

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL “MERCEDITAS DE SAN MARTÍN”

DOCENTES: María Victoria Becerra, Eugenia González, Gabinetista Psicóloga: Paula Casas

GRADO: NIVEL INICIAL-SALA VERDE

TURNO MAÑANA

ÁREAS CURRICULARES: DIMENSIÓN FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL, DIMENSIÓN COMUNICATIVA, LENGUA, MATEMÁTICA, EDUCACIÓN FÍSICA

TÍTULO: Aprendemos de San Juan, jugando.

CONTENIDOS:

DIMENSIÓN: “AMBIENTE NATURAL Y SOCIO CULTURAL”

-Historia provincial. Sucesos destacados. Fundación de San Juan. Iniciar a los niños en la valoración de su propia historia.

DIMENSIÓN “FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL”

-Toma de decisiones y resolución de situaciones en forma original y creativa, respetando las diferencias individuales.

-Desarrollo de estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

DIMENSIÓN: “COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA”

-Iniciación en la escritura de la vocal A, E, I.

-Ejercicios atencionales.

ÁMBITO: MATEMÁTICA

-Sistema de numeración: El número natural 1,2 y 3.

DIMENSIÓN TRANVERSAL: “El juego” Ampliación de su repertorio lúdico.

-Juego de construcción.

-Juego dramático.

-Expresión de necesidades, sentimientos y emociones. Inteligencia emocional.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.

- Participación en juegos colectivos, identificando roles y funciones, cuidándose a sí mismo y a los otros.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Día1

Actividad 1

-Leemos en familia el cuento de:

LETRA I: IMI EL INDIO



I

i

Imi era un indio que vivía en un iglú. Un día se fue a una isla montado en un avión. Cuando llegó a la isla bajó de avión y se encontró un imán. El imán se pegó al avión y no podía despegarlo. Entonces un niño amigo suyo le ayudó a separarlo con un hierro. Hubo un incendio muy grande y se quemaron el avión y el imán. Luego se fue nadando a su iglú para estar lejos del fuego. Llegó y se puso a descansar, porque estaba cansado de tanto nadar. Después tocó sus instrumentos y lo pasó muy bien con sus amigos.

Actividad 2

-Conversamos: ¿Qué nos pareció el cuento?, ¿Quién era Imi? ¿Qué le paso a Imi?

Actividad 3

-Juego dramatizando el cuento: realizamos el sonido de los indios, somos un avión, nadamos como Imi.

Día 2

Actividad 1.

-En una hoja mamá me escribe y dibuja un avión, un imán, y un indio. Coloreo solo los dibujos que empiezan con la vocal "I"

Actividad 2

-Busco en casa cajas de cartón de diferentes tamaños, realizando bloques, para construir el iglú de Imi, junto a la familia armamos la casita del personaje, luego jugamos adentro y afuera del iglú.

Actividad 3 - Propuesta de Gabinete-"Reconociendo las emociones"

Las siguientes actividades se pueden imprimir o realizar jugando, también se pueden realizar en un cuaderno u hojas aparte y transcribir.

-Para jugar en familia: Realizar un círculo con los niños y adultos que participen. Un adulto será el coordinador y el resto lo imitará. El coordinador comienza dando la bienvenida, y con un paso adelante para entrar en calor hace un sonido y un movimiento particular (por ejemplo diga "¡Hola!" con una voz y un gesto de felicidad). Pida al grupo que lo imite. Continúe haciendo movimientos y gestos diversos usando diferentes emociones que el grupo pueda imitar (por ejemplo decir hola de 10 formas diferentes). Cuantos más

movimientos y gestos, más estimulará la creatividad e imaginación del niño. Una vez que su hijo capte la dinámica pueden continuar con otra ronda de emociones y el resto lo imita.

Día 3

Actividad 1

-Organizamos en casa con materiales que tengamos, diferentes sectores para realizar dramatizaciones, pueden ser:

-El doctor (cajas de remedios, termómetros, algodón, gasas, muñecos, recetas, biromes, barbijos, cinta de papel para "curaciones").

-La peluquería (peines, cepillos, colitas, hebillas, espejos, rúleros, maquillaje, etc.).

-El supermercado (envases de diferentes alimentos, bolsas de supermercado, etc.).

-La oficina (teclados de PC, teléfonos, agendas viejas, folletos, sobres, biromes, etc.).

-El colectivo (boletos, dinero, un volante, aro).

Actividad 2

-Junto a algún familiar (mamá, hermanos) jugamos en los rincones ordenados.

Actividad 3-Educación Física

-Juego: "El constructor": Distribuir los miembros de la familia en dos grupos ubicados en una línea marcada previamente y en frente de ellos se colocarán dos canastos o recipientes que se tengan en casa a una distancia de 4 metros aproximadamente. A su vez cada canasto deberá contener varios materiales (Ej.: cajas de distintos tamaños, tarros, botellas, ramas, maderas, cajones, telas, mantas, mesas sillas, etc.) y cuando un familiar diga "A construir", los dos grupos saldrán corriendo hacia sus canastos correspondientes y construirán con los materiales que se encuentren en ellos, un refugio o un puente o un túnel o un camino. Ganará el grupo que termine primero.

Día 4

Actividad 1

-Juego con los números: forrar o pintar de color azul una caja de remedios o pequeña, luego a cada cara color un número hasta 3. Terminado el dado colocamos una canción infantil, jugamos al tirar el dado nombrar el número que toca y realizar de acuerdo al número, 1 aplauso, 3 aplausos.

Actividad 2

-En una hoja dibujamos y decoramos el número 3.

Actividad 3- Propuesta de Gabinete

Luego charlar sobre qué son las emociones y cuáles son las básicas. ¿Cuáles emociones reconocieron? ¿Crees que hay emociones positivas y negativas? ¿Si la palabra fue la misma, que cambió para expresar una emoción y un significado diferente?

Día 5

Actividad 1

-Mamá nos busca fideos o rollos de cocina cortados finitos(lo que tengas en casa), témperas y una lana o piola(lo que tengas en casa). Pintamos los fideos con pincel o los dedos de color amarillo, rojo y azul.

Actividad 2

-Con ayuda de un mayor enhebramos en una lana los fideos pintados para realizar un collar, como usaban los indios en Nuestra provincia.

Actividad 3-Educación Física

-Juego: "Indios y Pistoleros" Desarrollo: Dibujar círculos con una tiza o con cualquier elemento que se tenga en casa por todo el patio, los cuales serán las carpas de los indios. Se deberá elegir un miembro de la familia como "Pistolero" y el resto de los participantes serán "Indios" que se desplazarán corriendo por todo el espacio tratando de no ser atrapados por el pistolero, mientras que los Indios lograrán salvarse metiéndose en sus carpas. Ganará el participante que no se deje atrapar por el pistolero.

Día 6

Actividad 1

-Preparar en familia la siguiente técnica, dactilopintura de jabón neutro

Procedimiento: Procesar o rallar un pan de jabón blanco neutro, agregarle agua y dejarlo un par de horas para que se termine de deshacer. La cantidad de agua dependerá de la consistencia que se le quiera dar. Agregar ténpera o anilina para dar color. Queda una pasta elástica que permite realizar diferentes tipos de exploraciones.

Actividad 2

-Buscamos un pedazo de tela que no usemos o papel de diario para realizar un poncho y una vincha, lo decoramos dibujando con la pasta, con semillas o lana.

Actividad 3

-Nos caracterizamos con el poncho realizado y jugamos como indiecitos.

Día 7

Actividad 1

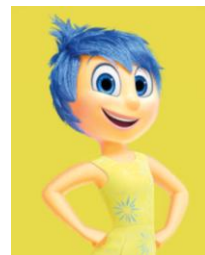
-Busco en revistas o diarios imágenes del departamento, donde vivimos, observo y menciono algunas características, las pego en una hoja.

Actividad 2

-Juego con tubos de papel higiénico o servilletas, se pueden realizar algunas perforaciones para luego introducir palitos, los pintamos con témperas, crayones, fibras, etc. Construir y ordenar secuencias de filas hasta el número 3. Armar construcciones utilizando cada vez más tubos.

Actividad 3- Propuesta de Gabinete

Observa estas imágenes, escribe el nombre de cada una de las emociones que representa.



Dibújate a ti mismo en una situación que te genere las siguientes emociones: Alegría- Miedo - Rechazo - Tristeza – Enojo.

Día 8

Actividad 1

-Escuchamos muy atentos el video de la vocal "I"
<https://www.youtube.com/watch?v=JhIWeiCp7hk>

Actividad 2

-Observamos en revistas o diarios palabras que comiencen con la vocal I, recorto 3 palabras.

Actividad 3-Educación Física

Juego: "La Perrera" Desarrollo: Elegir un miembro de la familia que representará la "Perrera" ubicado en posición parado con las piernas abiertas o cerradas en un extremo del patio. Mientras que los demás participantes serán los "Perros" que se desplazarán imitando sus movimientos y sonidos y a la señal de un familiar de "Perrera abierta", todos los perros se desplazarán hacia el integrante que es la "Perrera" y pasarán por debajo de las piernas abiertas del mismo, pero cuando se diga "Perrera cerrada", el participante cerrará las piernas y los perros no podrán pasar. Ganarán los perros que logren salvarse.

Día 9

Actividad 1

-Buscamos en casa juguetes para construir, pueden ser:

Bloques de madera chicos (como los del juego Yenga)

Bloques de plástico (como rastis medianos o Dakis.)

Cajas de distintos envases de alimentos o remedios.

Material de desecho como tarritos o envases de distintos tipos.

-Dejamos a los chicos que jueguen, exploren, etc.

Actividad 2

-En una hoja o papel realizamos un dibujo de nuestra provincia, utilizando materiales con relieve como: ramitas, fósforos, palitos de helado, rodajas de corcho, algodón, lanas, hilos.

Actividad 3- Propuesta de Gabinete

Las emociones son respuestas o reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos internos o externos como cuando percibimos un objeto, una persona, un lugar, suceso o recuerdo importante. Hay emociones que se consideran básicas como el miedo, la rabia, la alegría y la tristeza ya que son reconocidas por personas de diferentes culturas, edades y momentos socio-históricos. Estas guían en gran medida el pensamiento y el comportamiento, entre ellos se incluye el tono de voz, los gestos, la postura, por ello es importante reconocerlas y aprender a regularlas. Te invito a realizar el siguiente ejercicio, luego registra que sentiste.

<https://www.youtube.com/watch?v=6z6lpP4c4EY&t=3s>

Día 10

Actividad 1

-Modelamos nuestra provincia, utilizando: arcilla, plastilina, y otras pastas que presenten variedad de texturas, consistencias y densidades.

Jugamos modelando en variadas situaciones con sus manos, se les puede ofrecer diferentes elementos para grabar o dibujar con escarbadiantes, palitos de helado, etc.

Actividad 2

-En un papel de diario pego la actividad realizada.

Actividad 3-Educación Física

Juego: "Los caballos Salvajes": Elegir un miembro de la familia como el cazador de caballos, mientras que los demás participantes serán los "Caballos Salvajes" y se delimitará un lugar de referencia como el "Corral". Los caballos corren por todo el patio y es ahí donde los llevan cuando son atrapados por el cazador. Si un caballo libre llega hasta el Corral y toca a uno de sus compañeros, automáticamente lo salva y queda en libertad. Ganará el participante que no se deje atrapar.

EQUIPO DE CONDUCCION:

DIRECTORA: VERÓNICA BITRÁN

VICE DIRECTORAS: MARIELA CESPEDES

VERÓNICA DÍAZ