

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° Alfabetización "B"

Turno: Tarde

Título: Volvemos de las vacaciones

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 y animales.

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

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

Agropecuaria: Producción y consumo de frutas y verduras.

Música: Reconocimiento de sonidos

Teatro: niveles de desplazamiento.

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

DIA 1

ACTIVIDAD 1: Lengua

- ¡Volvemos de vacaciones! Recordá todo lo que hiciste durante las vacaciones.
- Con ayuda de un adulto escribí 3 oraciones contando lo que hiciste en vacaciones (rutina diaria, juegos, actividades en casa. Etc.)

ACTIVIDAD 2: lengua

- Junto a tu familia inventa y escribí un breve cuento sobre tus vacaciones

1

ACTIVIDAD 3: lengua

- Dibuja sobre el cuento que escribiste anteriormente.

DÍA 2

ACTIVIDAD 1: Música

- Elegir un programa de dibujos animados que te gusten, colocar el sonido de la tele en "mudo" o bajar al todo el volumen y mirarlo
- Analizar cómo nos sentimos al verlo, si nos gusta o no, si lo disfrutamos o no
- Armar un listado con los sonidos que más te gustan de ese programa
- Buscar en casa elementos para reproducir esos sonidos al ver de nuevo el programa

ACTIVIDAD 2: Ciencias Sociales

- El día 17 de agosto se conmemora el aniversario del fallecimiento del General Don José de San Martín.
- Pregunta a algún adulto ¿quién era el General Don José de San Martín?

ACTIVIDAD 3:

- Realiza un dibujo alusivo a la fecha de acuerdo a lo que te contaron sobre el General Don José de San Martín

DÍA 3:

ACTIVIDAD 1: Tecnología

- Barquito de corcho: **Materiales:** 3 Corcho -palillo broche - elastiquin -goma eva -tijera -regla.



- Con ayuda de un adulto recorta en goma eva o cartulina una vela de 10x6cm de abajo y 2cm de arriba. Luego busca tres corcho le coloca un elástico en cada lado y lo asegura bien, corta un poco el palillo de brachet lo pinta, una vez seco pasa la goma eva y lo pincha en los corchos, recorta en cita de papel un banderín en forma de triángulo lo pinta y lo pega en la punta del palillo. Por ultimo lo colca en agua y con una bombilla sopla.



ACTIVIDAD 2: Agropecuaria

- Un adulto copia la tarea en el cuaderno y con su ayuda te animas a colocarles las vocales que faltan.

_C_LG_



T_M_T_



P_M__NT_



L_CH_G_



C_M_T_



C_B_LL_



- Dibuja cada una de las verduras que descubriste

ACTIVIDAD 3: Lengua

- Con ayuda de un adulto escribí dos oraciones usando dos de las verduras que más te guste comer.

Día 4

ACTIVIDAD 1: Educación física

Entrada en calor:

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

Parte Principal:

- Circuito con obstáculos: Preparar un circuito en el patio de la casa (palos de escoba, bolsitas de arena o botellas chicas de arena, baldes). Colocar solo 4 cada uno a un metro de distancia, pasar caminando en zigzag por cada uno de ellos, luego trotamos. Realizarlo 5 veces con cada actividad.
- Con los mismos elementos de la actividad anterior, pero esta vez saltamos los palos de escoba, hacemos zigzag por los baldes y hacemos como ranas por las botellas de arena. Hacer la actividad 3 veces.

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 los diferentes cuerpos geométricos.

Actividad 2: Teatro.

¡Qué suerte! Hoy veremos los "tres niveles" de desplazamiento: nivel bajo, medio y alto. Para esto seguimos los siguientes pasos.

- Pensar en familia qué animales se mueven por estos tres niveles y dibujar en una hoja dos ejemplos de cada grupo. Para encontrar algunos ejemplos podemos responder estas preguntas: ¿Qué animales se arrastran por el suelo? ¿Cuáles se desplazan a una altura similar al de las personas? ¿Qué animales pueden moverse por el aire?
- Luego los dibujamos en diferentes papeles y coloreamos. serán las tarjetas con las que jugaremos en la siguiente actividad.

Actividad 3: Ciencias Naturales

- ¡Recordamos las características de los animales según su desplazamiento!
- En tu cuaderno dibuja los animales que realizaste en la actividad de teatro.
- Realiza el siguiente cuadro y clasificalos de acuerdo a su desplazamiento

Camisan	Nadan	Vuelan	Reptan o se arrastran

DÍA 6

ACTIVIDAD 1:

- El día 31 de agosto, es el "día internacional de la solidaridad".
- Charla con un adulto sobre el tema y reflexiona sobre ¿Qué es para vos ser solidario?

ACTIVIDAD 2: Lengua

- Escribe en tu cuaderno las maneras en que crees que puedes ser solidario, durante este tiempo que debemos estar en casa.

ACTIVIDAD 3: Lengua

- Junto a tu familia inventen una frase referida a este día, y escríbela en tu cuaderno

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

- Retomar la canción anterior y reproducir los mismos ejercicios a modo de recordatorio
- Interpretar la canción con las cinco vocales como en el ejercicio anterior, pero esta vez de manera hablada
- interpretar la canción con las vocales de manera cantada
- Interpretar la canción de manera normal y si es posible acompañarla con palmas o algún otro objeto

DÍA 8

ACTIVIDAD 1: Tecnología

Árbol de semilla

Materiales: Semillas -hoja de dibujo -marcador marrón -plasticola -tempera -pincel.

- Busca semilla de zapallo las limpia y la pinta del color que tengas las deja secar. Luego dibuja el tronco de un árbol sobre una hoja de dibujo, una vez seco las semillas la pega en el árbol en forma de hojitas si quieres le puedes pegar por la orilla un cartón como un marco.



ACTIVIDAD 2: Agropecuaria

- Dibuja y pinta 2 frutas que comiencen con D.
- Con ayuda de un adulto colócale el nombre a cada una

ACTIVIDAD 3: Lengua

- Encierra en un círculo las vocales en los nombres de las frutas que escribiste anteriormente.

DÍA 9

ACTIVIDAD 1: Educación Física

Entrada en calor:

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

Parte Principal:

- Colocamos sogas atadas en la parte inferior de la mesa a unos 20 centímetros del suelo. La actividad consiste en pasar de punta a punta por debajo de la sogas.
- Como la actividad anterior, pero atamos sogas con las sillas, debiendo pasar por encima de la sogas sin tratar de tocarla. Como si fuese una tela araña.

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

- El día 29 de agosto, es el "día del árbol"
- Realiza un dibujo sobre el día del árbol, teniendo en cuenta todo lo que necesita para vivir (agua, sol, tierra, y los cuidados que creas necesarios para que crezcan bonitos).

Día 10

Actividad 1: Teatro

Con las tarjetas realizamos en la actividad anterior, realiza las siguientes actividades:

- Repetimos en voz alta el nombre de cada animal y al nombrarlos hacemos el sonido y algún gesto que lo caracterice. (Si no lo sabemos... ¡lo inventamos!).
- Ponemos las tarjetas boca abajo en una mesa, las mezclamos. Con el adulto que nos acompaña jugamos a así: Cada uno saca una tarjeta e imita con todo el cuerpo el animal pero sin mostrar la tarjeta, el otro debe adivinar.

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