

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, Matemática, Cs. Naturales, Ed. Física, Tecnología, Computación.

Título: "NUESTRAS FAMILIAS"

Contenidos:

Área Lengua: Participación asidua en conversaciones acerca de experiencias personales y de lecturas: narrar, describir. Escritura: La escritura de palabras, oraciones con la colaboración del docente y familia.

Área Matemática: Los números naturales. Resolución de problemas.

Área Ciencias Sociales: Las distintas formas en que las familias se integran y desarrollan su vida social.

Área Ed. Tecnológica: Participación de experiencias grupales para la realización de un proceso, organizado.

Área Ed. Física: Exploración y descubrimiento de diferentes desplazamientos y sus combinaciones en forma grupal.

Área Computación: Uso de recursos audiovisuales online.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Día 1

Áreas integradas: Mencionar que en el mes de Octubre se recuerda la semana de la familia. Por ello invitar a reflexionar el siguiente texto:

Todas las familias son diferentes pero en cada una de ellas hay personas que se cuidan y se quieren para crecer juntos. A veces hay discusiones...pero lo importante es pedirse perdón. También se cometen errores...pero debemos corregirlos juntos. No existen modelos ni familias perfectas.

En el cuaderno: Copiar el texto y dibujar a tu familia. Escribir con ayuda de un adulto que es lo que más te gusta hacer en familia.

Tecnología: Confeccionar un atrapa sueños con material reutilizable, para decorar la casa o la habitación. Un integrante de la familia lee la lista de materiales que necesitan para la fabricación del mismo. **Materiales:** Alambre, pinza o tenaza, lana de diferentes colores, plasticola, tijera, pompones, botones o plumas que encuentres en casa.

Educación física: Juego: "Familia de Números". **Desarrollo:** Dibujar por todo el espacio del patio círculos, los cuales contienen los siguientes números dentro de los mismos (Ej.: 11,13, 24, 27, 33 y 36). Mientras que los miembros de la familia se desplazan trotando con talones a los glúteos un participante dice: "Familia de números del 10 o 20 o 30", los integrantes corren hacia el círculo que contiene el número que forma parte de la familia del número mencionado. Ganará el participante que nunca se equivoque.

Día 2

Áreas integradas: En familia conversar como colaboran todos en estos momentos de pandemia en casa. Observar las imágenes y responder las preguntas. **En el cuaderno:** escribir con ayuda las respuestas.



Los chicos terminaron de jugar **¿Qué deben hacer para ayudar a su familia?**



Cuando se despierta Mateo **¿Cómo ayuda a la familia?**



Matías terminó de desayunar **¿Qué debe hacer ahora para colaborar con su familia?**

Educación física: Juego: "Seriación de elementos". **Desarrollo:** Colocar varias piedras de distintos tamaños en un recipiente que se tenga en casa y ubicarlo en uno de los extremos del patio. Los demás participantes deberán desplazarse con trote, rodillas al pecho por todo el espacio y cuando un familiar diga: "A ordenar de menor a mayor o de mayor a menor", el resto de los integrantes se desplazarán saltando con un solo pie hacia el recipiente con las

pedras y las ordenaran según la consigna mencionada. Ganará el participante que lo haga primero.

Tecnología: Con ayuda de un adulto hacer un círculo con alambre, unir con la ayuda de una pinza para que no se desarme. Añadir pegamento a lo largo del aro para que la lana que vamos a utilizar se quede bien sujeta, forrar. Cortar cuatro tiras y ajustarlas a uno de los lados, los cuales puedes decorar con pompones, plumas, botones. En un trozo de cartulina hacer una tarjeta y colocar un mensaje para compartir **ATRAPA TUS SUEÑOS Y HACELOS REALIDAD.**

Día 3

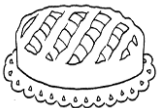
Áreas integradas: Conversar qué trabajos se realizan en familia en estos momentos de pandemia. **En el cuaderno:** Ana y su familia realizan tortas y postres. Las venden por delivery. Ana ayuda a ordenar los precios por kilo. Resolver formando los números por las pistas. (Podés ayudarte con el campo numérico de guías anteriores)



Torta especial vale $90 + 5 = \$\dots\dots\dots$



Torta bombón vale $80 + 7 = \$\dots\dots\dots$



Pastafrola vale $50 + 4 = \$\dots\dots\dots$

Jugar en familia con cartas: La fauna. Cada jugador debe aprenderse el sonido de un animal. Entonces se reparten las cartas de una en una y cuando dos jugadores tienen el mismo palo, deben expresar el sonido de animal que se han aprendido. El primero que lo haga gana.

Computación: ¡Mi Familia en dibujo! En familia jugar a dibujarse online, ingresar al siguiente link: <https://www.creatuavatar.com/> .El juego consiste en:

Escribir primero en papelitos separados los nombres de los integrantes. Colocarlos en una bolsita. Cada miembro de la familia tomará uno. El participante tendrá un tiempo prudencial para crear el dibujo, lo más parecido al integrante que le tocó en el papel. Pueden medir el tiempo con la duración de una canción. Quien cree, lo más completo posible, al finalizar el tema musical ganará el juego.

Día 4

Áreas integradas: Jugar en familia con un dado y armar las consignas en una hoja.

Instrucciones: sentarse en ronda, por turno cada uno tira el dado y cumplir con la consigna, según el número que salió en el dado. Las consignas son las siguientes:

- 1- Decir una palabra linda de cada miembro de tu familia.
- 2- Contar una experiencia familiar que recordés con alegría.
- 3- Elegir un miembro de la familia para que diga qué es lo que más le gusta de vos.
- 4- Elegir a un miembro de tu familia y decirle por qué lo querés.
- 5- Decirle a tu familia qué es lo que más te gusta de cuando están juntos.
- 6- Elegir a un familiar y contarle por qué te gustaría darle las gracias.

Jugar en familia con sillas: El juego consiste en hacer un círculo de sillas. Es ideal para jugar en familia. Debe haber una silla menos que la cantidad de integrantes. Suena la música y cuando para, los participantes deben sentarse. El que no se siente queda eliminado. El juego va avanzando, se quita otra silla y suena la música de nuevo.

Computación: Grabar un video con el celular o computadora describiendo el avatar creado y a quién hace referencia. Si lo deseás podés compartirlo con tu docente.

Día 5

Áreas integradas: Recordar los roles de cada uno de los integrantes de la familia. Escuchar las oraciones leídas por un adulto y descubrir el nombre de cada uno observando las imágenes. **En el cuaderno:** copiar las oraciones y colocar el número que le corresponde según el dibujo.



1



2



3

-Marcos juega con la pelota que le regaló su papá.

-Alma juega a la escondida con su abuelo.

-María manda un mensaje a su prima.

Jugar en familia al juego de la mímica dando pistas de roles o características para que descubran a los integrantes de la familia. Invitar a la docente al juego.

E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN. SEGUNDO GRADO "B". ÁREAS DE LENGUA-MATEMÁTICA-
CIENCIAS NATURALES-TECNOLOGÍA-ED.FÍSICA-COMPUTACIÓN

Jugar a buscar el tesoro perdido en familia: Esconder varios tesoros por la casa y que los demás los busquen. Se les puede dar pistas visibles o elaborar un mapa para hacerlo más interesante.

Día 6

Áreas integradas: Proponer armar una kermes familiar de juegos por día. Armar dos grupos y cada grupo deberá elegir un color o un nombre que los identifique. Ir registrando los puntos que van ganando en cada juego. Cada juego vale 10 puntos.

Carrera mojada: cada grupo con su pareja llena un vaso con agua desde un balde y lo transporta a la meta donde deben volcar el contenido en un bidón transparente. Gana el que llene más.

Tecnología: Formar dos grupos en la familia para jugar un juego tradicional "elefante tira los tarros". **Materiales:** pedir a mamá o a la abuela o tía medias finas y hacer pelotas con ellas. Buscar vasos de plástico o latas de arvejas.

Educación física: Juego: "cualidades de familia" **Desarrollo:** Distribuir por todo el espacio del patio las tarjetas de papel, cartón o cartulina con "adjetivos o cualidades" de la familia (Ej.: bueno, grande, risueño, cariñoso). Mientras que los miembros de la familia se desplazan saltando con dos pies un participante dice el nombre del familiar y pregunta: ¿Cómo es?, el resto de los integrantes correrán hacia la tarjeta con el "Adjetivo" que corresponda al familiar. Ganará el participante que nunca se equivoque.

Día 7

Áreas integradas: Realizar el siguiente juego y al finalizar el mismo concretar un video llamada a la docente para conversar sobre la experiencia del juego. La docente realizará la misma actividad con su familia para compartir con los alumnos.

Carrera de avioncitos: Realizar diferentes modelos plegados de avión con hojas de papel. Marcar en el piso la línea de largada. Gana quien llegue más lejos. (Ejecutar tres veces el juego por grupo.)

Tecnología: ¡A jugar en familia! El juego consiste en colocar unos tarros o vasos de plástico en el piso y tratar de tirarlos a golpes con la trompa. Para armar la trompa solo tienes que meter la pelota en una de las piernas de la media fina. Colocar en la cabeza intentado derribar todo obstáculo puesto.

Educación física: Juego: "Tiro al blanco" **Desarrollo:** marcar en el suelo una línea, en donde se ubicarán los cinco tarros apilados de la siguiente manera, en la primera fila dos

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN. SEGUNDO GRADO "B". ÁREAS DE LENGUA-MATEMÁTICA-
CIENCIAS NATURALES-TECNOLOGÍA-ED.FÍSICA-COMPUTACIÓN**

tarros, en la segunda dos tarros y en la última un tarro, los cuales tendrán un puntaje del uno al cinco. La familia se ubicará en una fila con un elemento cada uno, a una distancia de 4 metros y desde allí lanzarán el elemento tratando de derribar la mayor cantidad de tarros posibles. Realizarán tres repeticiones cada uno. Ganará el participante que mayor puntaje obtenga.

Día 8

Áreas integradas: Seguimos participando en la kermes de juegos en familia. Preparar el siguiente juego:

Fútbol de mesa: Jugar de dos en dos. Los vasos u otros objetos harán de arco y algún tapón, chapa o cualquier otra cosa pequeña que se deslice fácilmente hará de pelota. Los jugadores serán nuestros dedos que lanzarán la pelota en 3 toques hasta el arco contrario.

Jugar al emboque en familia: Buscar diferentes tipos de envases que tengan distintos tamaño de orificios como por ejemplo latas, balde, botellas. Los objetos a arrojar también pueden variar. Delimitar la distancia de tiro. El juego consiste en embocar los elementos dentro de los envases, gana el que emboque más.

Computación: ¡BAILANDO ME DIVIERTO! El juego consiste en dividir a la familia en dos grupos. Escribir en tarjetas lo siguiente: CUMBIA, ROCK, TANGO, CUARTETO, BACHATA, SALSA. Cada grupo debe tomar una tarjeta y el alumno escribirá en You Tube el ritmo que salió en la tarjeta. El equipo contrario escogerá la canción que bailará su contrincante. Pueden usar elementos como sombreros, pelucas, o ropa que caracterice el género musical. ¡A divertirse!

Día 9

Áreas integradas: Recordar sacar fotos o videos cortos para compartir con la docente. Participar en los siguientes juegos de la kermes:

Juego del teléfono: Este juego es dinámico, creativo y necesita atención. Para iniciar los participantes deben dividirse en dos grupos y estar sentados alternando los participantes de cada grupo en círculo. El primer participante debe decir una frase por ejemplo, "tengo un amigo". Luego debe susurrar al compañero que tenga al lado al oído y este debe entregarle la misma frase en forma de secreto y rápido. Expresar el mensaje hasta llegar al miembro final quien debe decir la información quizás el mensaje final no se entiende. Gana el participante del grupo que no se equivoque.

Carrera de cucharas: El juego consiste en que los participantes estarán uno al lado de otro (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un huevo encima), cada uno tendrá delante una línea pintada en el suelo que será donde deben llegar a una distancia de 4

E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN. SEGUNDO GRADO "B". ÁREAS DE LENGUA-MATEMÁTICA-CIENCIAS NATURALES-TECNOLOGÍA-ED.FÍSICA-COMPUTACIÓN

metros aproximadamente manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el huevo de la cuchara. Si el huevo se cae se recoge y el participante vuelve al principio para empezar de nuevo (el huevo debe estar cocido para que en el caso de que se caiga lo puedan volver a utilizar). Recordar respetar los equipos por color o nombre.

Jugar en familia a mantener el equilibrio: Caminar con un objeto pequeño encima de la cabeza. Hacer un recorrido con un objeto sobre la cabeza. Caminar con mucha precaución y no salirse del camino. **Necesitas:** Un objeto pequeño, ligero y que no se rompa al caer. Definir el recorrido, una salida y una meta. Si el objeto se cae pierde el turno y empieza otro integrante.

Día 10

Áreas integradas: Jugar y competir de forma divertida es fomentar el trabajo en equipo. Para participar en estos juegos en familia no importa la edad, sino las ganas de pasarlo bien.

Pelota sentada: Todos los participantes tienen que sentarse formando un círculo en el suelo. Tendrán que pasarse una pelota unos a otros sin levantarse ni usar las manos. Pueden golpearla con las piernas, el tórax, los hombros y la cabeza. Quien no consiga lanzársela a un compañero queda eliminado de esa ronda.

-Al finalizar la semana de festejo de la kermes familiar. Contar los puntos para saber el grupo ganador. Proponer realizar una merienda entre todos para festejar haber jugado en familia. Invitar a la docente a una video llamada para conversar como se sintieron jugando y participando.

-Preparar entre todos un cartel con frases, dibujo o lo que quieran expresar referido a la familia.

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