

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y DE FORMACIÓN LABORAL ALFREDO FORTABAT 1° GRADO “A” APOYATURA PEDAGÓGICA ÁREAS INTEGRADAS.

ESCUELA: ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y DE FORMACIÓN LABORAL ALFREDO FORTABAT

DOCENTE: LÓPEZ MARIANELA BELÉN

GRADO: 1° “A”

TURNO: TARDE

DÍAS: LUNES, MARTES, JUEVES Y VIERNES

ÁREA CURRICULAR: APOYATURA PEDAGÓGICA, ÁREAS INTEGRADAS

TÍTULO DE LA PROPUESTA: TRABAJAMOS JUNTOS

CONTENIDOS: INTERPRETACIÓN DE TEXTOS SENCILLOS, NÚMERO NATURAL HASTA EL 100, SISTEMA MONETARIO ARGENTINO, SITUACIONES PROBLEMÁTICAS SENCILLAS, LA FAMILIA (CONCEPTO Y FUNCIONES DE LA FAMILIA), ACTIVIDADES RECREATIVAS.

ACTIVIDADES (APOYATURA PEDAGÓGICA)

PRIMERA SEMANA **DÍA: 1**



ACTIVIDAD 1) LA FAMILIA

A) CON AYUDA LEE EL SIGUIENTE TEXTO:

SEGÚN LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (OMS), PODEMOS DEFINIR A LA FAMILIA COMO EL “CONJUNTO DE PERSONAS QUE CONVIVEN BAJO EL MISMO TECHO, ORGANIZADAS EN ROLES FIJOS (PADRE, MADRE, HERMANOS, ETC.) CON VÍNCULOS CONSANGUÍNEOS O NO, CON UN MODO DE EXISTENCIA ECONÓMICO Y SOCIAL COMUNES, Y CON SENTIMIENTOS AFECTIVOS QUE LOS UNEN.

B) CON AYUDA RESPONDE:

¿TÚ FAMILIA CÓMO ESTA COMPUESTA?-----

• CON AYUDA ESCRIBE LOS NOMBRES DE LOS INTEGRANTES DE TU FAMILIA-----

• MARCA EN LOS NOMBRES SOLO LAS VOCALES (A, E, I, O, U)

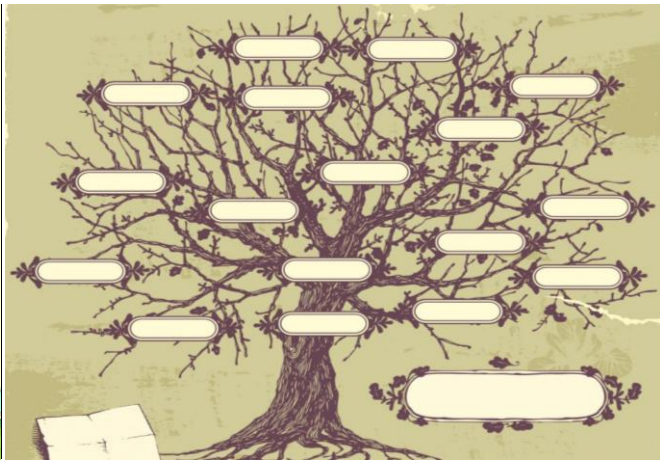
❖ **DÍA: 2 ACTIVIDAD 2)**

A) CON AYUDA LEE EL SIGUIENTE TEXTO. **¿QUÉ ES EL ÁRBOL GENEALÓGICO?**

UN ÁRBOL GENEALÓGICO ES UNA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE NUESTRA HISTORIA FAMILIAR, QUE INCLUYE (PADRE, MADRE, HERMANOS/AS. ABUELOS, TÍOS, PRIMOS, ETC.)

B) OBSERVA LA IMAGEN DEL SIGUIENTE ÁRBOL GENEALÓGICO.

C) HACEMOS UN ÁRBOL GENEALÓGICO. (COMPLÉTALO CON TU NOMBRE, EL DE TUS PADRES, HERMANOS, ABUELOS, TÍOS, PRIMOS, HASTA DONDE TÚ QUIERAS.)



D) CON AYUDA RESPONDE

¿EN TÚ FAMILIA CÓMO SE HAN CUIDADO DURANTE ESTOS MESES DE PANDEMIA?-----

¿SE HAN JUNTADO? ¿CON QUIÉNES SE HAN JUNTADO?-----

¿HAN HECHO REUNIONES FAMILIARES? -----

¿QUÉ MEDIDAS PREVENTIVAS HAN TOMADO?-----

SEGUNDA SEMANA

DÍA: 1 ACTIVIDAD 3

A) CON AYUDA LEE EL SIGUIENTE TEXTO: **FUNCIONES DE LA FAMILIA**

LAS FUNCIONES, SIRVEN PARA DEFINIR CÓMO SE VAN A RELACIONAR ENTRE SÍ LOS INDIVIDUOS QUE LA COMPONEN, CÓMO SE VAN A EXPRESAR LOS INTERESES COMUNES, LOS SENTIMIENTOS DENTRO DE LA DINÁMICA FAMILIAR.

B) LEE CON ATENCIÓN LAS SIGUIENTES FUNCIONES DE LA FAMILIA.

FUNCIÓN AFECTIVA

- SI TIENEN HIJOS
- QUERER A LOS HIJOS Y CUIDAR, MANTENER Y DESARROLLAR LAS RELACIONES FAMILIARES

FUNCIÓN EDUCATIVA Y SOCIALIZADORA

- EN SU CRECIMIENTO
- EN SU SOCIALIZACIÓN
- EN SUS ESTUDIOS/COLEGIO/CULTURA
- EN SU FORMACIÓN PROFESIONAL PARA EL FUTURO

FUNCIÓN ÉTICA Y MORAL

- TRANSMISIÓN DE VALORES
- IDEAS
- COSTUMBRES
- AFICIONES

FUNCIÓN ECONÓMICA

TRABAJAR, NO SÓLO COMO REALIZACIÓN PERSONAL, SINO COMO MEDIO PARA VIVIR Y MANTENER A LA FAMILIA

C) CON AYUDA RESPONDE.



➤ CUANDO ERAS PEQUEÑO/A TODAS ESTAS FUNCIONES CORRÍAN A CARGO DE TUS PADRES.

➤ AHORA QUE ERES MAYOR.

-¿QUÉ FUNCIONES EJERCES TÚ?-----

-¿EN CUÁLES TE GUSTARÍA SER TODAVÍA MÁS AUTÓNOMO Y PARTICIPAR ACTIVAMENTE EN TU FAMILIA?-----

❖ **DÍA: 2** **ACTIVIDAD 4) A) CON AYUDA RESUELVE:**

- LA FAMILIA DE LUIS SE JUNTO CON LA FAMILIA DE PEDRO A COMER UN ASADO.
- PARA LA ENSALADA COMPRARON DOS LECHUGAS Y UN KILO DE TOMATE.
- EL KILO DE TOMATE CUESTA \$ 60 PESOS, Y CADA LECHUGA \$ 15 PESOS

¿CUÁNTO DINERO NECESITAN PARA COMPRAR 2 LECHUGAS Y 1 KILO DE TOMATE?

✚ DIBUJA LOS BILLETES QUE NECESITAS PARA COMPRAR LA ENSALADA.

ACTIVIDAD 5) ACTIVIDADES RECREATIVAS

A JUGAR EN FAMILIA "EL JUEGO DEL MENTIROSO"

¿CÓMO JUGAR?

- 1- LOS PARTICIPANTES (5 O MENOS) DEBERÁN COLOCARSE ALREDEDOR DE LA MESA.
- 2- NECESITARÁS COLOCAR EL TABLERO SOBRE LA MESA A LA VISTA DE TODOS LOS JUGADORES.
- 3- CADA JUGADOR TIRA 1(UN) DADO, EL QUE SAQUE EL NÚMERO MÁS ALTO COMIENZA EL JUEGO.

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y DE FORMACIÓN LABORAL ALFREDO FORTABAT 1º GRADO "A" APOYATURA PEDAGÓGICA ÁREAS INTEGRADAS.

4- TIRAR EL DADO Y AVANZAR TANTOS CASILLEROS COMO INDICA LA TIRADA,



POR EJEMPLO
(AVANZO 6 CASILLEROS).

¡Atención! EL JUGADOR **PUEDE MENTIR O CONTAR LA VERDAD** SOBRE EL TEMA QUE LE TOCÓ.

5- UNA VEZ QUE EL JUGADOR HA TERMINADO DE HABLAR, EL RESTO DE LOS JUGADORES DEBERÁ DECIDIR SI ES **VERDAD O MENTIRA** LO QUE CONTÓ.

6- EL JUGADOR QUE ACIERTE, POR EJEMPLO: (DIGA QUE HAS MENTIDO Y EFECTIVAMENTE LO HICISTE, **GANARÁ 1 PUNTO**).

7- PERO SI NADIE LOGRA ADIVINAR SI MENTISTE O DIJISTE LA VERDAD SOBRE LO QUE HABLASTE **RECIBIRÁS 2 PUNTOS**. (PUEDEN LLEVAR EL PUNTAJE EN UNA PLANILLA).

PRIMER JUGADOR QUE LLEGUE AL **FIN** SERÁ EL GANADOR. ¡MUCHA SUERTE!

INICIO	CUMPLO PROTOCOLO DE COVID 19	MI MEJOR RECETA DE COCINA	LA ÚLTIMA VEZ QUE LAVÉ LOS PLATOS	UNA FOTO ESPECIAL	LA MEJOR PARTE DEL DÍA
EN CASA ME GUSTA COLABORAR CON	ME BAÑO Y ASEO CON FRECUENCIA	ALGO QUE SÉ HACER MUY BIEN	MIS PEORES HÁBITOS	MI DEPORTE FAVORITO	CUIDO Y ATIENDO A MI MASCOTA
MIS COMPRAS PREFERIDAS	LA PERSONA QUE MÁS ME AYUDA EN CASA	EL MEJOR GRUPO DE MÚSICA	LA COMIDA MÁS RICA	PARTICIPO EN ACTIVIDADES SOCIALES COMO	CUIDO MI HIGIENE Y SALUD BUCAL
MI PERFUME FAVORITO	UN DEFECTO	ALGO EN LO QUE ME HE ESFORZADO	UNA SALIDA EN FAMILIA/ O GRUPO DE AMIGOS	ELIJO MIS PRENDAS DE VESTIR ACORDE A LA OCASIÓN Y TEMPERATURA	LA ACTIVIDAD MÁS DIFÍCIL EN CASA
RESPECTO LOS HORARIOS DE SUEÑO	LIMPIEZA Y ORDEN DE MI HABITACIÓN	EN CASO DE EMERGENCIA DEBO	MI HUMOR AL LEVANTARME ES	LO QUE NO ME GUSTA HACER EN CASA	AYUDO CON LA LIMPIEZA DEL HOGAR
SOY UNA EXCELENTE COMPAÑÍA Y COLABORADOR/A PARA	EL MEJOR MOMENTO CON COMPAÑEROS/ AMIGOS	EL PAPELÓN MAS GRANDE	PLANIFICO Y ORGANIZO MI DÍA	HAGO USO RESPONSABLE DELTRANSPORTE	FIN

ACTIVIDADES DE (COMPUTACIÓN)

Propuesta de Actividad: Parte de la computadora

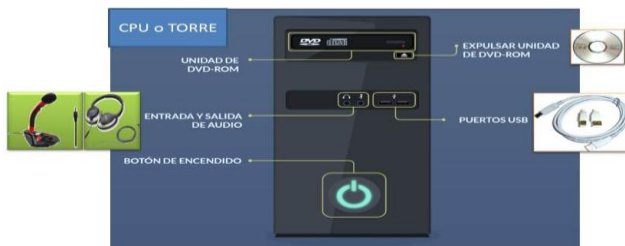
Actividad Nº1

Tema: MONITOR Y CPU Partes y función.

El monitor es un dispositivo de salida que muestra datos o información del usuario.



La CPU es el encargado de leer, interpretar y procesar las instrucciones del sistema operativo y programas o aplicaciones de la PC



Título de la propuesta: Diferencias entre hardware y software

1-Observar y leer detenidamente las diferencias entre el hardware y software.

LA COMPUTADORA ES UN CONJUNTO DE HARDWARE Y SOFTWARE Y PARA SU OPTIMO FUNCIONAMIENTO AMBOS DEBEN ESTAR TRABAJANDO CORRECTAMENTE.

HARDWARE EL HARDWARE ES LA PARTE FÍSICA DE LA COMPUTADORA, ES DECIR TODO AQUELLO QUE PODEMOS TOCAR. EJ: EL MONITOR		SOFTWARE EL SOFTWARE ESTA FORMADO POR LAS PARTES INVISIBLES DE UNA COMPUTADORA, ES DECIR AQUELLO QUE NO PODEMOS TOCAR (PROGRAMAS).
---	---	--

2-En la siguiente imagen podrás observar algunos programas que forman parte del software.



ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y DE FORMACIÓN LABORAL ALFREDO FORTABAT 1º GRADO “A” APOYATURA PEDAGÓGICA ÁREAS INTEGRADAS.

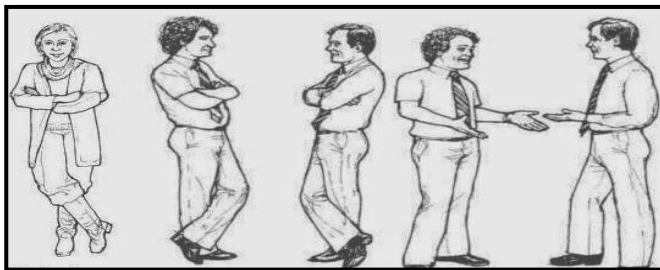
Recuerda que el software está formado por todos los programas que tenemos en una computadora.

Investigar y responder en el cuaderno: ¿Conoces algunos de estos programas?, ¿Utilizaste algún programa?, ¿Cuál?

ACTIVIDADES DE (TEATRO)

Comenzar movilizándolo el cuerpo lentamente, todas las articulaciones, en forma de círculos, hacia la derecha, luego izquierda, comenzando desde la cabeza, hombros, codos, manos, cadera, rodillas, pies. Buscar desplazamientos caminando en diferentes direcciones por el espacio modificando el cuerpo, para movilizar las piernas, brazos y todo el cuerpo.

1) “Roles Familiares”. Observa con atención a los miembros de tu familia. Jugaras a imitar caras, gestos, poses, formas de hablar o sonidos de tus familiares. Siguiendo este orden: ABUELO/A - MADRE/PADRE - HERMANO/A - TÍO/A - SOBRINO/A - PRIMO/A, ETC. Prestar mucha atención a como se mueve, como coloca las manos, si abre muchos los ojos o la boca cuando hablan, etc. Hacer un movimiento, y STOP, registrar ese movimiento y cambiar a otro, se puede colocar frases o palabras que digan y que sean características de esa persona. Realizar 3 movimientos por integrante de la familia (3 de MADRE, 3 de ABUELO, ETC.) (Imagen a modo de ejemplo).



A) Puedes hacer esta actividad con alguien y van armando juntos los movimientos de un miembro de la familia nombrando a quien se refiere.

B) También puedes hacer la actividad para alguien y la persona que observe los movimientos, tiene que adivinar a quien hace referencia. Por ejemplo: Yo (Profe Maru) extendiendo mucho las manos y abro los ojos para hablar. Si mi hermano me imitará los miembros de mi familia tendrían que decir es MARU.

2) “Ronda de roles”. Este juego se puede hacer en ronda y con una pelota (puede ser otro objeto que no sea peligroso y sea fácil de lanzar) se lo lanza a otra persona, o lo puedes hacer solo, largando la pelota hacia arriba y la recibes. Mencionar distintos parentescos y roles que hay en una familia. Por ejemplo: Se ubican los jugadores en una ronda. Uno comienza con la pelota y dice: PRIMO, lanza la pelota a otra persona, esa persona la recibe y dice: ABUELA, lanza la pelota a otra persona y dice TÍO, y así sucesivamente hasta que se nombren varios

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y DE FORMACIÓN LABORAL ALFREDO FORTABAT 1º GRADO “A” APOYATURA PEDAGÓGICA ÁREAS INTEGRADAS.

parentescos y roles sin repetirse. En el caso que la actividad se realice individual, se lanza la pelota hacia arriba, la recibe y se va mencionando distintos roles.

ACTIVIDADES DE (MÚSICA)

1) ¡Hola queridos Alumnos! Las actividades de Música de hoy comienzan con la definición de “Tempo” o velocidad rítmica.

El Tempo

Decimos que la música tiene movimiento, y todo lo que tiene movimiento se mueve a una cierta velocidad, como el aire, un auto, el agua etc. Este “Tempo” (llamado así, ya que proviene del italiano que significa tiempo) lo identificamos o lo definimos con el “Pulso”.

- Como primera actividad para entender de forma completa lo que significa el Tempo y el Pulso dos cosas que van de la mano, verán el siguiente video siguiendo las actividades de marcación de pulso que propone:

[https://www.youtube.com/watch?v=ji-](https://www.youtube.com/watch?v=ji-XbGcT4bq&ab_channel=EnMusEnse%C3%B1anzamusical)

[XbGcT4bq&ab_channel=EnMusEnse%C3%B1anzamusical](https://www.youtube.com/watch?v=ji-XbGcT4bq&ab_channel=EnMusEnse%C3%B1anzamusical)

2. PULSO Y ACENTO

2.1. EL PULSO
□ Definición: El pulso es el latido de la música, nos ayuda a seguir la música. Es como nuestro pulso corporal, un latido regular y constante.



2.2. EL ACENTO
□ Definición: Cuando escuchamos música podemos oír unos pulsos que suenan más fuertes o destacados que otros y a éstos los llamamos acentos.



- Para continuar incorporando el Pulso y sus velocidades que es el Tempo, vean el siguiente video y sigan practicando.
https://www.youtube.com/watch?v=Zp7DZgj3p-0&ab_channel=DirectoalGrano
- Les recomiendo ahora, que después de practicar elijan dos canciones que escuchen mucho e intenten identificar el Pulso.
- Si ya practicaste mucho, puedes intentar identificar el Acento. Que está siempre en el primer Pulso.

Cualquier duda no duden en comunicarse conmigo.

¡¡¡Abrazo Grande!!!

DIRECTORA: MARINO GIOVANNA

PROFESORES: LÓPEZ MARIANELA, VERÓN, PORTILLO, PÉREZ, VELÁZQUEZ, OLMOS.