

E.E.E. JOSÉ A. TERRY

DOCENTE DE GRADO: Fabiana Estebes.

DOCENTES DE ESPECIALIDADES: Área Educación Física: Profesor Rodríguez Julián. - Área Computación: Profesora Raquel Lorenzo. - Área Música: Profesora Mariela Sosa. - Área Cerámica: Profesora Marilin Gelvez. - Área Tecnología: Profesora Mariela Gatica. - Área Reeducción Vocal: Profesora Cecilia Merino. Área Carpintería: Daniel Martín.

GRADO: SEGUNDO.

TURNO:TARDE.

GUÍA N° 13

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “LA FAMILIA”

ÁREAS INTEGRADAS: Matemática. Lengua. Ciencias Naturales. Ciencias Sociales. Música. Carpintería. Tecnología. Computación. Educación física. Cerámica. Reeducción vocal.

CONTENIDOS: La familia. Rutina familiar. Relaciones de parentesco. Convivencia en casa. Nociones temporales. Estado del tiempo. Crecimiento y desarrollo en el ser humano. Comprensión lectora. Producción de textos. La poesía. El cuento. Los derechos y obligaciones del niño con respecto a la familia. La exploración, el descubrimiento y la experimentación motriz de su cuerpo; sus posibilidades de movimiento. Movimiento corporal. El propio cuerpo y sus posibilidades perceptivas, motrices, lúdicas y comunicativas. Articulación: Conciencia fonémica, léxica y semántica en Formato Cerrado. Prácticas del Lenguaje: Juegos del Lenguaje: Crucigrama. Uso de herramientas. Utensilios de cocina. Construcción de la imagen bidimensional. Color. Textura. Herramientas. Elaboración familiar. Sonido. Silencio. Ritmo. Silencio de negra corchea.

DÍA 1. ÁREAS INTEGRADAS: MATEMÁTICA Y CIENCIAS SOCIALES.

RECUERDA TODOS LOS DÍAS MARCAR EN EL CALENDARIO, EL DÍA DE HOY CON UN CÍRCULO Y TACHAR EL DÍA DE AYER; LUEGO ESCRIBÍ EN EL CUADERNO LA FECHA Y DIBUJÁ EL ESTADO DEL TIEMPO.

COPIÁ EN EL CUADERNO EL SIGUIENTE TEXTO:

“LA FAMILIA”.

ES EL GRUPO DE PERSONAS QUE COMPARTE UN MISMO HOGAR, UNIDOS POR EL CARIÑO Y POR LAZOS DE PARENTESCO.

EN UNA LÁMINA, CADA INTEGRANTE DE TU FAMILIA, SE DEBERÁ DIBUJAR A SÍ MISMO Y ESCRIBIR DEBAJO SU NOMBRE.

ÁREA: REEDUCACIÓN VOCAL. Propuesta Pedagógica: OÍR, PENSAR Y HABLAR.

En el mes de la Familia nos divertimos todos juntos. Observa la foto y responde. También puedes usar una o varias fotos familiares ¡A JUGAR! ¡Diviértete! PASAPALABRA

FAMILIAR: Un miembro familiar leerá las consignas y el resto las responderá. Quien conozca la respuesta debe levantar la mano y gritarla rápidamente. **CONSIGNAS:**

1. Octubre es el mes de la ...
2. El hijo de la abuela es el...
3. La hija del abuelo es la...
4. El papá de la mamá es el...
5. La mamá de la mamá es la...
6. Los niños son los...
7. Los hijos, entre sí, son...
8. El perrito es la...

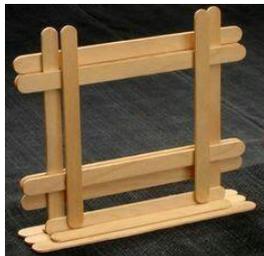


Investiga y completa con los nombres de tu FAMILIA las consignas del Pasapalabra. Por ej: En la consigna n°1 escribe los nombres de todos los miembros de tu familia. En la n°2, el de tu papá, en la n°8 el de tu mascota, etc ¡FELÍZ MES DE LA FAMILIA!

ÁREA CARPINTERÍA: ELABORACIÓN FAMILIAR

TODA LA ACTIVIDAD REALIZARLA EN EL CUADERNO EN CASA.

1-ELABORAR UN PORTARETRATO CON LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA, TENIENDO EN CUENTA EL MODELO DE LA IMAGEN.



DÍA 2. ÁREAS INTEGRADAS: LENGUA.

LEÉ Y ESCRIBÍ LA SIGUIENTE ACTIVIDAD EN EL CUADERNO.

POESÍA: "PORQUE SOMOS FAMILIA."

SOMOS FAMILIA

PORQUE NOS QUEREMOS,

PORQUE NOS CUIDAMOS,

PORQUE ENTRE TODOS FORMAMOS

LA FAMILIA QUE AMAMOS.

RECITAMOS 2 VECES LA POESÍA JUNTO A MAMÁ.

ÁREA: COMPUTACIÓN. Computación: Jugamos en familia ADIVINA QUIÉN ES QUIÉN

Estimados papás: conversamos con los chicos que haremos un juego, de 2 jugadores, que consiste en “adivinar quién es el miembro de la familia que eligió cada jugador preguntando algunas características de cada persona. Por turno, el jugador A le pregunta al jugador B: ¿Tiene barba?, el jugador A responde solo SÍ o NO. Si es NO entonces el jugador A descarta todas las personas que tienen barba y si dijo SÍ, dejan todas las personas que tienen barba y descarta el resto. De esa manera, gana el jugador que adivina primero quién es personaje elegido por el otro jugador. Se compartirá un video en el grupo para que vean el modo de jugar!!!

https://www.youtube.com/watch?v=VxgZeTPdkVg&feature=emb_rel_pause

También les enviaré un audio de ayuda.

Actividad 1: Preparamos el material del juego.

Necesitamos 2 tarjetas iguales por cada personaje, que serán los miembros de la familia: papá, mamá, hermanos, abuelos, tíos primos y podemos agregar las mascotas

Preparamos las tarjetas en rectángulos de 10 cm x 5 cm. Dibujamos y pintamos los personajes y colocamos su nombre o el parentesco. Como se muestra en el dibujo.

Mientras dibujamos, pensamos y nombramos las características de cada miembro de la familia mediante preguntas: ¿Cómo es papá? Las respuestas pueden ser: papá es alto, bajo, flaco, gordo, tiene pelo color negro, tiene barba, y otras características con palabras que los chicos conocen. Abajo escribimos el nombre o Papá, mamá, etc.

Una vez que tenemos todos los personajes de la familia, las pegamos en un rectángulo de cartón blando o cartulina de 13 cm x 5 cm. Los 3 cm de la parte inferior los doblamos hacia atrás para que sirvan de soporte para sostener las tarjetas.



DÍA 3: ÁREA: CIENCIAS SOCIALES

REALIZÁ EN EL CUADERNO LA SIGUIENTE ACTIVIDAD.

LA FAMILIA: “LOS PARIENTES”.

SON LOS ABUELOS, LOS PADRINOS, LAS MADRINAS, LAS TÍAS, LOS TÍOS, LOS PRIMOS Y LAS PRIMAS. LOS PARIENTES. SON PERSONAS QUE POR LO GENERAL, NO VIVEN EN TU CASA PERO QUE TE QUIEREN CON AMOR FILIAL.

MAMÁ ME MUESTRA FOTOS DE MIS PARIENTES Y YO DIBUJO MIS PARIENTES PREFERIDOS, QUE NO VIVEN EN MI CASA. ESCRIBO DEBAJO DEL DIBUJO EL NOMBRE DE CADA UNO.

ÁREA: MÚSICA. SONIDO Y SILENCIO- RITMO: Negra, silencio de negra corcheas

1)- A jugar con música en familia: a) Cada persona será una figura musical (Pero no debe saber cuál es). Tiene que descubrirla imitando lo que hagas: Por ej. Un salto será una negra, dos palmadas serán dos corcheas y las dos manos abiertas palma arriba, serán el silencio.

C) Tienes que hacer el mismo gesto cada vez que señales a esa persona y esa persona debe imitarlo. Luego deberá descubrir qué figura era la suya y señalarla en la tarjeta. Intercambiar roles. Ganará quién descubra primero, qué figura era la suya. También puede jugarse golpeando un tambor o con lo que quieras representar a cada figura.



DÍA 4 : ÁREA: MATEMÁTICA.

SUMAS QUE DAN 10. JUGAMOS EN FAMILIA CON UN NAIPE ESPAÑOL.

REGLAS DEL JUEGO: SE REPARTEN 6 CARTAS A CADA PAREJA. AL INICIAR EL JUEGO, SE COLOCA UNA CARTA SOBRE LA MESA. POR TURNOS, CADA INTEGRANTE, DEBE TIRAR UNA CARTA. SI LA QUE TIRA SUMADA A ALGUNA DE LAS QUE ESTÁN EN LA MESA DA 10, SE LLEVA AMBAS. EN CAMBIO, SI NO SUMA 10 CON NINGUNA, QUEDA EN LA MESA PARA PODER SER UTILIZADA EN FUTURAS RONDAS. SI ALGUNO DE LOS PARTICIPANTES TIRA UNA CARTA CREYENDO QUE NO SUMABA 10 CON NINGUNA DE LAS DE LA MESA Y LA OTRA PAREJA ADVIERTE UN ERROR, PUEDE “SOPLAR” ESAS CARTAS Y LLEVARLAS AL PROPIO POZO. AL FINALIZAR EL MAZO, LA PAREJA QUE MÁS CARTAS TIENE GANA.

ESCRIBÍ EN EL CUADERNO EL PUNTAJE FINAL DE CADA PAREJA. RODEÁ CON COLOR AZUL LA PAREJA GANADORA.

ÁREA: TECNOLOGÍA: Propuesta pedagógica: ¡A cocinar en familia!

Actividad n° 1: galletas de coco

Ingredientes: 300 g de harina, 175 g de manteca, 50 g de coco rallado, 150 g de azúcar, una cucharadita de levadura, un huevo, una pizca de sal.

Elaboración: precalentar horno a 180°, pedí ayuda a un adulto.

Batí el huevo con la manteca derretida y el azúcar; agregá la levadura, el coco rallado y la sal. Remové mezclando bien. Ahora incorporá la harina y mezclá hasta formar la masa. Formá bolitas en tus manos con la masa, ponelas en una placa de horno enharinada y con

un tenedor las aplastás dando la forma circular de las galletitas. Llevá al horno de 16 a 18 minutos. Retirá cuando esté doradito el borde.



DÍA 5: ÁREA: CIENCIAS NATURALES.

ESCRIBÍ EN EL CUADERNO LA SIGUIENTE ACTIVIDAD.

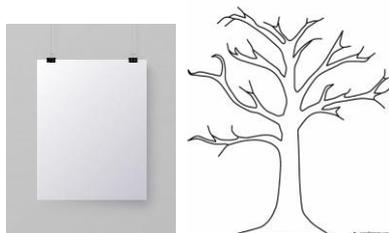
“EL CRECIMIENTO Y EL DESARROLLO EN EL SER HUMANO, LA PRIMERA INFANCIA”. EN LA FAMILIA HAY INTEGRANTES DE DIFERENTES EDADES. LOS MÁS PEQUEÑOS SON LOS BEBES QUE ESTÁN APRENDIENDO A COMER, A HABLAR, A CAMINAR...

RESPONDER: JUNTO A TU FAMILIA, MIREN FOTOS DE LOS MÁS PEQUEÑOS ¿CUÁNTOS FAMILIARES DE ESTAS CARACTERÍSTICAS CONOCES? DIBUJALOS, ESCRIBÍ SUS NOMBRES Y EDADES.

ÁREA: CERÁMICA ACTIVIDADES:” Valores”.

Primera semana:

- **Trabajar con la familia:** En una hoja de dibujo o en una hoja blanca, dibujar con un lápiz negro el contorno del tronco de un árbol con sus ramas, la hoja debe estar de manera horizontal. (no pintar).



ÁREA CARPINTERÍA: 2-DECORAR CON EL COLOR DESEADO SEGÚN LA ELECCIÓN DE LA FAMILIA.

DÍA 6: ÁREA: LENGUA.

REALIZÁ EN EL CUADERNO LA SIGUIENTE ACTIVIDAD.

CUENTO. “LA GALLINA TURULECA”

LA GALLINA TURULECA VIVÍA CON SU FAMILIA EN UNA GRANJA. DORMÍA EN UN TIBIO GALLINERO JUNTO AL GALLO BARTOLITO Y SUS DIEZ POLLITOS. TODOS LOS DÍAS, LA FAMILIA ENTERA, SALÍA A BUSCAR SEMILLAS Y GUSANOS PARA ALIMENTARSE. CUANDO OSCURECÍA VOLVÍAN AL GALLINERO; LA MAMÁ GALLINA ABRIGABA A LOS POLLITOS CUBRIÉNDOLOS CON SUS ALAS CON AMOR Y CARIÑO. ¡UNA FAMILIA FELIZ!

CON AYUDA DE PAPÁ O DE ALGÚN HERMANO O HERMANA DIBUJEN Y DECOREN LA FAMILIA DE LA GALLINA TURULECA

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA. Ideas recreativas para jugar en casa.



1. desafíos de equilibrio.

¿Sabían que las cigüeñas tienen mucho equilibrio y pueden quedarse paradas durante mucho tiempo en una sola pata? cuenten cuánto tiempo pueden mantenerse parados apoyados en un solo pie sobre el suelo, luego vuelvan a intentarlo, pero apoyados con el otro pie. El gato tiene mucho equilibrio, pero siempre anda en cuatro patas en las que tiene mucha fuerza. ¿Ustedes pueden ponerse como el gato en cuatro patas? cuenten cuánto tiempo pueden quedarse sin mover las manos y los pies sin caerse. ¿Y si el gato se lame una pata mientras está parado? ¡Se queda apoyado en tres! cuenten cuánto tiempo pueden quedarse apoyando solo una mano y los dos pies en el suelo, luego vuelvan a intentarlo, pero cambien la mano. Es hora de crear sus propios desafíos, sigan intentando mantenerse en equilibrio pero de otras maneras. Por ejemplo, con una sola mano y un solo pie. ¡Y no se olviden de proponerle todos estos desafíos a su familia!

DÍA 7. ÁREA: CIENCIAS SOCIALES.

REALIZÁ EN EL CUADERNO LA SIGUIENTE ACTIVIDAD.

“LA FAMILIA Y LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS”.

LOS NIÑOS TIENEN DERECHO A TENER UNA FAMILIA QUE LES BRINDE AMOR, ALIMENTACIÓN, EDUCACIÓN Y TECHO.

RECUERDEN EN FAMILIA QUE ACTIVIDADES REALIZAN JUNTOS. DIBUJÁ CUAL ES LA ACTIVIDAD QUE MAS TE GUSTÓ.

ÁREA: TECNOLOGÍA *Actividad n° 2:* pastel de banana sin horno

Ingredientes: 1 banana, 2 huevos, 4 cucharadas de azúcar, 3 cucharadas de aceite, 5 cucharadas de leche, un chorrito de esencia de vainilla, 6 cucharadas de harina, 1 cucharadita de polvo de hornear.

Elaboración: pedí ayuda a un adulto. Buscá una sartén, enmantecá el fondo y luego lo cubrís con azúcar. Cortá en rodajas la banana y las colocás en la sartén, que quede cubierto con las rodajitas.



Ahora en un recipiente aparte mezclá los huevos+azúcar+aceite+leche+esencia de vainilla, una vez mezclados agregá la harina con el polvo de hornear. Mezclá bien y lo volcás en la

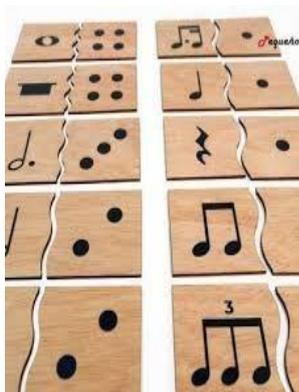
sartén que tiene las rodajitas de banana. Tapá la sartén y llevá a la hornalla de la cocina a fuego mínimo durante 10 a 15 minutos. Dejá enfriar y desmoldá. Podrás ver que tu pastel está bien bonito con las rodajitas de banana color caramelo.

DÍA 8. ÁREA: MATEMÁTICA.

“JUGAMOS EN FAMILIA CON LOS DADOS.” PARTICIPAN TODOS LOS INTEGRANTES DE LA CASA. SE NECESITA UN DADO. CADA PARTICIPANTE TIRA 2 VECES SEGUIDAS EL DADO Y SUMA CUANTO OBTUVO. SE ANOTA EL PUNTAJE DE CADA UNO. SE REALIZAN 5 RONDAS. GANA QUIEN OBTUVO MÁS PUNTAJE.

ESCRIBÍ EN EL CUADERNO EL RESULTADO FINAL DE CADA UNO LOS PARTICIPANTES Y RODEÁ CON COLOR VERDE QUIEN FUE EL GANADOR.

ÁREA: MÚSICA.



2)- Dominó Musical familiar: Cada miembro de la familia fabricará un mínimo de 5 fichas, dibujando 1 figura musical en cada mitad de la ficha. Todas las fichas deben ser del mismo tamaño. Se juega como el dominó tradicional: Cada jugador, tendrá la misma cantidad de fichas. Habrá una ficha en el medio de la mesa, y por turno, cada jugador hará coincidir una de sus fichas, con la ficha que esté en la mesa, formando una viborita con cada ficha que se agrega. Quien no tenga ninguna figura igual a la de la mesa, deberá decir paso y saltará su turno. Algunas fichas sin dibujo, serán comodines y equivalen a cualquier figura musical. Ganará quien se quede primero sin fichas

ÁREA COMPUTACIÓN: Actividad 2: Es hora de jugar!!!!

Repartimos las tarjetas una de cada miembro de la familia para cada jugador. Posicionamos las tarjetas paraditas, de modo que el otro jugador no las vea y elegimos cual será el personaje que deberá adivinar nuestro rival. Empezamos a preguntar y descartamos las tarjetas bajando las que no corresponden. ¡¡Adelante!!

DÍA 9. ÁREA: CIENCIAS NATURALES.

REALIZÁ EN EL CUADERNO LA SIGUIENTE ACTIVIDAD.

“EL CRECIMIENTO Y EL DESARROLLO EN EL SER HUMANO, LA NIÑEZ”

YA OBSERVAMOS A LOS INTEGRANTES MÁS PEQUEÑOS DE LA FAMILIA. CUANDO LOS BEBES CRECEN SE TRANSFORMAN EN NIÑOS QUE HABLAN, CAMINAN, CORREN, APRENDEN A LEER Y A ESCRIBIR. ESTOS MIEMBROS DE LA FAMILIA SON INFANTES QUE TIENEN ENTRE 5 Y 13 AÑOS.

RESPONDER: ¿CUÁNTOS AÑOS TENÉS? ¿QUÉ COSAS HAS APRENDIDO? ¿CUÁL ES TU JUEGO PREFERIDO?

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.

2. Roba el diamante

Usa hilos de lana para crear un camino de obstáculos y pasar por el espacio que consideres más adecuado.

DÍA 10. ÁREA: CIENCIAS SOCIALES

REALIZÁ EN EL CUADERNO LA SIGUIENTE ACTIVIDAD.

“LA FAMILIA Y LOS DEBERES DE LOS NIÑOS”.

LOS NIÑOS TIENEN EL DEBER DE RESPETAR A SUS MAYORES, COLABORAR CON LOS QUEHACERES DE LA CASA Y HACER LAS TAREAS ESCOLARES.

LE PREGUNTO A MAMÁ ¿CUÁL DE ESTAS ACTIVIDADES ELLA NECESITA QUE YO PRACTIQUE MÁS?

ÁREA: CERÁMICA

Segunda semana:

- Continuando con la actividad anterior: buscar hojas secas o verdes de plantas medianamente chicas y pegar sobre las ramas del árbol, y con granitos de arroz pegar sobre el tronco. Una vez terminado con marcador negro o lápiz de color alrededor del árbol escribir palabras que definan los valores que debemos tener en cuenta en nuestra vida. Por ejemplo: **AMOR, RESPETO, CUIDADO, ABRAZOS, FELICIDAD, GRATITUD.** ¡Mantener el espacio y el orden!

Ejemplo:



ÁREA: COMPUTACIÓN. Actividad 2. En la actividad anterior, se formó una escalera descendente, ahora el desafío es hacer con las órdenes ya conocidas una escalera ascendente, se puede utilizar la misma medida de 3. ¡¡Adelante!!

Directora: Verónica Verdeguer

Vicedirectora: Prof. Carina Amidey