

## E.E.E CURA BROCHERO \_Segundo Grado\_ Áreas Integradas.

Escuela: E.E.E Cura Brochero.

Docentes: Cano Silvia. Navas Verónica. Carrión Giselle. Castro Adriana. Sosa María del Carmen. Flores Celina. Sánchez Soledad, Marina Gutiérrez. Residente de Educ. Física: Luciano Calderón.

Grado: 2º grado.

Turno: Mañana.

Áreas: Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Teatro, Artes Visuales, Educación Física, Música, Agropecuaria, Psicomotricidad, Tecnología.

Título de la propuesta: ¡Repasamos en familia!

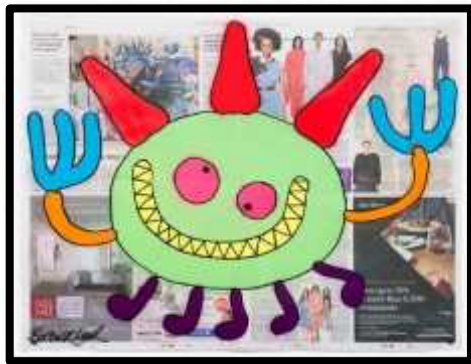
Contenidos:

- 🌈 Matemática: Numeración. Suma.
- 🌈 Lengua: Lectura y escritura de palabras y oraciones. Comprensión lectora.
- 🌈 Ciencias Sociales: La familia. Los derechos del niño.
- 🌈 Ciencias Naturales. Las partes de las plantas.
- 🌈 Educación física: Participación en actividades lúdicas en interacción con otros.
- 🌈 Teatro: Objetos. Imaginación. Texto.
- 🌈 Artes Visuales: Figura- Fondo.
- 🌈 Psicomotricidad: Cuerpo. Coordinación Dinámica general. Equilibrio. Lateralidad.
- 🌈 Música: Sonidos - Espacialidad: Procedencia y distancia. Los modos y medios expresivos: La voz. Clasificación vocal - Registros: femenino, niño y masculino.
- 🌈 Agropecuaria: Calendario de siembra primavera-verano.
- 🌈 Tecnología: Procesos.

Día 1

Área: Artes Visuales.

En una hoja n° 5 blanca pega una hoja de diario o de revistas, luego sobre ella dibuja un monstruo. Inspírate en las obras del artista BORTUSK LEER y sus divertidos monstruos para realizar tu trabajo. Recuerda que **NO** debes copiar la imagen ni lo que hay en ella, sólo debes observarla para luego realizar tus propias creaciones. Finaliza tu trabajo pintando con lápices de colores, marcadores y crayones.



Área: Lengua.

1. Lee y escucha la siguiente poesía: “El monstruo sin maldad”

HABÍA UNA VEZ UN MONSTRUO  
QUE NO SABÍA ASUSTAR.  
CUANDO ABRÍA LA BOCA GRANDE  
SE PONÍA A BOSTEZAR.  
Y COMO ERA MUY PELUDO  
LE HIZO TRENZAS SU MAMÁ.  
UN OSITO A ÉL LO CUIDA  
CUANDO SE VA A DESCANSAR.  
POR LAS NOCHES BUSCA NIÑOS  
QUE LE ENSEÑEN A JUGAR,  
PERO CUANDO TIENE HAMBRE  
LOS INVITA A MERENDAR.  
Y COMO NO ASUSTA A NADIE,  
NI AUNQUE ESTÉ EN LA OSCURIDAD,  
LO CONOCEN EN EL BARRIO  
COMO EL MONSTRUO SIN MALDAD.



2. Responde:

¿Qué no sabía hacer el monstruo de la poesía? ¿Quién lo cuida cuando se va a descansar?

¿A quiénes busca por las noches? ¿Cómo lo conocen en el barrio?

Día 2

Área: Educación Física.

Juego: “La Mancha”

El juego consiste en seleccionar un integrante de la familia para que sea la mancha.

Los demás integrantes deberán correr por todo el lugar tratando de no ser atrapado.

## E.E.E CURA BROCHERO \_Segundo Grado\_ Áreas Integradas.

Si algún jugador es tocado por la mancha pasará automáticamente a serlo y deberá pillar al resto de los jugadores.

**Reglas:** Un jugador no puede ser “la mancha” dos veces seguidas.

**Variante:** 1 solo jugador es la mancha durante un tiempo estipulado y debe atrapar a todos los jugadores en ese tiempo.

Área: Matemática.

1. Completa las tablas con los números que faltan.

								09
100								107
100			103					
		102						
				264	265	266		
200			203					
					295			

2. Lee y mancha de color rojo los siguientes números:

Ciento ocho\_ Ciento noventa y cuatro\_ Doscientos sesenta y nueve\_ Doscientos ochenta y uno.

Día 3

Área: Teatro.

1. Busca en tu casa un objeto pequeño como un botón, un clip, una escarapela, una goma de borrar.

- 1) Imagina que ese objeto crece muchísimo de tamaño ¿De cuantas formas podrías usarlo? Arma una lista con 3 posibilidades (como mínimo)
- 2) Elegí la opción de tu lista que más te gustó y hace el dibujo de una persona usando el objeto agrandado. ¡No importa que salga perfecto!
- 3) Imagina que ese objeto gigante existe, toma ahora vos el rol del protagonista del dibujo para darle vida a tu creación.
- 4) Presenta el objeto a tu familia y explica su uso.

## **E.E.E CURA BROCHERO \_Segundo Grado\_ Áreas Integradas.**

5) Sácate una foto o graba un pequeño video con la representación.

Por ej.: Si agarro un hisopo del baño y pienso que aumenta de tamaño muchísimo puede transformarse en los remos de un bote o en la vara de un equilibrista de circo.

Área: Lengua.

Escribe que objeto elegiste en el Área de Teatro y en qué se transformó.

Día 4

Área: Psicomotricidad.

Sigo líneas.

Materiales: tizas de colores, un dado.

Encontramos un lugar adecuado y que se pueda dibujar (ejemplo: piso del fondo, calle) luego algún adulto puede dibujar diferentes circuitos en el suelo. El niño puede tirar el dado que debe estar pintado cada cara con un color, de los que se hayan utilizado para dibujar las formas y el niño debe seguir las líneas sin salirse del recorrido.

Alternativas: mientras más raras sean las formas más complicado será seguir y no salirse de las líneas. ¡Pueden participar toda la familia!

Área: Matemática.

1. Al juego anterior (sigo líneas) además de pintar cada cara del dado de un color le colocaremos distintos puntajes, 100, 50, 40 y 20. Haremos un panel de puntuaciones y anotaremos los puntajes que le van tocando a cada jugador. Luego hacemos la suma de ellos para ver quién fue el ganador. ¡Mucha suerte!

Día 5

Área: Agropecuaria.

Siembra de repollo en casa.

Unas de las hortalizas que se siembran en el mes de octubre es el repollo. En esta actividad junto a tu familia te invito a realizar: "Repollo en agua". Materiales: repollo, agua, vaso o recipiente, cuchillo, maceta y tierra. Procedimiento: Elegir un repollo fresco, cortar a 5 cm

## E.E.E CURA BROCHERO \_Segundo Grado\_ Áreas Integradas.

el tallo, donde se encuentra la raíz y colocarla en el recipiente sin llenar demasiado con agua. Cambiar el agua cada 2 días. Y finalmente plantar en la maceta.

Área: Ciencias Naturales.

1. Señala y escribe las partes de la planta de repollo.



Día 6

Áreas: Tecnología y Lengua.

Leo las siguientes palabras y subraya:

1\_ Cuales se utilizan para cortar.

Alambre – tijera – tela – cuchillo – harina – lana – tijera de podar – carne –cúter – madera – sierra – lechuga – hacha

Tenaza – cartón – amoladora – serrucho – condimento.

2-Cuales se utilizan para pegar.

Ladrillo – plástico – harina – boligoma – cintex – aritos – silicona líquida – pintura – cemento portland – agua –

3- Donde compra mama los alimentos que consumimos diariamente.

Ferretería – supermercado – farmacia – verdulería – kiosco – zapatería – autoservicio – retacería – carnicería -

Día 7

Área: Música.

## E.E.E CURA BROCHERO \_Segundo Grado\_ Áreas Integradas.

**Familia:** El objetivo de las siguientes actividades es intentar localizar conscientemente un sonido conocido (por ejemplo: el sonido de su teléfono), de donde proviene ese Sonido: (por ejemplo: detrás, enfrente, izquierda, derecha, cerca - lejos). Para lograr este juego los alumnos no deben ver los elementos sonoros que se utilizarán, lo cual no deben superar la cantidad de cinco (5): una caja de zapato con una cuchara para golpear, un recipiente plástico, una cacerola o dos tapas, una hoja de papel para sacudir, una bolsa plástica.

1. Escucha atentamente el sonido que ejecuta mamá o papá y adivina: ¿Qué es?, ¿De dónde se escucha?

2. Terminada la actividad anterior manipular los elementos que pudo adivinar y producir todos los sonidos posibles. Comenta con la familia como es cada sonido.

Área: Ciencias Sociales.

¡Hoy seguimos trabajando en familia!

1. Lean éste menú para una familia feliz.



2. Completa el siguiente cuadro con los datos de cada integrante de tu familia y escribe una pequeña descripción de cómo son cada uno de ellos, puedes elegir algunas características que salen en el menú. Por ejemplo: es simpático y nos da mucho cariño.

NOMBRE	APELLIDO	EDAD	ROL FAMILIAR	DESCRIPCIÓN

Día 8

## E.E.E CURA BROCHERO \_Segundo Grado\_ Áreas Integradas.

Área: Artes Visuales.

En una hoja n° 5 blanca pega una hoja de diario o de revistas, luego sobre ella dibuja un monstruo con tu comida favorita. Inspírate en las obras del artista BORTUSK LEER y sus divertidos monstruos para realizar tu trabajo. Recuerda que **NO** debes copiar la imagen ni lo que hay en ella, sólo debes observarla para luego realizar tus propias creaciones. Finaliza tu trabajo pintando con lápices de colores, marcadores y crayones.



Área: Lengua.

1. Piensa y escribe títulos para tus obras del área Artes Visuales.

Día 9

Área: Educación Física.

“Congelador”

Seleccionaremos un integrante de la familia para que sea el congelador y otro que sea el Sol.

El juego consiste en que el congelador deberá pillar al resto de los jugadores diciéndoles la frase “congelado”. Una vez pillados, el jugador deberá quedarse quieto con los pies separados. Luego el jugador elegido como Sol, deberá pasar por debajo de sus piernas permitiéndole volver a jugar.

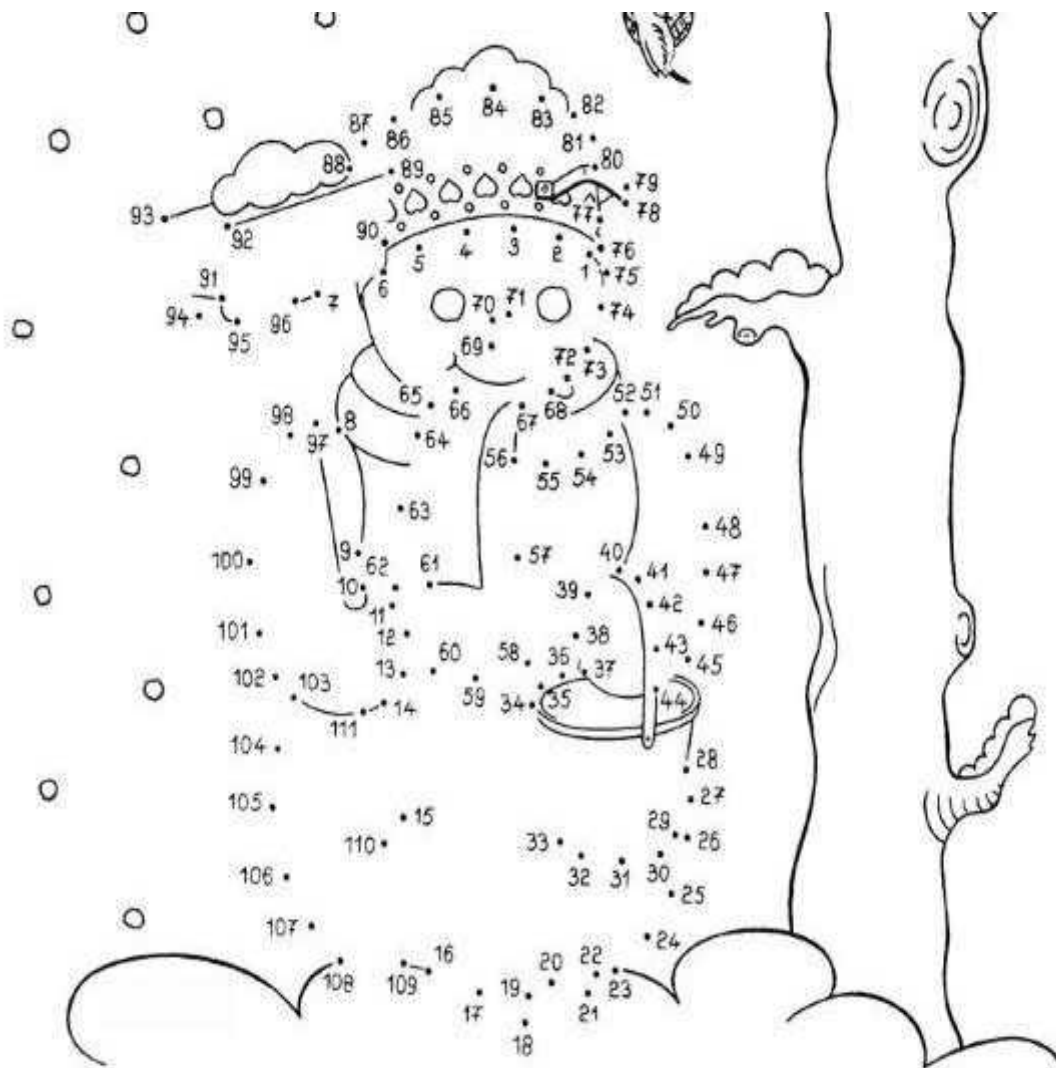
Reglas: No pueden moverse una vez que el congelador los pilla y solo pueden volver al juego si el Sol pasa por debajo de sus piernas. Variante: Pueden jugar sin el Sol. Y el juego termina cuando el congelador atrapa a todos los jugadores.

Área: Matemática.

1. Quedaron congelados del juego anterior casi como un... Uní en orden los puntos de la

---

imagen para formar  
Docentes: Caño Silvia, Navas Verónica, Carrión Giselle, Castro Adriana, Sosa María, Flores Celina, Sánchez Soledad, Marina Gutiérrez. Resid. Educ. Física: Luciano Calderón.



Día 10

Área: Música.

1. Escucha el siguiente audio (que la seño envía en MP3). Reconoce auditivamente los tipos de voces que aparecen, por ejemplo: masculino (hombre), femenino (mujer) o niño.

Área: Ciencias Sociales.

1. Escucha la siguiente canción:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ay3cjfZB9VE>

2. Recuerda los derechos del niño y escribe cuáles aparecen en ella.

Directora: Analía Cáceres.