

## Escuela de Educación Especial Crucero A.R.A Gral. Belgrano \_Taller B y C \_ Áreas Integradas

Docente: Lorena Molina

Grado: Taller B y C.

Turno: Mañana

Área Curricular: Áreas Integradas, Agropecuaria, Carpintería, Cocina, Computación, Teatro

Título de la propuesta: ¡VIVA SAN JUAN!

Contenido: Comprensión lectora: La leyenda

Resolución de situaciones problemáticas sencillas.

### Actividades Guía N°8

#### Día 1

EN EL MES DE JUNIO SAN JUAN FESTEJA SU FUNDACIÓN.

- LEE CON LA AYUDA DE UN ADULTO LA SIGUIENTE LEYENDA.

(bibliografía libro San Juan y yo)



#### PIE DE PALO

CUENTA LA LEYENDA QUE, HACE MUCHOS AÑOS, EN LAS SIERRAS VIVÍA UN GRUPO DE HUARPES.

PERO LA PAZ DE ESTAS PERSONAS SE VEÍA AZOTADA POR UN PUMA, QUE ATEMORIZABA A LOS POBLADORES.

UN DÍA, EL CACIQUE DECIDIÓ ENFRENTAR AL ANIMAL. LO PERSIGUIÓ Y AMBOS SE TRENZARON EN UNA GRAN LUCHA. SI BIEN GANÓ EL CACIQUE, SU PIE IZQUIERDO QUEDÓ TAN MALHERIDO QUE TUVIERON QUE REEMPLAZARLO POR MADERA DE ALGARROBO. DESDE ESE MOMENTO FUE LLAMADO POR TODOS EL “CACIQUE PIE DE PALO”.

SE DICE ADEMÁS QUE, A LO LARGO DE TODA SU VIDA, ESTE CACIQUE ACUMULÓ UN GRAN TESORO PARA SU COMUNIDAD, Y LO ESCONDIÓ ENTRE LAS SIERRAS. CUANDO LLEGARON LOS CONQUISTADORES, PRETENDIERON ROBAR EL TESORO PARA SÍ. UNA VEZ MÁS EL CACIQUE DEFENDIÓ A SU GENTE Y AL TESORO. PERO QUEDÓ MUY LASTIMADO. TANTO QUE, LUEGO DE LA PELEA, SE RECOSTÓ A DORMIR UN SUEÑO ETERNO. ENTONCES, HUNUC-HUAR, EL DIOS DE LOS HUARPES, LO TRANSFORMÓ EN PIEDRAS ELEVANDO AÚN MÁS EL CERRO.

Y ALLÍ CONTINÚA EL CACIQUE PIE DE PALO, CUIDANDO AL TESORO Y A SU GENTE.

#### Día 2

- COLOCAR VERDADERO (V) O FALSO (F) SEGÚN LO LEIDO EN LA LEYENDA “PIE DE PALO”.

EL ANIMAL QUE ATEMORIZABA A LOS HUARPES ERA UN OSO\_\_\_\_\_

EL CACIQUE DE LA TRIBU SE LLAMA PIE DE PALO \_\_\_\_\_

EL CACIQUE ERA MUY AMIGO DE LOS CONQUISTADORES \_\_\_\_\_

### ÁREA: TEATRO

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “LA FUNDACIÓN DE MI QUERIDO SAN JUAN”

1-LEER ATENTAMENTE UNA DE LAS ESTROFAS DE LA LETRA DE LA CANCIÓN: AY SAN JUAN (FOLKLORE ARGENTINO). COPIAR EN EL CUADERNO DE TEATRO.

ES LA TIERRA DONDE YO HE NACIDO  
UN LUGAR ELEGIDO POR DIOS  
DONDE EN ELLA FELIZ HE TENIDO  
UN SUBLIME NIDITO DE AMOR.

### Día 3

- OBSERVA LOS DATOS.



TRIBU CACIQUE PIE DE PALO

70 KG DE MAIZ



TRIBU CACIQUE HUAZIHUL

80 KG DE MAIZ

- RESUELVE.

LAS TRIBUS DE ESTOS CACIQUES COSECHARON LA MISMA CANTIDAD DE MAIZ DURANTE 3 MESES. ¿CUÁNTO MAIZ COSECHARON EN TOTAL DURANTE LOS TRES MESES CADA TRIBU?

### ÁREA: AGROPECUARIA

TITULO DE LA PROPUESTA:” **PIRÁMIDE ALIMENTICIA**”



1. RESPONDE MIRANDO LA PIRÁMIDE.

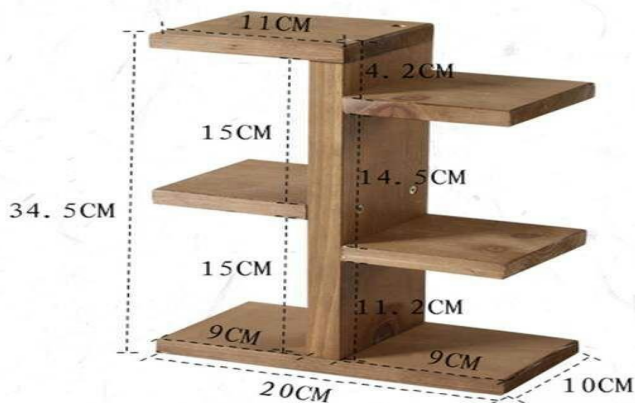
¿CUÁLES SON LOS ALIMENTOS QUE HAY QUE CONSUMIR EN MENOR CANTIDAD?  
¿QUÉ ALIMENTOS DE LA PIRÁMIDE SON DE ORIGEN VEGETAL? ESCRIBE EL NOMBRE DE ELLOS.

#### Día 4

• BUSCA EN EL DICCIONARIO LAS SIGUIENTES PALABRAS Y ESCRIBELAS EN EL CUADERNO: **CACIQUE – ATEMORIZAR- TESORO.**

#### ÁREA: TALLER CARPINTERÍA

1-OBSERVAR LA **IMAGEN**



2- ESCRIBIR 6 MEDIDAS EN NÚMERO Y LETRA

-EJEMPLO: 9 CM = NUEVE CENTÍMETROS

RESPONDER:

¿CUÁL ES LA MADERA MÁS LARGA? Y ¿LA MÁS CORTA?

SI UNIMOS LA MADERA DE 15 CM Y LA DE 11CM ¿CUÁNTO VA A MEDIR LA MADERA?

#### Día 5

ESCRIBE EL NÚMERO QUE CORRESPONDE.

..... TRESCIENTOS TRES  
..... DOSCIENTOS CUARENTA Y SEIS  
..... QUINIENTOS CINCO  
..... NOVECIENTOS DOCE  
..... SEISCIENTOS VEINTICUATRO.

### **ÁREA: TALLER COCINA**

DULCE CASERO: DE "MEMBRILLO EN PAN" -COPIA LA RECETA EN TU CUADERNO.

INGREDIENTES: 1 ½ KG DE MEMBRILLOS            -1 KG DE AZUCAR

#### PREPARACION PASO A PASO

LAVAR LOS MEMBRILLOS. COLOCAR EN UNA CASEROLA CON ABUNDANTE AGUA  
COCINAR DURANTE 7 A 10 MIN, LUEGO DE ROMPER EL HERVOR.

COLAR Y DEJAR ENFRIAR LA FRUTA

PELAR CON UN CHUCHILLO O PELAPAPA. Y RALLAR CONVERTIR EN PURE.

AGREGAR A LA PULPA UN KILO DE AZUCAR, MEZCLAR Y DEJAR REPOSAR MEDIA  
HORA HASTA QUE LA AZUCAR SE DISUELVA.

COCINAR EN UNA CASEROLA, REVOLVER EN FORMA CONSTANTE CON CUCHARA  
DE MADERA.

CUANDO EL DULCE SE DESPRENDA DE LA CASEROLA Y CAMBIE DE COLOR.  
¡YA ESTA LISTO!

COLOCAR EL DULCE EN PEQUEÑOS MOLDES DESCARTABLES O BUDINERAS PARA  
DAR FORMA. DEJAR REPOSAR DE UN DIA PARA OTRO.

DESMOLDAR Y CUBRIR CON AZUCAR PARA FORMAR UNA COSTRA.

#### **Día 6**

- DIBUJA COMO IMAGINAS AL CACIQUE PIE DE PALO.

### **ÁREA: COMPUTACIÓN**

1-LEER CON AYUDA DE LA FAMILIA PARA COMPRENDER.

EL MOUSE O RATON SON DISPOSITIVO DE ENTRADA Y SALIDA PUEDEN SER  
INALAMBRICOS O NO , SIRVE PARA SELECCIONAR LO QUE QUEREMOS VER O HACER  
HACEMOS CLIC CON EL BOTON PRIMARIO Y EL SECUNDARIO EJECUTA VARIAS

ACCIONES ALTERNATIVA Y PARA SUBIR Y BAJAR UTILIZAMOS LA RUEDITA QUE ESTA ARRIBA



2- ESCRIBIR EN TU CUADERNO SEGÚN CORRESPONDA : LAS FUNCIONES DEL MOUSE:

CLIC: DOBLE CLIC: APUNTAR: PULSAR: ARRASTRAR:

\*COLOCAR EL MOUSE DE TAL FORMA QUE EL PUNTERO EN PANTALLA TOQUE ALGUN ELEMENTO.....

\*OPRIMIR Y SOLTAR EL BOTON PRINCIPAL DEL MOUSE.....

\*SELECCIONAR VARIOS OBJETOS AL MISMO TIEMPO, HACER CLIC EN UNA ZONA O LUGAR Y SI SOLTAR EL BOTON, ARRASTRARLO HASTA QUE SE SELECCIONARON LOS OBJETOS DESEADOS, LUEGO SOLTAR EL BOTON.....

\*OPRIMIR Y SOLTAR EL BOTON DOS VECES CON RAPIDEZ.....

\*COLOCAR EL PUNTERO DEL MOUSE SOBRE EL ELEMENTO QUE DESEAMOS MOVER, OPRIMIRLO,MANTENERLO OPRIMIDO Y MOVER EL MOUSE HASTA UNA NUEVA UBICACIÓN.....

**Día 7**

• ORGANIZA ADECUADAMENTE LOS SIGUIENTES NÚMEROS SEGÚN EL ORDEN. DEBAJO DE CADA UNO ESCRIBÍ SU NOMBRE EN LETRAS.

**300 + 20 + 1 =** ..... + + =

**2 + 30 + 400 =** ..... + + =

**100 + 3 + 40 =** ..... + + =

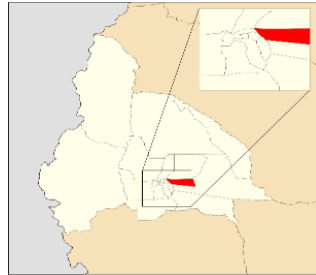
**ÁREA: TEATRO**

1. CAMBIA EL TÍTULO DE LA CANCIÓN.

TITULO ORIGINAL DE LA CANCIÓN: AY SAN JUAN

TITULO NUEVO: -----

2. DIBUJA EL MAPA DE SAN JUAN O BUSCA Y RECORTA ALGUNO QUE PUEDAS TENER EN CASA. UBICA EL DEPARTAMENTO DONDE VIVES (SAN MARTIN), PINTA COMO MÁS TE GUSTE



**Día 8**

- BUSCA EN DIARIOS, REVISTAS, LIBROS O INTERNET LA SIGUIENTE INFORMACIÓN.
  - FECHA DE LA FUNDACIÓN DE SAN JUAN, NOMBRE DEL FUNDADOR DE SAN JUAN, CANTIDAD DE DEPARTAMENTOS QUE TIENE LA PROVINCIA:

**ÁREA: AGROPECUARIA**

1. ANOTA EN TU CUADERNO CUALES SON LOS ALIMENTOS DE LA PIRÁMIDE QUE SON DE ORIGEN ANIMAL. ¿CUÁLES SON LOS QUE MÁS CONSUMES Y EN QUÉ CANTIDAD?

**Día 9 ÁREA: CARPINTERIA**

1. OBSERVAR LA IMAGEN



ELEGIR 10 HERRAMIENTAS, ESCRIBIR SU NOMBRE Y SU FUNCIÓN  
EJEMPLO: TALADRO: HACER AGUJEROS

**Día 10**

- ESCRIBE BREVEMENTE ALGUNA LEYENDA QUE CONOZCAS, NO OLVIDES ESCRIBIR EL NOMBRE DE LA LEYENDA.

Directora: Mabel Mercado