que contar? ¿Estamos en falta al decir un secreto que nos hace daño? con ayuda de la familia escribir secretos que hacen mal o que nos ponen triste y secretos buenos que nos hacen sentir bien. (Los secretos buenos deberán ser escritos en una tarjeta de un color y los secretos malos en otra tarjeta de otro color). Sobre una mesa estarán los dos cofres abiertos, uno será para los secretos que deben ser guardados y otro para los que no se pueden guardar. Los alumnos irán colocando los secretos en el cofre que consideren apropiado, se cerrará el cofre de los secretos que no hacen daño. El otro cofre, el de los secretos que hacen daño, se deja abierto y se leen los secretos para que dejen de ser secretos malos y podamos pedir ayuda ¿A quién contarían ese secreto? ¿Cómo actuarían? Ejemplo de secreto malo. Cuando sé que alguien quiere insultar a un amigo.

Educación física: Juego: "Sacar de la bolsa" **Desarrollo:** Elegir a un miembro de la familia que se ubicará en un extremo del patio de la casa con una bolsa. En la bolsa habrá una serie de objetos de formas variadas y cuyos nombres comiencen con sílabas diferentes. Por ejemplo: lápiz, libro, auto, fruta. Los demás miembros de la familia se ubicarán formando una hilera (uno atrás del otro) en el otro extremo del patio. Cuando les toque el turno se desplazará corriendo hacia la bolsa y al llegar a la misma cerrarán los ojos y sacarán el objeto mencionado por el familiar.

Tecnología: Confeccionar un portarretrato para colocar una foto tuya. Un integrante de la familia lee la lista de materiales que necesitan para la fabricación del mismo y se lo invita a su hijo/a, buscar juntos los elementos necesarios. **Materiales:** Tubo de cartón (de papel servilleta), cinta papel o de la que tengan en casa, lápiz negro, tijera, plasticola o del pegamento que tengan, retazos de tela de cualquier color.

Día 3

Áreas integradas: En familia realizar la siguiente actividad: Dibujar dos cofres en el cuaderno uno donde guardar secretos buenos y en el otro secretos malos. Observar la imágenes y colocar el número de la imagen dentro del cofre donde corresponde de los secretos de cada personajes.

1-Me ofreció golosinas un desconocido



2-Le llevé frutas a mi abuela



3-Los chicos me hacen burla.



4- A mi amigo le voy a regalar una pelota.



5-No me gusta cómo me agarra este señor.

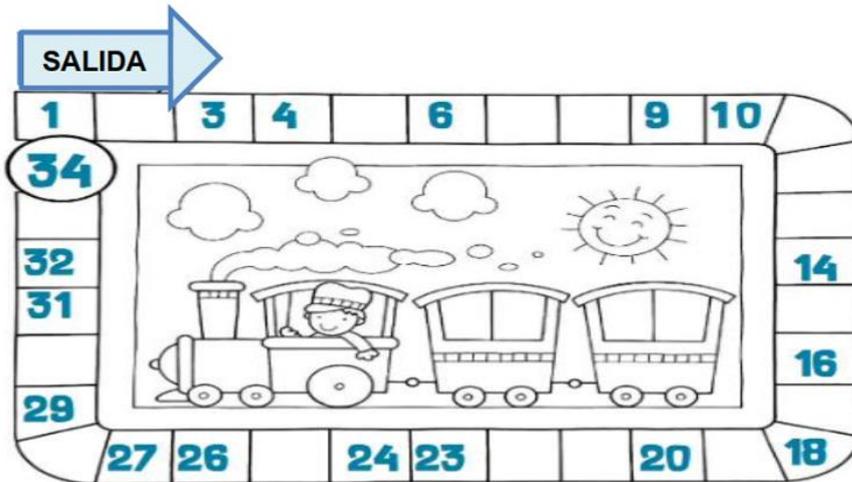


Resolver las siguientes situaciones problemáticas: Martín tiene un secreto que lo hace feliz, es jugar con los dados y un tablero con números. Invitar a la familia a jugar en el tablero como Martin.

- 1- Confeccionar el tablero con ayuda de un familiar.
- 2- Completar el tablero con los números que faltan.
- 3- Buscar un dado y confeccionar las fichas de colores para cada participante.
- 4- Gana el primero que llega al final del recorrido
- 5- Responder las siguientes situaciones problemáticas con un SI o un NO.

-Si estaba en el casillero 10 y llegué al 16. Avance 6 lugares-----

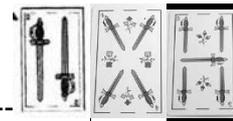
-Estaba en el 26 y saqué un 4. Coloco la ficha en el número que esta entre el 27 y 29-----



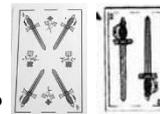
Día 4

Áreas integradas: Repasar números jugando con cartas. Solicitar ayuda a la familia.

El mazo tenía 50 cartas y ahora tiene 30 ¿cuántas cartas se me perdieron?-----



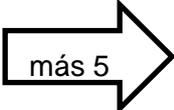
Me tocaron estas cartas y tengo que formar el número más grande-----

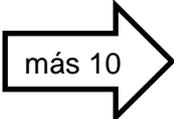


Si tengo estas cartas ¿cuál necesito para tener 15 puntos? -----

Calcular los puntos de cada jugada:

Tengo 12 puntos  más 3 -----puntos

Junté 32 puntos  más 5 -----puntos

Tengo 20 puntos  más 10 -----puntos

Día 5

Áreas integradas: Realizar en familia la siguiente actividad: licuado de bananas.



- 1- Completar con palabras los ingredientes: medio litro de----- tres
cucharadas de -----  para endulzar. Seis ----- 

- 2- Escribir con ayuda los pasos para realizar el licuado siguiendo el listado con el orden (Primero, segundo....).

Día 6

Áreas integradas: Se les enviará a la familia por medio de whatsApp imágenes secuenciadas sobre la vida del maestro Domingo Faustino Sarmiento. Dialogar entre todos ¿En qué provincia nació? ¿Qué le gustaba hacer cuando era niño? ¿Qué hizo cuando fue un joven?

Tecnología: Marcar con un lápiz en una de las puntas en forma diagonal y recortar, para luego unir. Colocar plasticola o el pegamento que tenga en la punta y unir, fijar con la cinta papel.



Educación física: Juego "números ordinales" **Desarrollo:** Distribuir por todo el espacio del patio las tarjetas de papel, cartón o cartulina con los siguientes números ordinales (Primero, Segundo, Tercero, etc.). Mientras que los miembros de la familia se desplazaran saltando con un solo pie y cuando un participante dice: Primero, Segundo o Tercero, los integrantes corren hacia el número mencionado. Ganará el participante que nunca se equivoque.

Día 7

Áreas integradas Teniendo en cuenta la información enviada sobre la vida de Faustino Sarmiento observar las imágenes y escribir junto a cada oración el número de la imagen que le corresponde. (Transcribir las oraciones en el cuaderno)

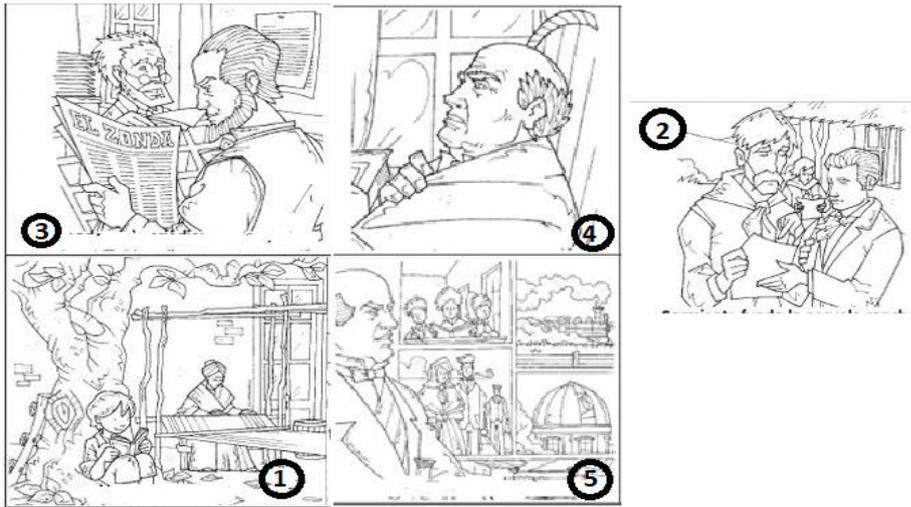
-----Nació en San Juan, acompañaba a su madre bajo la higuera.

-----Sarmiento Funda la escuela "Francisco del Monte" donde es maestro muy joven.

-----Creador del diario "El Zonda"

-----Fue gobernador de la provincia de San Juan.

-----Fue presidente y creó muchas escuelas, fue escritor, periodista y muchas otras más.



Tecnología: Esparcir la plasticola o el pegamento que tengas y empezar a colocar los retazos de telas que consigas. Dejar secar para luego decorar con botones o lo que más te guste y colocar tu foto. Enviar una foto a la seño del trabajo terminado.

Educación física: Juego: “Carrera de Números Ordinales” **Desarrollo:** Los miembros de la familia, se ubicaran en un extremo del patio de la casa formando una fila (uno al lado del otro) y en el otro extremo se colocará una mesa con diversas tarjetas de papel o cartón que contengan los números ordinales (Ejemplo: Primero, Segundo, Tercero, etc.). Cuando un participante dice:”Preparado, Listos, Ya”, todos los integrantes salen saltando con dos pies hacia la mesa y según el orden de llegada cada participante va sacando de la mesa el número ordinal que le corresponde.

Día 8

Áreas integradas: En familia leer juntos el concepto de Adjetivos: **Clase de palabra que expresa una cualidad de la persona u objeto (es decir, ¡Como es!)** escribir con ayuda tres cualidades de las maestras:.....

Realizar la propuesta: Los alumnos de segundo grado realizaron una rifa para comprar pintura y arreglar la sala de la escuela como sorpresa para el día del maestro. Copiar la grilla de números en el cuaderno. Pintar los números sorteados según las consignas.

50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN. SEGUNDO GRADO "B". ÁREAS DE LENGUA-MATEMÁTICA-CIENCIAS SOCIALES-NATURALES-TECNOLOGÍA

- Pintá de color verde los números que están entre el 55 y el 63.
- Pintá de color rojo el cuarenta siete y el setenta y cuatro.
- Pintá de color azul el número anterior del 50 y del 70.
- Pintá de color amarillo el números que están entre 96 al 99.

Día 9

Áreas integradas: Realizar el siguiente juego. ¡Tiro al círculo! **Materiales:** algo para marcar en el suelo, tapita o una piedrita. **Procedimiento:** dibujar tres círculos (uno dentro del otro) y una línea de partida, el círculo más pequeño vale 100 puntos, el mediano 50 y 10 el más grande. El juego consiste en lanzar la tapita o piedra desde la línea de partida y embocar en alguno de los círculos. Gana el primero que emboca el mayor puntaje. (Los círculos deben ser grandes)

-Completar en el cuaderno, según corresponda el orden de los participantes como ganaron el juego: Juan segundo, Miguel cuarto, Laura primera, Mateo.....

Día 10

Áreas integradas: Observar en familia y escribir con ayuda de la familia los juegos que se ven.



Responder: Juan ganó 14 balitas en la primera jugada y perdió 3 en la segunda jugada ¿cuántas ganó en total? Laura saltó primero 10 veces y luego 8 ¿cuántas veces saltó? Mateo hizo 4 goles y Lucas el doble ¿cuántos goles hizo Lucas?

Formar palabras con las siguientes sílabas, la familia da pistas para armarlas. (Observar la imagen para descubrir las mismas)

BO-TO-GAN=----- LI-BA-TA=----- BOL-ÁR=----- LO-PE-TA=----- JO-TE=-----

Equipo de conducción: Lic. Verónica Bitrán, Prof. Mariela Céspedes, Prof. Verónica Díaz

Docentes: Gabriela Pacheco, Eugenia Gonzáles, Valeria Terán.