

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL MERCEDITAS DE SAN MARTIN

Docentes: Gabriela Pacheco, María Eugenia González, Valeria Terán, Maira Alanís

Segundo grado "B" de alfabetización

Turno: Mañana

Áreas curriculares: Lengua, Cs. Naturales, Sociales, Formación É. y Ciudadana, Ed. Física, Tecnología, Computación.

Título: "NOS DIVERTIMOS EN FAMILIA"

Contenidos:

Área Lengua: La escucha comprensiva de consignas pertinente en el marco de las propuestas desarrolladas en las actividades.

Área Ciencias Sociales: Las familias se integran y desarrollan su vida social.

Área Ciencias Naturales: Hábitos que favorecen la salud como la higiene personal, alimentación y el juego.

Área Formación Ética y Ciudadana: Puesta en práctica del diálogo y la valoración para el logro de acuerdos en actividades lúdicas.

Área Ed. Tecnológica: Reconocimiento y exploración de diversas maneras de transformar materiales.

Área Ed. Física: Participación en juegos colectivos, identificando roles, y funciones, cuidándose a sí mismo y a los otros.

Área Computación: Uso del mouse o touch pad, o cursor de dispositivos móviles

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Día 1

Áreas integradas: Jugar en **familia** es la mejor manera de reforzar las relaciones entre los miembros del hogar. A través del **juego** expresamos emociones, sentimientos, afecto y fortalecemos los lazos de unión entre las personas que participan. Proponer al grupo familiar las siguientes actividades lúdicas.

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN. SEGUNDO GRADO "B". ÁREAS DE LENGUA-CIENCIAS
NATURALES-SOCIALES-FORMACIÓN É. Y CIUDADANA- TECNOLOGÍA-ED.FÍSICA-COMPUTACIÓN**

LA GALLETA TRAVIESA: **Materiales**: galletas redondas y una silla. **Desarrollo**: Sentarse colocando la cabeza inclinada hacia atrás y colocar la galleta en la frente. Mover la galleta con los músculos de la cara hasta que llegue a la boca. Gana el primero que logre esta consigna.

Tecnología: Comentar que se va a confeccionar un mini laberinto con material reciclable, para ello un adulto lee la lista de materiales y junto a su hijo/a buscar los elementos necesarios. **Materiales**: 1 caja de zapatos sin tapa, tijera, plasticola o el pegamento que tengan en casa, sorbete o varillas de madera fina, témpera, pincel o esponja, papel afiche o el que tengan y una balita.

Educación física: **Juego**: "Ponerle la cola al burro" .**Desarrollo**: Dibujar un burro en un papel, cartón o cartulina y pegarlo en una pared del patio de la casa. Darle a cada miembro de la familia una fibra o marcador o lápices de colores. Los participantes se desplazarán por todo el espacio del patio caminando en puntas de pies con los ojos cerrados y cuando un familiar diga "Burro", los integrantes deberán dibujar "La cola al burro", en el lugar correspondiente según las indicaciones de un miembro de la familia que dirá: arriba, abajo, derecha e izquierda. Ganará el participante que logre dibujar "La cola al burro" en el menor tiempo posible.

Día 2

Áreas integradas: Realizar el siguiente juego en casa: CARTAS VOLADORAS: **Materiales**: botellas de vidrio, cartas. **Desarrollo**: Colocar las botellas sobre la mesa, una para cada integrante y encima de las mismas diez cartas. Los participantes deberán soplar las cartas hasta que se queden con una. Gana el que cumpla la consigna.

Educación física: **Juego**: "Carrera de la pata coja" .**Desarrollo**: Los miembros de la familia se ubicarán en posición parado formando una hilera (uno atrás del otro) en un extremo del patio de la casa con las piernas abiertas y pasarán una pelota de trapo (realizada en guía anterior) al que tenés detrás por entre las piernas, el primero pasará al final de la hilera para volver a pasar la pelota y así sucesivamente hasta llegar hacia el otro extremo del patio. Al participante que se le caiga la pelota saldrá del juego.

Tecnología: Primer paso: Forrar o pintar la caja de cartón por dentro y por fuera con los materiales que encontraron. Pegar el sorbete o varilla desde uno de los costados de la caja hacia dentro en forma horizontal. Dejar un espacio aproximado de 3 centímetros y pegar el sorbete del lado contrario. Con el sorbete formar una L y pegar en la caja, para ir armando los obstáculos.

Día 3

Áreas integradas: ALFOMBRA MÁGICA: **Materiales:** toallas o toallones. **Desarrollo:** realizar una carrera con los participantes. Sentarse sobre la toalla o toallón colocando los pies adentro del paño y arrastrarse hasta llegar a la meta marcada. Gana el que llega primero.

ATRAPANDO: **Materiales:** Vasos grandes o cortar la parte superior de botellas descartables y pelota de trapo. **Desarrollo:** los participantes deberán colocarse en círculo a una distancia, deberan pasarse la pelotita y atraparla con el vaso o con la parte superior de la botella. Pierde el familiar al que se le cae la pelota.

Computación: En familia jugar a formar palabras, usando el celular o computadora:

Primero deben hacer clic sobre el enlace <https://www.juegosjuegos.com/jugar-juego/crocword-crossword.html> .Cada participante tendrá un tiempo, que lo determinará la familia, para formar la palabra con las letras que ofrece el juego. El jugador debe usar el cursor de la pantalla de un celular o en el caso de una computadora, el mouse o touch pad.



Día 4

Áreas integradas: EL EMBOQUE EN PAREJA. **Materiales:** Cuatro cartones rectangulares, dos pelotas de papel y dos baldes o recipientes. **Desarrollo:** El juego se realiza en parejas, se deben pasar la pelota de papel con los cartones como en el juego de ping pong hasta llegar donde está el balde y embocar en el mismo. Gana el que llega primero y emboca la pelota en el recipiente.

JUGAMOS EN FAMILIA: **Materiales:** Tapa de cartón, pelota (pueden hacerla con medias o papel de diario). **Desarrollo:** Hacer un hueco en el medio de la tapa y con papá, mamá, hermanos, abuelos, etc jugar a envocar la pelota en el hueco. Tomar la caja por los extremos. Para mayor diversión, se puede hacer dos orificios y jugar con 2 pelotas.

E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN. SEGUNDO GRADO "B". ÁREAS DE LENGUA-CIENCIAS
NATURALES-SOCIALES-FORMACIÓN É. Y CIUDADANA- TECNOLOGÍA-ED.FÍSICA-COMPUTACIÓN

Computación: Jugar en familia con los siguientes rompecabezas. Reunir a la familia en dos grupos, y medir el tiempo para saber qué grupo logró armar los rompecabezas más rápidos. Gana quien tenga registrado el menor tiempo posible.

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34cb0b290d09>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3f3e84c18f9b>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=16a8803103fb>

Día 5

Áreas integradas: GOLAZO: **Materiales:** una caja o recipiente grande, dos palos de escoba o lo que tengas en casa, dos pelotitas de papel o de trapo. **Desarrollo:** los participantes se organizarán en dos grupos y se ubicarán en fila detrás de una línea dibujada en el piso aproximadamente a 3 metros de la caja. El primer participante de cada fila debe pegar con el palo a la pelota para realizar un gol a la caja que estará ubicada enfrente de los participantes. Gana el grupo que más goles realice.

SALTO Y JUEGO: **Materiales:** Pelota, tiza o lo que tengas para marcar en el piso, caja o recipiente. **Desarrollo:** Dibujar el siguiente rectángulo con números en el piso y colocar una caja en el extremo. Pedir a un adulto que me ayude con los siguientes recorridos. El adulto tiene que dictar la secuencia de números. Hay que pasar de un cuadro a otro saltando con dos pies juntos. Llevo en la mano pelota. Al llegar al extremo lanzo y trato de embocar la pelota en la caja. Ejemplo: 1-2-4-6 2-4-3-5 1-3-4-6 2-4-6-5

1	2	3
4	5	6

PESCANDO: **Materiales:** un recipiente grande con agua, tapitas de gaseosas, dos cucharas por participante. **Desarrollo:** Deberán pescar con dos cucharas como si fueran pinzas las tapitas. Ganan el que junte más.

Día 6

Áreas integradas: El juego es una actividad importante para el desarrollo de hábitos saludables en los niños y jóvenes. Todos ellos se pueden realizar de manera individual o en familia. Las actividades de ocio-diversión, son aquellas que implican poco esfuerzo y las propuestas de ocio-satisfacción, son las que exigen mayor esfuerzo y aprendizaje. Son muchos los recursos que pueden encontrar las familias, en su entorno más próximo para disfrutar juntos.

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN. SEGUNDO GRADO "B". ÁREAS DE LENGUA-CIENCIAS
NATURALES-SOCIALES-FORMACIÓN É. Y CIUDADANA- TECNOLOGÍA-ED.FÍSICA-COMPUTACIÓN**

VOLEIBOL CON GLOBOS: **Materiales:** dos sillas, una cuerda, piola o sogá, un globo.
Desarrollo: dividir el espacio en dos sectores, atar la cuerda al respaldo de las sillas. Los participantes se agrupan en parejas y se ubican una en cada lado de la cuerda. Un integrante sostiene el globo y lo lanza con los brazos en alto por encima de la cuerda al otro sector y el participante debe recibir y devolver el globo. Las parejas deben tratar de que el globo no caiga al suelo. Pierde el grupo que más veces se le cayó el globo.

Tecnología: Segundo Paso: En una de las puntas hacer un pequeño orificio para que salga la balita. Pueden armar dos grupo en la familia así juegan todos. El juego comienza cuando la balita recorre todos los obstáculos sin salir de la caja y llega al orificio hecho anteriormente, el grupo que sale segundo deberá servir el postre.



Educación física: **Juego:** "Tiradero de Zapatillas". **Desarrollo:** En el centro del patio de la casa se encontrarán dispersas ambas zapatillas de los participantes, de tal forma que no queden cerca ningún par. Mientras que en un extremo del patio se encontrarán los miembros de la familia de espaldas a ellos, a una señal de un familiar correrán a buscar su par de zapatillas y colocarse la misma. El participante que se ate los cordones y llegue primero a la línea de partida será el ganador.

Día 7

Áreas integradas: SOMBRAS CHINAS: **Materiales:** Linterna o linterna del celular, una pared y las manos. **Desarrollo:** Enfocar la luz hacia la pared, los participantes deberán colocar las manos entre la luz y la pared. Doblar los dedos y juntar las manos para formar figuras de animales. (La docente enviará por WhatsApp algunos ejemplos de imágenes)

Educación física: **Juego:** "Carrera de Orugas" **Desarrollo:** Se forman dos grupos en hileras (uno atrás del otro) con los miembros de la familia, ubicados en un extremo del patio de la casa. Realizar un recorrido hacia el frente de una distancia aproximada de 8 metros. Su forma de avanzar será caminando con los talones de los pies, con sus manos colocadas en los hombros de la persona de adelante, subiendo y bajando, simulando el movimiento de una "Oruga". Ganará el equipo que llegue primero sin correr, sin soltarse, también sin dejar de hacer el movimiento ya mencionado.

Tecnología: Preparar una rica gelatina. **Ingredientes:** Gelatina, agua, recipiente, cuchara, moldes. **Preparación:** Mezclar el contenido del paquete en una taza de agua hirviendo. Añadir una taza de agua fría, revolver hasta que se disuelva. Verter el contenido en los moldes o vasos y dejar enfriar. A disfrutar una tarde de juego en familia!!!

Día 8

Áreas integradas: LAS CUATRO ESQUINAS: **Materiales:** Una tiza o lo que tengan para marcar en el piso. **Desarrollo:** dibujar cuatro esquinas en los extremos del espacio de juego. Pueden ser círculos, cuadrados o cruces. El participante que se encuentra en el centro hace sonar sus palmas. Los integrantes del juego que están en las esquinas corren hacia otra para intercambiar los lugares con los otros jugadores. El familiar que está en el centro intentará llegar antes que los demás a alguna esquina que se encuentre libre. Si lo logra, ocupa ese lugar, el participante que quedó sin esquina donde ubicarse se colocará en el centro y comienza de nuevo el juego. Y si el jugador no puede ubicarse en una de las esquinas continúa en su posición.

EL TEATRO DE LOS EMOJIS: **Materiales:** Dibujar las caritas de los emojis en hojas de cuadernos. **Desarrollo:** Las caritas del juego de los emojis van a servirnos de base para este juego de dramatización al que vamos añadir más emojis de sentimientos, profesiones o las que quieras para realizar una historia. Dividir los participantes en grupos y cada uno de

los grupos tendrá **cuatro** emojis. Por ejemplo:    , ,  

  .Cada grupo tiene que pensar en una historia o situación en la que se vean reflejados los cuatro estados presentados en los emoticones y a continuación representarla en un tiempo determinado.

Computación: ¡Estamos de Fiestas! En familia armar máscaras de carnaval temáticas, el juego les indicará cómo deben realizarlo. Completar la imagen en el tiempo indicado por la aplicación. Hacer clic en el siguiente enlace <https://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=Carnaval-Vedoque&l=es>. Cada participante debe completar una máscara, si no lo logra en ese tiempo estipulado, pierde un turno.

Día 9

Áreas integradas: BALITAS INQUIETAS: **Materiales:** Balitas, una cuchara y una mesa. **Desarrollo:** Colocar la balita sobre la mesa despejada e ir empujando la misma hasta llegar al final de la mesa. Gana el participante que no se le cae la balita.

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN. SEGUNDO GRADO "B". ÁREAS DE LENGUA-CIENCIAS
NATURALES-SOCIALES-FORMACIÓN É. Y CIUDADANA- TECNOLOGÍA-ED.FÍSICA-COMPUTACIÓN**

CHANCHO VA: **Materiales:** Cartas españolas del 1 al 4 de cada pinta. **Desarrollo:** Se juega con cuatro participantes. Se reparten 4 cartas a cada jugador. Cada jugador para ganar debe armar una escalera del 1 al 4. Los jugadores, después de mirar sus cartas, seleccionan una y la pasan todos al mismo tiempo, al jugador de la derecha, diciendo: "Chanco va". Repetir lo mismo hasta que algún jugador arma su escalera y golpea en el medio de la mesa diciendo "CHANCHO". Gana el jugador que primero arma la escalera y el primero que golpea la mesa.

Computación: En familia, jugar a formar palabras. Deberán formarse dos grupos, cada uno completará la palabra con las letras que le indica el juego, arrastrando con el cursor o mouse, al casillero que crean conveniente. El grupo ayudará al participante dándole pistas para descubrir la palabra. Gana quien lo haga en el tiempo que le indica el juego. Hacer clic sobre el siguiente link <https://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=autobus-palabras&l=es>

Día 10

Áreas integradas: CON MI PIE: **Materiales:** Piedritas, balitas o tapitas de gaseosas (10 o más) y dos recipientes. **Desarrollo:** Colocar las piedritas, tapitas o balitas en el suelo y a un costado de cada participante el recipiente. Los participantes deben estar descalzos y con el pie agarran las piedritas o tapitas y deberán colocarlos en el plato. Gana el que juntó más objetos.

PALITOS CHINOS: **Materiales:** lápices de colores, fibras de colores. **Desarrollo:** Cada color de lápiz o fibra tendrá un puntaje, por ejemplo, amarillos 10 puntos, rojos 1, azules 5. El que comienza el juego debe tomar todos los palitos con la mano y apoyar las puntas en contacto con la mesa. El jugador tendrá que dejarlos caer al azar, cada jugador debe intentar sacar un palito sin que los demás se muevan. Cada vez que logramos sacar un palito vamos sumando puntos. En el caso de mover los palitos al intentar sacar uno, perdemos el turno. Al final de cada ronda, contar los puntos. El juego terminará cuando todos los palitos hayan sido retirados de la mesa. Gana el jugador que tenga más puntos.

COCINANDO EN FAMILIA: Proponer al grupo familiar realizar una receta dulce para compartir en la merienda.

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