

Escuela de Educación Especial Martina Chapanay

Docente: Cynthia Elizabeth Aranciva, Irma Gómez, Analia Arce, Yesica Andrea Pizarro, María Gema Arias

Nivel: Primario especial

Sección: 1° de alfabetización "B"

Turno: Tarde

Título: seguimos aprendiendo

Área: Áreas integradas

Contenidos:

Matemática: Campo numérico hasta el 20

Ciencias naturales: alimentación saludable

Lengua: La comprensión y producción oral.-La escucha comprensiva de textos.-Descripción de personas, objetos, hechos y animales. – Redacción de oraciones.

Ciencias sociales: conmemoraciones cívicas: efeméride 9 de julio- vestimenta de la época colonial y actual- comidas típicas.

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

Tecnología: Explorar la posibilidad de construir juegos de distinto elementos tales como: doblar, romper, deformar, mezclar etc.

Agropecuaria: Producción y consumo de frutas y verduras.

Música: Reconocimiento de sonidos

Teatro: Juego dramático

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

DIA 1

ACTIVIDAD 1: ciencias sociales

- Pregunta a un adulto ¿Qué se conmemora el 9 de julio? ¿Qué suceso importante hubo en nuestro país? (en caso de no saberlo, busquen juntos información en otros medios)

ACTIVIDAD 2: ciencias sociales

- ¿Cuáles eran las comidas típicas de esa fecha?
- Dibújalas en tu cuaderno

ACTIVIDAD 3: lengua

- Escribí el nombre de las comidas que dibujaste y contá cuál es tu favorita.

DÍA 2

ACTIVIDAD 1: Música

- Elegir diferentes objetos de tu casa que produzcan sonidos y explora su duración: cuáles son cortos, medios y largos (por ejemplo silbato, rallador, olla, llavero, puerta, etc.).
- Ordenar los objetos del que produce sonido más largo al más corto
- Ordenar ahora los objetos del que produce un sonido más gordo al que produce el sonido más flaco

ACTIVIDAD 2: ciencias sociales

- ¡Festejamos nuestra independencia con unas ricas tortas fritas! Con ayuda de un adulto realiza la receta. Recordá tomar todas las medidas de higiene antes de empezar

Ingredientes: 2 tazas de harina, una pizca de sal, una cucharadita de levadura, agua tibia cantidad necesaria.

Mezcla todos los ingredientes con cuidado, tiene que quedar una masa no muy blanda, estirar y cortar con la forma que más te guste. ¡PEDILE A UN ADULTO QUE REALICE LA FRITURA DE LA MASA!

ACTIVIDAD 3: lengua

- Dibuja en tu cuaderno los pasos que realizaste y escríbelos brevemente

DÍA 3:

ACTIVIDAD 1: Tecnología

Título de la propuesta: Molino celeste y blanco

Materiales: Cartulina celeste y blanco o papel -lápiz -tijera -plasticola -alfiler -sorbete.

Con ayuda de un adulto dibujo y recorto en cartulina celeste o lo puedes pintar un cuadrado de 15x15cm.

Luego corta otro cuadrado más chico de 10x10cm y pega los dos en el centro. Una vez seco en las cuatro esquinas de afuera hacia adentro marca 11cm lo corta y pega las cuatro puntas en el centro. Por ultimo para que



tenga movimiento le coloca en el centro un alfiler con un círculo de papel blanco con cuidado lo pincha en el sorbete.

ACTIVIDAD 2: Agropecuaria

- Busco recorto y pego 3 imágenes de frutas.
- Dibuja cada una de las frutas que pegaste

ACTIVIDAD 3: Lengua

- Escribí el nombre de las frutas que dibujaste

Día 4

ACTIVIDAD 1: Educación física

Entrada en calor:

- En el patio de la casa realizamos caminata por 5 minutos.

Parte Principal:

- **Cuidado con el ratón:** Uno de los integrantes deberá ser el ratón y los demás los turistas. Los turistas se ubicarán en fila uno al lado del otro, a la señal deberán salir corriendo hacia adelante cruzando el pantano (imaginario), pero tendrán que tener mucho cuidado para no ser atrapados por el ratón, este estará ubicado en el centro del pantano para atraparlos. Los turistas que sean tocados o atrapados pasarán a ser ratones, deben tomarse de las manos formando una cadena y tendrán que atrapar a sus compañeros.
- La misma actividad que la anterior pero un solo turista debe atrapar a los ratones, que estos deben llevar puestos en la parte de atrás debajo de la cintura (una soga, cordón, cinta, etc.), el turista deberá atrapar la mayor cantidad de cordones. Luego se intercambian roles.

ACTIVIDAD 2: Educación física

Vuelta a la calma:

- **El Fantasma:** Con música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. Cuando comience la música se levantan despacio y continúan con el movimiento.

ACTIVIDAD 3:

- ¡Hora de la lectura! Junto a tu familia selecciona el cuento que más te guste, con ayuda de un adulto que lo leerá, mientras escuchas con atención, luego comenten de qué trató el cuento.

Día 5

Actividad 1: Matemática

- Con masa de sal, modela las vocales

Actividad 2: Teatro.

Materiales: Una manta o sábana y un pañuelo o retazo de tela.

Con la ayuda de un adulto busca en casa un lugar donde puedas trabajar con comodidad, si puedes despejarlo moviendo algunos muebles mejor. El juego es así:

- La sábana o manta será una alfombra mágica que podrá llevarnos a viajar. La extendemos en el piso y el adulto será el genio de la alfombra, se caracterizara con el pañuelo en la cabeza y se sentara en el medio de la alfombra.

Actividad 3: Teatro

- Ahora puedes subirte y pedir que te lleven a viajar por donde quieras. El genio te ira mostrando todas las cosas maravillosas que se pueden ver. Es una alfombra mágica pueden ir donde quieras: por las nubes, por el mar, por la selva, por la ciudad, pasar por la casa de personas que conoces y saludarlas desde arriba.
- ¿Qué pudiste ver en cada lugar por donde pasaste?

DÍA 6

ACTIVIDAD 1: ciencias sociales

- Investiga o pregunta ¿Cómo era la vestimenta en la época colonial? ¿Qué accesorios usaban antes que ahora no?

ACTIVIDAD 2: ciencias sociales

- Dibuja la vestimenta de antes y ahora

ACTIVIDAD 3: lengua

- Escribe el nombre de las vestimentas que dibujaste

DÍA 7

ACTIVIDAD 1: ciencias naturales

- Con los ingredientes que tengas en casa realiza una receta saludable. Recuerda tener en cuenta las normas de higiene.

ACTIVIDAD 2: lengua

- Escribe en tu cuaderno los pasos e ingredientes que utilizaste para realizar tu receta.

ACTIVIDAD 3: Música

- Grabar los sonidos de cualquier programa en la televisión con un teléfono
- Escúchalos, más tarde, y trata de reconocerlos
- Reproduce los sonidos reconocidos con la voz, tratando de recordarlos uno por uno

DÍA 8

ACTIVIDAD 1: Tecnología

Materiales: Caja -rollo de servilleta -tijera -plasticola -balita.

Con ayuda de un adulto busco una caja y corta la parte frontal dejando 20cm. Luego corta los rollos de 3cm y los pega en las orillas dejando un espacio en cada uno. Por último en el centro le pega otro en forma de caracol. El juego consiste colocar la balita en el caracol y con el movimiento de caja pasa por todo el laberinto sin caerse. Una opción lo puedes pintar.



la

ACTIVIDAD 2: Agropecuaria

- Completa con las consonantes que faltan.

_A_A_A 

_E_A 

_A__A_A 

_A_A__A 

- Escribe una oración con cada una de ellas.

ACTIVIDAD 3: Lengua

- Inventa dos oraciones con las frutas que escribiste en el punto anterior

DÍA 9

ACTIVIDAD 1: educación física

Entrada en calor:

En el patio de la casa realizamos caminata por 5 minutos.

Parte Principal:

Rojo y blanco: Se forman dos equipos. Uno será el rojo y el otro blanco. Cada equipo deberá ubicarse en fila a una distancia de dos metros con el otro equipo. A la orden de algún integrante el equipo rojo deberá atrapar a algún integrante del equipo blanco, dónde estos intentarán llegar a la línea de fondo (la pueden marcar con cualquier elemento, tiza, sogá,

botellas, etc.). Luego intercambiarán el equipo blanco atrapará al rojo, gana el equipo que más integrantes haya atrapado.

La misma actividad anterior, pero se debe hacer por tiempo, no debe superar los 30 segundos.

Gana el equipo que más integrantes atrapó en menos tiempo

ACTIVIDAD 2: educación física

Vuelta a la calma:

El Fantasma: Con música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos.

Cuando comience la música se levantan despacio y continúan con el movimiento.

ACTIVIDAD 3: ciencias naturales

- Realiza un collage sobre la época colonial

Día 10

Actividad 1: Teatro

“El Taxi”

Materiales: Dos sillas y una saco o camisa.

- Vamos a jugar de la siguiente manera. Primero ponemos las sillas una detrás de la otra, en la parte de adelante ira sentado el o la taxista. Para eso este personaje estará caracterizado con el saco o camisa, también puede ser un sombrero o unos lentes. En la parte de atrás ira sentado el pasajero. Pero antes de subir el pasajero deberá parar el taxi, subirse, saludar y pedir decirle al taxista donde quiere que lo lleven. Dentro del taxi ambos personajes podrán interactuar pero siempre dentro del rol que están representando. Jugamos un rato de esta manera y luego intercambiamos roles.

Espero que te diviertas y tengas unas lindas vacaciones.

Actividad 2: matemática

- Un adulto que este con vos en la casa dibujará en el piso números del 1 al 10 desordenados.

Actividad 3: matemática

- ¡jugamos saltando! Debes saltar sobre los números dibujados en el piso siguiendo su orden.

Directivo: Lic. Mariela García