

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 Marilyn Gelvez. - Área Tecnología: Profesora Mariela Gatica. - Área Reeducación Vocal: Profesora Cecilia Merino.

GRADO: SEGUNDO.

TURNO: TARDE.

GUÍA N° 9

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “NOS ORGANIZAMOS PARA ESTA NUEVA ETAPA.”

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

CONTENIDOS: Rutina familiar. Convivencia en casa. Nociones temporales. Numeración. Higiene personal. Alimentación saludable. Prevención de la salud. Comprensión lectora. Producción de textos. La poesía. El cuento. La exploración, el descubrimiento y la experimentación motriz de su cuerpo; sus posibilidades de movimiento. El propio cuerpo y sus posibilidades perceptivas, motrices, lúdicas y comunicativas. Vocalizaciones. Respiración: Espiración. Soplo. Articulación: Praxias labiales y palatales. Fonema /r/rr/: conciencia fonémica. Discurso conectado. Lateralidad. Movimiento corporal. Reciclaje. Construcción de la imagen bidimensional y tridimensional. Color. Textura. Ritmo. Percusión de ritmos en instrumentos musicales de construcción propia

“NOS ORGANIZAMOS PARA ESTA NUEVA ETAPA.”

CÓMO ORGANIZAR LA RUTINA DE LOS NIÑOS EN CASA:

Se recomienda estructurar horarios y destinar tiempo para la higiene y el aseo personal, el desarrollo de actividades escolares, la recreación y el buen uso del tiempo libre, así como acciones para fortalecer la convivencia.

Al levantarse, pídele que se asee, se vista y desayune.

Establece una rutina para sus actividades escolares.

Escojan juntos en qué momento del día realizarán las tareas de la escuela.

Considera tiempos para desayunar, almorzar, merendar y cenar, recordando la importancia de lavarse las manos antes y después.

En horas de la tarde favorece el juego y la recreación.

**Fabiana Estebes, Rodríguez Julián, Raquel Lorenzo, Mariela Sosa, Marilyn Gelvez
Mariela Gatica, Cecilia Merino.**

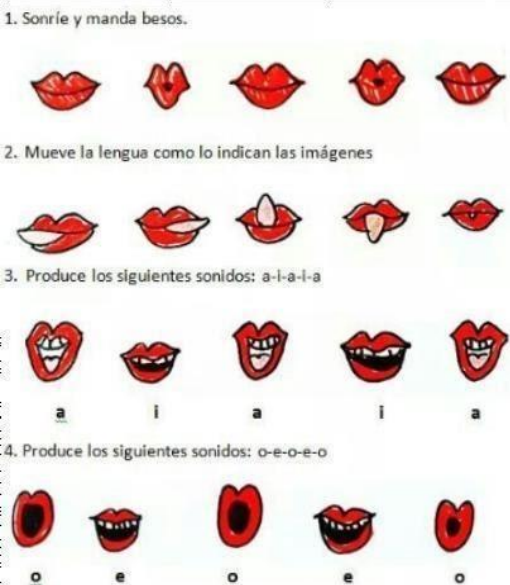
Antes de acostarse, realicen actividades tranquilas; pueden conversar, inventar cuentos, hacer una lectura.

DÍA 1. ÁREAS INTEGRADAS: CIENCIAS NATURALES Y LENGUA:

LA IMPORTANCIA DE UN BUEN DESAYUNO.

El desayuno es la primera comida que se ingiere después de toda la noche, que permite afrontar el día con energía. Un buen desayuno es básico para comenzar el día con fuerza. Los cereales de desayuno forman parte de la base de una alimentación saludable. Por eso se recomienda incluir los cereales en el desayuno junto a un lácteo y una fruta. Elaborá junto a un adulto un desayuno saludable siguiendo estas sugerencias. Luego de desayunar, dibujá el desayuno en el cuaderno y escribí el nombre cada uno de los alimentos que lo conforman.

ÁREA: REEDUCACIÓN VOCAL. PROPUESTA PEDAGÓGICA: OÍR, PENSAR Y HABLAR. ACTIVIDAD N° 1:

1. ACTIVIDAD GENERAL:	EJERCICIOS de VOCALIZACIÓN:
<p>EJERCICIOS de: SOPLO SUAVE Y FUERTE:</p> <ul style="list-style-type: none"># Soplar suave sobre la mano. Soplar fuerte.# Soplar una vela sin apagarla.# Soplar apagándola.# Soplar bolitas de papel y hacerlas rodar. <p>Tumbar juguetes pequeños de un soplo.</p> <ul style="list-style-type: none"># Soplar entrecortado en 5 veces.# Soplar en posición de articular la letra “a”. <p>APNEA: Inspirar profundo por nariz, contener el aire 2 segundos. Soltar por boca.</p> <p>. REPETIR 3 veces cada ejercicio e incluir la ficha en la carpeta de REEDUC. VOCAL.</p>	 <p>1. Sonríe y manda besos.</p> <p>2. Mueve la lengua como lo indican las imágenes</p> <p>3. Produce los siguientes sonidos: a-l-a-l-a</p> <p>4. Produce los siguientes sonidos: o-e-o-e-o</p>

DÍA 2. ÁREA: MATEMÁTICA:

REALIZÁ CON TU FAMILIA UN CALENDARIO.

Un cartón puede convertirse en un fantástico calendario mensual para anotar o dibujar actividades. Con la ayuda de un adulto, escribí el nombre del mes “AGOSTO” Año 2020, luego dividan el cartón en una cuadrícula con siete casillas horizontales y cinco verticales. Escribí cada uno de los días de semana en la primera fila de las casillas horizontales, y en el resto de las escribí los números del mes. Puedes poner tu

calendario en lugar de la casa donde sea muy visible, para todos los días marques el día de hoy con un círculo y taches el día de ayer.

ÁREA: COMPUTACIÓN. PROPUESTA PEDAGÓGICA: LATERALIDAD:

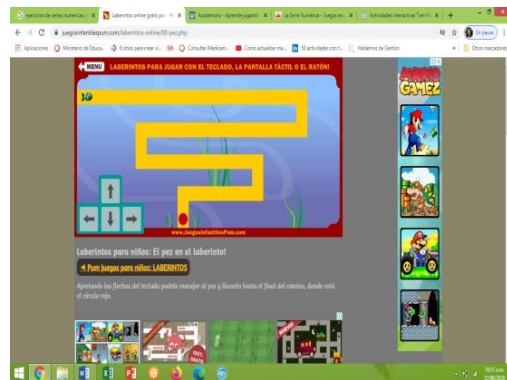
ACTIVIDAD N° 1: COMPUTACIÓN: LATERALIDAD ADELANTE – ATRÁS – DERECHA – IZQUIERDA.

Estimados papás: las siguientes actividades permiten desarrollar habilidades para introducir a los chicos en el pensamiento computacional. Por eso, seguimos con propuestas a modos de juegos que pueden realizar en distintos momentos de la semana.

Actividad 1:

Si cuenta con conexión a internet puede acceder al link <https://www.juegosinfantilespum.com/laberintos-online/index.php> y seleccionar un laberinto. Un adulto dibuja en una hoja un recorrido desde un punto A hasta un punto B, debe tener giros a la izquierda y derecha, como se muestra en el ejemplo.

Luego utilizamos una ficha de color, un objeto (un autito, soldado, animalito) que deberá llegar desde el punto A al B. Para poder desplazar el pez en el ejemplo, debemos dar órdenes, por ejemplo: Adelante, Derecha, Adelante, Izquierda, Adelante y así sucesivamente hasta realizar todo el recorrido.



DÍA 3: ÁREA: CIENCIAS SOCIALES.

Escribí en el cuaderno el siguiente texto y dibujá cada una de las siguientes recomendaciones: Recordamos que debemos hacer para evitar contagiarnos del COVID-19:

Lávate las manos con frecuencia, usando agua y jabón.

Utiliza mascarilla cuando salgas de casa.

Cuando tosas o estornudes, cúbrete la nariz y la boca con el codo flexionado o con un pañuelo.

ÁREA: MÚSICA. Actividad N° 1 TÍTULO DE LA PROPUESTA: RITMO: Percusión de ritmos en instrumentos musicales de construcción propia: Construiremos un tambor o bombo con elementos disponibles: Preferentemente, envases plásticos grandes de helado, de pintura, de enduido, envases de dulce de leche (grande de cartón). Decorarás el instrumento y construirás las baquetas (palitos de madera) para golpear.

Tómate una foto o grábate tocando tu instrumento musical, luego le mostrarás a la profe de música el tambor que construiste y los hermosos ritmos que tocaste.

DÍA 4 : ÁREA: LENGUA.

Con la ayuda de un adulto leé el siguiente cuento:

CUENTO: “EL ESCUDO PROTECTOR”.

HABÍA UNA VEZ UN REY MUY APESTOSO LLAMADO VIRUS, QUE VIVÍA ESCONDIDO EN CUALQUIER LUGAR DEL MUNDO. ESTE REY, TENÍA MUCHAS GANAS DE AGRANDAR SU REINO. ENTONCES SUBIÓ A UN AVIÓN Y AL BAJAR EN CADA CIUDAD COMENZÓ A ENFERMAR A LA GENTE DE TODO EL PLANETA. ¡POR SUERTE ESTABAN LOS DOCTORES QUE CUIDABAN CON DEDICACIÓN A LOS ENFERMOS! UN DÍA, PARA PODER VENCER AL REY VIRUS, DECIDIERON CERRAR LAS PLAZAS Y LAS ESCUELAS. LOS NIÑOS SE PUSIERON MUY TRISTES PORQUE QUERÍAN VER A SUS AMIGOS, JUGAR Y APRENDER. ENTONCES, UNA IDEA SUPERPODEROSA SURGIÓ PARA AYUDAR A LOS DOCTORES Y A LA GENTE: ¡EL ESCUDO PROTECTOR! CON ESTE ESCUDO, LOS NIÑOS PODRÍAN SEGUIR JUGANDO JUNTOS SIN CONTAGIARSE. EL ESCUDO PROTECTOR SE ACTIVA CON 4 SIMPLES PASOS. PRIMER PASO: ¡DEDOS ABRAZADOS UN RATO CON AGUA Y JABÓN! SEGUNDO PASO: USAR TAPA BOCA. TERCER PASO: ¡SALUDOS DE LEJOS! CUARTO PASO: SI HAY TOS O ESTORNUDOS CUBRIRSE CON EL CODO. 1,2,3,4 Y...¡ESCUDO PROTECTOR ACTIVADO! FUE ASÍ, COMO LOS NIÑOS LOGRARON ALEJAR AL REY VIRUS, PUDIERON SEGUIR DIVIRTIÉNDOSE JUNTOS.

Escribí el cuento en tu cuaderno y dibujá la parte que más te gustó.

ÁREA: TECNOLOGÍA: Propuesta pedagógica: Uso de plástico. Actividad N° 1-2: reciclaje. **Actividad n° 1:**

Hoy ayudaremos a mamá a ordenar su alacena. Buscá 2 botellas de gaseosa, cortá la parte del pico a una de ellas y la otra más cerca de la base para usar de tapa. Decorá con plasticola de color si tenés o bien recortá de revistas algunas imágenes para pegarlas. Escribí en un papel a modo de rótulo que contiene ese envase; en este caso son fideos y LISTO!!!



DÍA 5: ÁREA: CIENCIAS NATURALES.

Escribí en tu cuaderno el siguiente texto:

“Una alimentación saludable”. Primera parte.

Una alimentación saludable está compuesta por seis grupos de alimentos. Es muy importante que comas estos alimentos, tanto en el almuerzo como en la cena. Hoy veremos los tres primeros grupos de alimentos que la conforman.

Grupo 1: cereales y legumbres: por ejemplo: arroz, avena, fideos, pan, galletas, arvejas, garbanzos, lentejas y porotos.

Grupo 2: verduras y frutas. Por ejemplo: papa, tomate, zapallo, naranja, banana, manzana.

Grupo 3: lácteos, por ejemplo: leche, yogur y queso.

Dibujá un ejemplo de alimento de cada grupo.

ÁREA: CERÁMICA ACTIVIDAD N°1: ¡Bienvenidos a esta nueva etapa:

1. Buscar un paisaje de invierno de San Juan y dibujarlo en una hoja de dibujo o A4 blanca (ocupar toda la hoja)
2. Pintar con crayones lápices o temperas el dibujo con la técnica de puntillismo. Si utilizan temperas Se puede realizar con la parte de atrás de una lapicera o con la parte de atrás de un capuchón.

Ejemplos para trabajar:



DÍA 6 ÁREAS INTEGRADAS : CIENCIAS NATURALES.

Escribí en tu cuaderno el siguiente texto:

“Una alimentación saludable”. Segunda parte.

Hoy estudiaremos el segundo grupo de alimentos que componen una alimentación saludable. Es muy importante que comas estos alimentos, tanto en el almuerzo como en la cena.

Grupo 4: carnes y huevos.

Grupo 5: aceites y grasas, por ejemplo: manteca, margarina, aceite.

Grupo 6: azúcares y dulces por ejemplo: mermeladas.

Dibujá un ejemplo de alimento de cada grupo.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA. Act. N°1 Retos Rayuela Fitness

MATERIALES: Folios, rotuladores, cinta adhesiva, fundas de plástico.

DESCRIPCIÓN: una vez diseñados los 9 números en un folio (no olvides poner tu casilla premio y derrochar toda tu creatividad), se meten en fundas de plástico y se pegan en el suelo. He diseñado diferentes retos activos, que habrá que realizar si tú

ficha cae en esa casilla. Conforme subes de nivel de entrenamiento. Al final, he incluido la casilla premio, para recibir un vale-recompensa y el juego sea más motivante y memorable.

RETOS RAYUELA FITNESS

EF SALUDABLE

Crea tu Rayuela Casera con: folios, "rotus", fixo e imaginación y constrúyela en un sitio cómodo, para poder entrar en acción.

¿CÓMO JUGAMOS?

CONSEJOS SALUDABLES: Antes de comenzar, ponte el chándal, los tenis y una sonrisa para "arrasar".
Crea y "tunea" tu ficha de la suerte. Calienta un poco antes de tirar, y... ¡¡¡ A JUGAR!!!
¡¡¡ Muy atent@s a los niveles, porque si caes en la casilla al tirar, un RETO ACTIVO tendrás que realizar!!!

1 NIVEL 1: Realiza la rayuela completa, sin fuera pisar.

2 NIVEL 2: Trota 30 sg. en el sitio, antes de arrancar.

3 NIVEL 3: Despacito harás, 5 sentadillas y podrás continuar.

4 NIVEL 4: Da 5 saltos altos con palmada y la rayuela saltarás.

5 NIVEL 5: Agáchate de cuclillas, toca el suelo, salta y 5 veces repetirás.

6 NIVEL 6: Desplázate con 5 lunge y zancadas grandes hacia delante y 5 hacia atrás.

7 NIVEL 7: Trota en desplazamiento 40 sg. con rodillas elevadas, tipo skiping., por todo el lugar.

8 NIVEL 8: Ponte en plancha con brazos estirados y cambiando piernas 10 saltos darás.

9 NIVEL 9: Termina con 5 flexiones y haciendo toda la rayuela hacia atrás.

CASILLA PREMIO: Sólo si realizas todas las casillas-retos con éxito podrás tirar y estos BONOS podrás canjear.

BONOS

- JUEGO LIBRE
- VER PELI
- UN POSTRE
- JUEGO DE MESA
- ELIJO COMIDA

¡¡¡¡¡

CC BY NC SA MONIKYAEE

DÍA 7. ÁREA: MATEMÁTICA.

Jugar con números escondidos.

Necesitas 30 palitos de helado. Pintar cada palito con colores variados y enumerarlos con un marcador negro. Un adulto esconde los palitos de helado en algunos lugares de la casa. Los niños proceden a buscar los palitos escondidos. Luego de que se encontraron los 30 palitos, cada niño deberá sumar los números que tiene escrito en cada uno de los palitos que encontró. Será ganador el niño que cuya cifra alcanzada por la suma es mayor.

Anotar en el cuaderno.

ÁREA: TECNOLOGÍA ACT. N° 2 Haremos un basurero para la cocina. Buscá un bidón de agua de 5 litros. Con mucho cuidado recortá la parte del pico. Luego podés decorar como más te guste, podés usar una cinta que tenga de sobra en el costurero la mamá, pegá alrededor de toda la orilla y LISTO!!!



DÍA 8. ÁREA LENGUA:

Leé y escribí en tu cuadernos la siguiente poesía:

"LA MERIENDA"

ME SIENTO EN LA SILLA
CON LAS MANOS LIMPIAS,
Y ESPERO A QUE LLEGUE
CALIENTE MI LECHE.

LA LECHE CON CHOCOLATE

VOY A BEBER,

Y ESAS GALLETITAS

VOY A COMER.

Buscá en la poesía palabras con la letra "M". Escribí dos oraciones usando esas palabras y dibujálas.

ÁREA: MÚSICA. ACTIVIDAD N° 2 Con el tambor que construiste, vamos a practicar diferentes ritmos en diferentes planos sonoros: Ej.: GOLPEAR 4 VECES EN EL PISO, EN LOS LADOS DEL TAMBOR, EN EL CENTRO, EN EL BORDE, EN LAS BAQUETAS (PALOS). Puedes ir variando los ritmos aumentando o disminuyendo la cantidad de golpes en cada lugar, produciendo un ritmo que te guste, Puedes reproducir el ritmo que realice algún miembro de la familia o desafiarlos a que toquen un ritmo que vos hagas. Puedes darte ideas con este video. <https://youtu.be/0wuh7NPeB6Q>. En las próximas clases, seguiremos trabajando diferentes ritmos musicales, tal como se ve en el video. ¡Feliz reinicio de clases y a tocar!

DÍA 9. ÁREA: CIENCIAS SOCIALES.

JUGAMOS EN FAMILIA.

"EL VEO, VEO" El "Veo, veo" es un divertido juego de observación.

Cuanto más jugadores participen en el juego, mejor. ¡Así será más divertido!

Uno de los jugadores observa y elige mentalmente un objeto y dice en voz alta: "Veo, veo" El resto de los jugadores responden: "¿Qué ves?" El primer jugador les contesta: "Una cosa..." Y añade a la frase una de las siguientes opciones: "... de color ..." y señala uno de los colores que caracterizan al objeto (ej. verde, amarillo, rojo...) "... que empieza por..." y pronuncia la letra inicial del objeto (la a, la d, la t...).

El resto de los participantes tiene que adivinar qué cosa es. Así, irán nombrando diferentes objetos mientras el primer jugador responde "sí", cuando aciertan y "no", cuando fallan. ¡El que gane será quién inicie nuevamente el juego! **Escribí en tu cuaderno la actividad.**

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA. Act. N°2. Tatefamily MATERIALES: Pueden ser 3 tapitas de un color y 3 de otro diferente o en vez de tapitas puede ser cualquier elemento que no se rompa o dañe el suelo como por ejemplo maderitas, etc. DESCRIPCIÓN: Dibujar en una cartulina, papel afiche o si tienen tiza también lo pueden hacer un TaTeTi de tamaño considerable (según el espacio que tengan). Marcar una distancia con una línea la cual cumple la función de limitación. Se formará

2 equipos y arrancará el 1ro de cada uno tirando la pieza elegida del color que le corresponda al dibujo del tateti continuando el rival, así sucesivamente hasta que formen el tateti. Nota: Si la pieza cae fuera del dibujo este tiene una o dos oportunidades más o pueden acordar que se ubique en el cuadrado más cercano.

DÍA 10. ÁREA: MATEMÁTICA. CONTÁ NUMEROS JUGANDO CON DADOS.

Juego: Carrera de autos. **Instrucciones de juego:** Con la ayuda de un adulto realizar sobre un cartón, un tablero con forma de pista de autos, que tenga cuatro carriles. Dividir los carriles con rectángulos y enumerarlos hasta el número 50. Los jugadores se sientan frente al tablero y toman un dado, un auto y una ficha (las fichas pueden ser tapitas) cada uno. Los jugadores ubican sus autos en la largada y tiran sus dados simultáneamente. Avanzan tantos casilleros como indiquen los dados. Gana el jugador que logre dar dos vueltas completas. **Objetivos del juego:** sacar la mayor cantidad de puntos con el dado, para poder así dar las dos vueltas completas antes que el compañero rival. **Escribí en tu cuaderno la actividad.**

ÁREA REEDUCACIÓN VOCAL. ACTIVIDAD N° 2. “Oír, pensar y hablar”. Leer y dibujar el texto: **El rancho de Rubén.** Pintar con amarillo la **r suave** y con verde la **r fuerte**. Extraer del texto 4 palabras con r y escribir oraciones en tu cuaderno. Leer en voz alta.

ÁREA: COMPUTACIÓN. Actividad N° 2: Retomamos la misma idea de juego pero ahora, el niño piensa y dibuja un recorrido para hacer su propio juego, y el adulto da las órdenes para mover el objeto desde A hasta B. Escribe las diferentes órdenes para llegar desde el punto A al B. Se propone realizar varios tableros que despierten la creatividad y complejidad en el juego.

Directora: Verónica Verdeguer

Vicedirectora: Prof. Carina Amidey

**Fabiana Estebes, Rodríguez Julián, Raquel Lorenzo, Mariela Sosa, Marilin Gelvez
Mariela Gatica, Cecilia Merino.**