

Escuela de Educación Especial Martina Chapanay

Docente de grado: Valeria Córdoba

Docentes de Artes visuales: Verónica Rosales. **Docente de Tecnología:** Analía Arce.

Docente de Ed. Física: Yesica Pizarro. **Docente de Teatro:** María Gema Arias

Nivel: Primario Especial

Sección: 2° Alfabetización "A"

Turno: Mañana

GUÍA PEDAGÓGICA N°9

DÍA 1

Área: Artes Visuales

Tema: "Busco, busco y formo..."

Observa la siguiente imagen y comenta lo que ves:



Para las siguientes actividades necesitarás ayuda de algún mayor:

Actividad N°1: Busca por toda la casa, papeles de diarios, revistas, de colores, tapas que no sirvan o no ocupen.

Actividad N°2: Sobre una hoja de dibujo, imitarán la obra de Kandinsky, pueden ayudarse con el plato y vasos para realizar las formas circulares y la regla para las líneas rectas.

Área: Matemática

Contenido seleccionado: Numeración

Actividad N°3: Con la ayuda de un adulto copia los números en tu cuaderno y completa los que faltan.

410 _ 411 _ _ 413 _ 414 _ _ 416 _ 417 _ 418 _ _ 420

DÍA 2

Área: Tecnología

Título de la propuesta: Cancha de futbol

Contenido seleccionado: Indagar reconocer y explorar diversas maneras de transformar materiales recolectadas del medio a través de operaciones tales como: doblar, romper, deformar etc.

Materiales: Cartón -tijera -cinta adhesiva -palito -red o bolsa -tiza -tapita -papel marcador.

Actividad N°1: Con ayuda de un adulto corta un cartón de 40x20cm y con una tiza dibuja las líneas de la cancha. Luego en el cartón marco un círculo un poco más grande que las tapitas y corta.



Actividad N°2: Para hacer el arco corta tres palito y una red o bolsa y lo pega en el cartón. Por ultimo busca cuatro tapitas y le dibuja una pelota. El juego consiste en pegarle a la tapita con el dedo y debe entran en el agujero.

Área: Matemática

Contenido seleccionado: Numeración

Actividad N°3: Con la ayuda de un adulto ordena los siguientes números de menor a mayor.

420 – 60 – 100 – 250 – 375 – 140 – 210

DÍA 3

Área: Educación Física

Contenido seleccionado: La exploración, el descubrimiento y la experimentación motriz de su cuerpo, sus posibilidades de movimiento.

Entrada en calor:

Trote o caminata durante 5 minutos.

Parte Principal:

Actividad N°1: Aro móvil: Formar dos equipos con la misma cantidad de integrantes, determinar dentro de dos metros cuadrados el lugar del juego. Un integrante de cada grupo sujeta el aro verticalmente con las manos arriba de la cabeza y se ubica sobre una línea final, los demás integrantes deberán lanzar la pelota tratando de embocar en el aro. Gana el equipo que más pelotas encestandas tiene.

Actividad N°2: La misma actividad que la anterior y con los mismos elementos. Pero esta vez se jugará por tiempo, cada equipo tendrá 30 segundos para encestar la mayor cantidad de pelotas. Gana el que más enceste.

Vuelta a la calma:

Gemelos: Nos apoyamos contra la pared un pie delante y el otro atrás. Apoyando el talón trasero, flexionamos suavemente la rodilla. 5 segundos con cada pierna.

Isquiotibiales y glúteos: Apoyamos las manos en el piso, con las piernas flexionadas buscando estirar un poco despacio las mismas.

Tríceps: Llevando la mano a la espalda, con la otra mano empujamos el codo hacia abajo.

Cuello: Movemos hacia un lado y el otro, hacia arriba y abajo.

Área: Matemática

Contenido seleccionado: Numeración

Actividad N°3: Con la ayuda de un adulto copia los números en tu cuaderno y completa el anterior y posterior.

	415	
	453	
	487	

DÍA 4

Área: Teatro

Contenido seleccionado: Utilería y personaje.

"El Kiosco"

Actividad N°1:

- Con la ayuda de un adulto buscar una caja mediana y hacer un cartel que diga:

UTILERÍA

** Usamos esta palabra para agrupar todos los objetos y elementos que usamos en teatro.*

- Dentro de esta caja juntaremos durante la semana todos los envases y recipientes vacíos que encontremos en casa, previamente los lavamos bien, los dejamos secar. Mientras más cosas juntemos mejor.

Actividad N°2:

- Por último haremos papelitos separados con números del 1 al 10 que serán billetes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Área: Matemática

Contenido seleccionado: Suma y resta

Actividad N°3: Con la ayuda de un adulto resuelvo las siguientes suma y resta.

$$213 + 246 =$$

$$425 - 212 =$$

DÍA 5

Área: Lengua

Contenido seleccionado: La letra G y J

Actividad N°1: Con la ayuda de un adulto, busco en diarios y revistas palabras que comiencen con la letra G y J, las recorto y pego.

Actividad N°2: Con la ayuda de un adulto escribo 3 palabras que comiencen con la letra G y 3 palabras con J. Elijo 2 y las dibujo.

Actividad N°3: El adulto te dicta palabras que comiencen con G y con J.

DÍA 6

Tema: “Busco, busco y formo...”

Actividad N°1: Con los papeles que encontraron, marcaran círculos de varios tamaños.

Luego lo recortan y pegan sobre la hoja de dibujo tratando de imitar la obra. Con la regla realiza diferentes líneas en varias direcciones.

Actividad N°2: Si quieres luego, agrega color a los espacios, donde no hayas aplicado los círculos anteriores.

Área: Lengua

Contenido seleccionado: La letra G y J.

Actividad N°3: Pinto la letra G y J que tienen las palabras que me dictaron.

DÍA 7

Área: Tecnología

Título de la propuesta: Porta lápices

Contenido seleccionado: Indagar reconocer y explorar diversas maneras de transformar materiales recolectados del medio a través de operaciones tales como: doblar, romper, deformar etc.

Materiales: Tubo de papel higiénico -semillas de zapallo -pinturas -pincel cartón.

Actividad N°1: Con ayuda de un adulto cortó toda la orilla de un lado de tubo formando pestañas y las dobla hacia afuera. Dibujo y recorto en cartón un círculo, pega las pestañas del tubo en el centro del círculo.



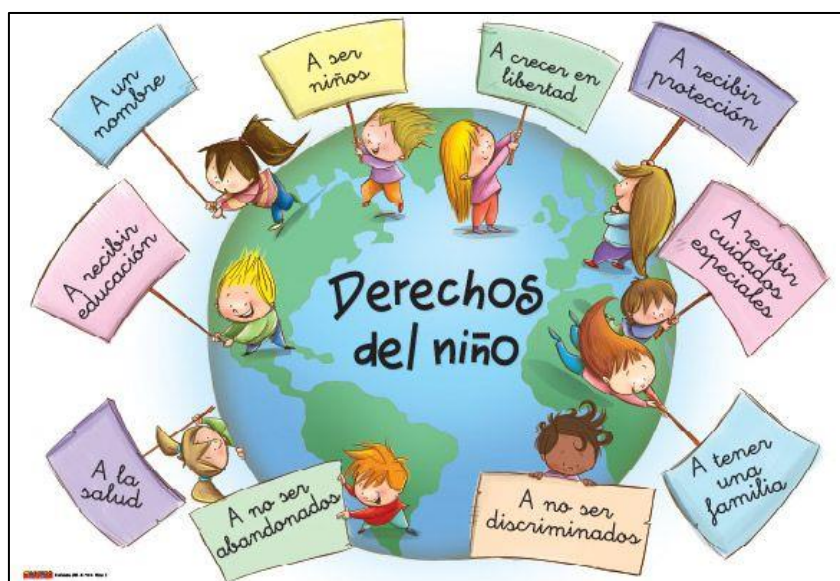
Actividad N°2: Luego pinta las semillas y la deja secar. Una vez seco las pega en el tubo y en la base que no se vea el cartón.



Área: Formación Ética y Ciudadana

Contenido seleccionado: Deberes y derechos de los niños y adolescentes.

Actividad N°3: Con la ayuda de un adulto lee y observa la siguiente imagen.



DÍA 8

Área: Educación Física

Contenido seleccionado: La exploración, el descubrimiento y la experimentación motriz de su cuerpo, sus posibilidades de movimiento.

Entrada en calor:

Trote o caminata durante 5 minutos.

Parte Principal:

Actividad N°1: De frente a la pared: Todos los integrantes deberán estar de frente a la pared, y uno de los integrantes con una pelota (medias) a dos metros de distancia, tratará de lanzarles la pelota hasta que lo toque a alguno. El último que quede será el ganador.

Actividad N°2: Como la actividad anterior, pero el integrante que tenga la pelota deberá tener tapados los ojos. Los integrantes que están de frente a la pared no podrán moverse. El último que quede gana.

Vuelta a la calma:

Gemelos: Nos apoyamos contra la pared un pie delante y el otro atrás. Apoyando el talón trasero, flexionamos suavemente la rodilla. 5 segundos con cada pierna.

Isquiotibiales y glúteos: Apoyamos las manos en el piso, con las piernas flexionadas buscando estirar un poco despacio las mismas.

Tríceps: Llevando la mano a la espalda, con la otra mano empujamos el codo hacia abajo.

Cuello: Movemos hacia un lado y el otro, hacia arriba y abajo.

Área: Formación Ética y Ciudadana

Contenido seleccionado: Deberes y derechos de los niños y adolescentes.

Actividad N°3: Con la ayuda de un adulto escribe los derechos que se cumplen en tu vida diaria. Por ejemplo derecho a la educación.

DÍA 9

Área: Teatro

Contenido seleccionado: Utilería y personaje.

"El Kiosco"

Actividad N°1: Para esta actividad necesitamos que alguien de casa juegue con nosotros.

La persona que siempre atiende un kiosco es el kiosquero / kiosquera, hoy jugaremos a ser ese personaje, para eso buscamos en casa algún elemento que nos ayude a caracterizarnos, por ejemplo un delantal. Luego con la **utilería** que juntamos en la caja armamos en un rincón de casa nuestro kiosco.

Actividad N°2: Ubicamos los diferentes productos y buscamos una silla o mesa que nos servirá de mostrador. La persona que juegue con nosotros será el cliente, para eso podrá usar los papeles que hicimos como plata para comprar los productos. Una vez que armemos todo solo resta jugar y divertimos.

Variante: Podemos invertir los roles y jugar también a ser cliente.

Área: Formación Ética y Ciudadana

Contenido seleccionado: Deberes y derechos de los niños y adolescentes.

Actividad N°3: Pega imágenes o dibuja donde se cumplen los derechos de los niños y adolescentes.

DÍA 10

Área: Ciencias Sociales

Contenido seleccionado: 17 de Agosto. Paso a la inmortalidad del Gral. José de San Martín.

Actividad N°1: Con la ayuda de un adulto lee el siguiente texto:

EL GENERAL JOSÉ DE SAN MARTÍN CREO EL REGIMIENTO DE GRANADEROS A CABALLO, PARA PELEAR CONTRA LOS ESPAÑOLES, A QUIENES VENCE EN EL COMBATE DE SAN LORENZO.

DESPUÉS ORGANIZO EL CRUCE DE LOS ANDES PARA DESALOJAR A LOS ESPAÑOLES QUE QUERÍAN INGRESAR POR CHILE. ASÍ CUMPLIÓ CON LA HAZAÑA DE LIBERAR A ARGENTINA, CHILE Y PERÚ.

PASO LOS ÚLTIMOS AÑOS DE SU VIDA EN FRANCIA, ACOMPAÑADO DE SU HIJA, SU YERNO Y SUS NIETAS.

ES RECONOCIDO COMO EL LIBERTADOR DE AMÉRICA.



Actividad N°2: Copia en tu cuaderno y completa con las palabras que faltan.

EL GENERAL SAN MARTÍN NACIÓ EN.....

EL DÍA.....

SE CASÓ CON UNA MUJER LLAMADA.....

Y TUVO UNA HIJA, A LA QUE BAUTIZO CON EL NOMBRE DE.....

MURIÓ EN.....

EL DÍA.....

Actividad N°3: Con la ayuda de un adulto dibuja o pega la imagen del General San Martín.

Directora: Lic. Mariela García