

E.E.E. Mercedes de San Martín-Nivel Inicial-Sala verde-Dimensión transversal: El juego-Dimensión: Ambiente Natural y Socio cultural -Psicomotricidad-Plástica.

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL “MERCEDITAS DE SAN MARTÍN”

DOCENTES: María Victoria Becerra, Romina Maratta, María Marta Doña Velasco.

GRADO: NIVEL INICIAL-SALA VERDE

TURNO MAÑANA

ÁREAS CURRICULARES: DIMENSIÓN TRANSVERSAL; EL JUEGO, DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO CULTURAL, DIMENSIÓN COMUNICATIVA, PSICOMOTRICIDAD, PLÁSTICA.

TÍTULO: Seguimos compartiendo en Familia.

CONTENIDOS:

DIMENSIÓN TRANSVERSAL “El juego”:

-Ampliación de su repertorio lúdico: aceptación de reglas.

DIMENSIÓN “AMBIENTE NATURAL Y SOCIO CULTURAL”:

-La familia. Funciones, integrantes y roles.

DIMENSIÓN “FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL”:

-El cuerpo como medio de comunicación.

DIMENSIÓN “COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA”:

-Escucha y disfrute de narraciones literarias. Colores primarios y secundarios.

-Placer por el intercambio comunicativo como medio de establecer vínculos con los demás.

ÁREA: PSICOMOTRICIDAD:

-En relación al propio cuerpo: Acciones que se pueden realizar con el cuerpo, con y sin elementos. Habilidades de coordinación óculo-manual.

ÁREA ARTES VISUALES (Plástica):

-Los colores como elemento compositivo en obras de arte y en el mundo que nos rodea.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Día1

Actividad 1

E.E.E. Merceditas de San Martín-Nivel Inicial-Sala verde-Dimensión transversal: El juego-Dimensión: Ambiente Natural y Socio cultural -Psicomotricidad-Plástica.

-Invitamos a los miembros de nuestra familia, para cantar y bailar con la canción LA BAMBA, realizamos percusión corporal y vivenciamos el ritmo identificando las diferentes partes de nuestro cuerpo. Buscamos con el link en internet y la practicamos.
<https://www.youtube.com/watch?v=9Czo5hSYEXQ>

Actividad 2

-Nos divertimos jugando a la Alfombra Mágica, colocamos la canción "La bamba" y buscar una tela de tamaño grande colocamos nuestro muñeco/a preferida en su interior al mismo tiempo que los alumnos junto a sus familiares bailan tomados de la tela, evitando que nuestro muñeco/a caigan al piso siguiendo el estímulo sonoro musical.

Actividad 3- Psicomotricidad -¿Qué me pongo?

-Dentro de la bolsa metemos las prendas de vestir y los accesorios, por ejemplo, una camiseta, unos pantalones, una bufanda, unas medias, un gorro, etc. A continuación, se elige a un familiar para que se ocupe de la música que se colocará de espaldas a los otros jugadores para garantizar su imparcialidad. Los jugadores se colocan en círculo y mientras que la música suena, se van pasando la bolsa, cuando la música para, el jugador que tiene la bolsa saca una prenda de ella y se la pone rápidamente. Cuando la música vuelve a sonar, los jugadores siguen pasándose la bolsa. Gana el jugador que se ponga la última prenda de la bolsa.

Día 2

Actividad 1-Juego recordando "El Monstruo de los colores":

-Mamá delimita el espacio, puede ser el patio, comedor, etc. y en dispersos lugares encontraremos colores pegados en la pared, en el suelo, etc. Los colores puede ser una remera, algún tupper, caja, vasos de plásticos, juguetes o una hoja pintada. No se tienen que repetir los colores. Un adulto será el monstruo. Tenemos que estar muy atentos y escuchar lo que dice el monstruo para saber qué color NO le gusta. Una vez que el monstruo diga un color, todos tienen que correr tratando de NO ir al color que dijo el monstruo y refugiarse en los otros colores. Si alguno no logra refugiarse, se convertirá en monstruo y continuamos jugando. Por refugio (elemento con color) no tienen que haber más de dos personas.

Actividad 2

-Luego nos relajamos y proponer a cada integrante que realice en una hoja con el color que le toco, la representación de sus familias a través del dibujo.

Actividad 3- Plástica "Acercándonos a los colores en familia".

-Poner música divertida y recolectar juntos en familia distintos objetos de color rojo, amarillo y azul. Colocarlos todos juntos adentro de una caja.

E.E.E. Merceditas de San Martin-Nivel Inicial-Sala verde-Dimensión transversal: El juego-Dimensión: Ambiente Natural y Socio cultural -Psicomotricidad-Plástica.

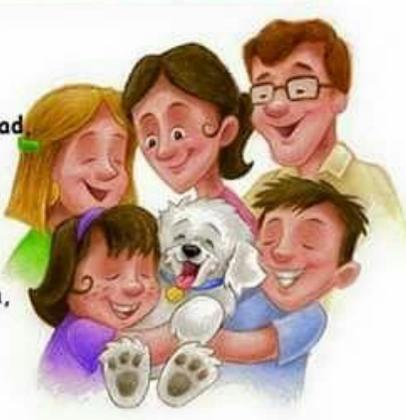
Una vez recolectados los objetos (por lo menos 10) ubicar la caja arriba de una silla frente a una mesa. Sobre la mesa colocar las hojas con los círculos (rojo, amarillo y azul) que hicieron en la actividad anterior.

Invitar a que toda la familia colabore en este juego. Ubicarse en fila frente a la caja y salir corriendo de a uno, sacar un objeto y colocarlo arriba de la mesa agrupándolos por color, según la ubicación de la hoja con el círculo que ubicaron.

Día 3

Actividad 1

-Juntos en Familia: leeremos la siguiente poesía.



Menú para una Familia Feliz...

Toma:

- 2 dedos de paciencia,
- 1 taza de bondad,
- 4 cucharadas de buenas voluntad,
- 1 pizca de esperanza,
- 1 dosis de fe.

Añade:

- 2 puñados de tolerancia,
- 1 cucharadita de simpatía,
- 1 cuchara de esa planta rara, que se llama humildad, y mucho buen humor.

Condimenta todo:

- Con mucho amor,
- Deja cocer a fuego lento y tendrás una...

Familia Feliz..!

Actividad 2

-Mamá me escribe en una hoja cinco palabras de la poesía que contengan las vocales, en cada palabra pinto las vocales encontradas y realizo un dibujo de la poesía.

Actividad 3- Psicomotricidad -"Stop"

-Se elige a un familiar para que se ocupe de la música que se colocará de espaldas a los otros jugadores para garantizar su imparcialidad. Al ritmo de la música los demás jugadores se mueven, bailan y saltan libremente. Cuando la música para, los jugadores deben quedarse inmóviles como estatuas. Entonces, el jugador encargado de la música observa detenidamente a los jugadores durante unos instantes y si ve a algún jugador moverse, éste queda eliminado.

E.E.E. Merceditas de San Martín-Nivel Inicial-Sala verde-Dimensión transversal: El juego-Dimensión: Ambiente Natural y Socio cultural -Psicomotricidad-Plástica.

Luego la música vuelve a sonar y continúa el baile. El juego termina cuando solo queda un jugador que será declarado ganador.

Día 4

Actividad 1

-Un adulto coloca en una caja, distintas fotografías de los integrantes de casa, cada uno deberá sacar una foto que pueden ser, “antiguas” y “actuales”, por lo que aparecen las diferencias y similitudes entre “antes” y “ahora”. A su vez, es posible trabajar sobre temas relacionados, como por ejemplo: las tareas en el hogar, es decir, el intercambio de roles en la familia, cómo estos han ido cambiando a lo largo del tiempo, etc.

Actividad 2

-Luego pegamos en una hoja decorándola con lo que más nos guste, la fotografía donde aparezcan los integrantes de mi familia.

Actividad 3- Plástica

- Papá, mamá o tutor, deberá realizar en 3 hojas blancas tres círculos (un círculo en cada hoja): uno amarillo, otro azul y otro rojo y se le pedirá al niño que mencionen objetos que tengan estos colores, dibujarlos.

Día 5

Actividad 1-A cambiar los roles

-En casa con ayuda de papá o un hermano: preparamos un bizcochuelo. Busco los ingredientes: 2 huevos, 1 taza de azúcar, 2 tazas de harina, un poquito de aceite y ralladura de limón o naranja. Para comenzar nos lavamos bien las manos y en un vols., batir los huevos y la azúcar, e ir incorporando los demás ingredientes, llevar al horno. Si pueden sacar fotografía para enviar a la seño.

Actividad 2

-Invitar a todos los de la familia, especialmente a mamá a compartir la merienda con el bizcochuelo preparado.

Actividad 3

-En una hoja dibujar o recortar y pegar los ingredientes, y el alumno con ayuda decora las cantidades.

Día 6

Actividad 1

E.E.E. Merceditas de San Martín-Nivel Inicial-Sala verde-Dimensión transversal: El juego-Dimensión: Ambiente Natural y Socio cultural -Psicomotricidad-Plástica.

-Busco en casa cartón, diferentes papeles de colores, plasticola, tela y lo que tengamos para decorar. Con ayuda de un adulto recorto el cartón para armar un portarretrato

Actividad 2

-Luego recorto pedacitos de papel o tela para decorar el portarretrato con ayuda de un adulto. Coloco una foto de mamá para regalarle.

Actividad 3- Psicomotricidad:” Fabricando un juego de memoria.”

Material necesario: Una cartulina grande, una regla, tijeras, un lápiz negro y lápices de colores.

Indicaciones: Dividir la cartulina en 18 cuadrados de unos 5 centímetros de lado aproximadamente, aunque, por supuesto dependerá del tamaño de la cartulina. A continuación, se dibuja en cada una de las tarjetas que se obtienen al recortar la cartulina números del 1 al 5 y 4 círculos de diferentes colores, cuidando de repetir cada uno de ellos en dos tarjetas distintas, es decir, en total son 18 dibujos, dos veces cada uno.

Día 7

Actividad 1-Juego “La cola del monstruo”

-Delimitar un espacio y con un refugio, el cual se encuentra un integrante que será el monstruo. Este monstruo se le coloca atrás una cola enganchada al pantalón, que puede ser un pañuelo grande, un repasador, una cinta de color, etc. Los demás integrantes deben ubicarse detrás de una línea o cinta dibujada en el suelo. Utilizaremos la música, cualquier tema que les guste. Cuando comienza a sonar le indica al monstruo que salga de su refugio corriendo y los demás deben perseguirlo para arrancarle la cola. El primero que logre arrancarle la cola, pasa a ser el monstruo.

Actividad 2

-Realizamos luego una variante cuando deje de sonar la música el monstruo vuelve a su refugio o circuito: Utilizaremos elementos que hayan en casa, por ejemplo: colchones, almohadones, palos de escoba, sillas, baldes, manguera, cajas, etc. Armaremos un circuito donde se deba, saltar, pasar por debajo, trepar, girar, esquivar; siempre teniendo en cuenta la seguridad e invitando a toda la familia a realizarlo. Nos relajamos.

Actividad 3- Plástica

-¡Realizamos lupas de colores!

Materiales: Cartulina, papel celofán rojo, amarillo azul, plasticola.

Realizar en familia. Recortar el cartón o cartulina con forma de lupa, tal como muestra la imagen de ejemplo. (3 unidades)

E.E.E. Merceditas de San Martín-Nivel Inicial-Sala verde-Dimensión transversal: El juego-Dimensión: Ambiente Natural y Socio cultural -Psicomotricidad-Plástica.

A continuación, pegar en el espacio vacío de cada una de ellas (lupas) el papel celofán rojo, amarillo y azul.

Pedirle al niño que observe a través de las mismas, que superponga las lupas y vea como se transforma el color, dejar que experimente y mencione que colores ve.

Día 8

Actividad 1

-Tantos como indica el número: Para este juego se necesitan una tiza, palos, piedras o maderas. Un adulto marca con tiza en el piso los números del 1 al 5, luego los encierra en un cuadrado o círculo. Posteriormente el niño debe saltar dentro de cada uno y recitar en voz alta cada número en forma ordenada del 1 al 5. Finalmente colocar la cantidad de elementos según lo indica el número, contar en voz alta

Actividad 2

-Mezcla de colores primarios y secundarios: en una hoja blanca con pintura dibujaremos un paisaje cualquiera (puede ser uno que conozcamos o imaginario) usando únicamente el color marrón, una vez seco, sobre este pegaremos recortes de imágenes de animales y personas realizando cualquier tipo de actividad. PARA CONCLUIR: al finalizar la actividad reflexionaremos sobre el tema aprendido.

Actividad 3- Psicomotricidad -"Dibujos sorprendentes."

Material necesario: Hojas de papel y lápices de colores. Indicaciones: Se entrega a cada participante una hoja de papel y un lápiz. Se apaga la luz y cada participante en el juego, ordenadamente, dice algo que todos deben dibujar en sus hojas con la luz apagada (un árbol, una manzana, un perro, etc.). Cuando todos los jugadores ya han dicho a sus compañeros qué dibujar se enciende la luz y se observan los sorprendentes resultados. ¡A divertirse!

Día 9

Actividad 1-"El Monstruo de la cueva":

-Delimitar el espacio con dos refugios (manguera, botellas, baldes, soga, totora, cajas, etc); en uno se encuentra la mamá o el papá que serán el monstruo, y en el otro los demás integrantes de la familia. El monstruo estará durmiendo en su refugio y los demás deben ir a despertarlo, para lo cual se acercaran cantando "monstruos dormilón... monstruos dormilón". El monstruo puede realizar algunos movimientos o ronquidos amagando con despertar, una vez que se despierte debe perseguir a los demás hasta su refugio. No puede ingresar al refugio. Si alguno fue atrapado por el monstruo se convertirá en otro monstruo, junto con quien lo atrapo. Como variante del juego puede no haber refugio.

E.E.E. Merceditas de San Martín-Nivel Inicial-Sala verde-Dimensión transversal: El juego-Dimensión: Ambiente Natural y Socio cultural -Psicomotricidad-Plástica.

Actividad 2

-En familia inventamos otro juego, puede ser con objetos o solo con el cuerpo, colocamos una música para jugar y realizar un registro de fotografías para enviar a la señora. Escribo o busco imágenes para recortar del juego inventado.

Actividad 3- Plástica - Laboratorio de color.

Materiales; Pintura roja, amarilla, azul. Botellas, jarras, transparentes. Agua

Disponer sobre una mesa 3 botellas o jarras transparentes llenas de agua. A continuación agregar un poquito de pintura roja en una de ellas, mezclar. Azul en otra y amarilla en la última.

Pedirle al niño que coloque:

- En la jarra con pintura roja un poco de pintura amarilla. Observar.
- En la jarra con pintura amarilla un poco de pintura azul. Observar.
- En la jarra de pintura azul un poco de pintura roja. Observar.

Día 10

Actividad 1

-Invitamos a escuchar juntos la canción de “La familia dedo”

<https://www.youtube.com/watch?v=qXBaiJcMCbk>

Actividad 2

-Mamá me busca si tiene palitos de helado o cartones pequeños para realizar un cuadro para la familia, pintamos los palitos haciendo caras alegres.

Actividad 3

-En el cuadro decorado con los palitos, dejamos escrito algún mensaje o reflexión acerca de la familia

EQUIPO DE CONDUCCIÓN:

DIRECTORA: VERÓNICA BITRÁN

VICE DIRECTORAS: MARIELA CESPEDES

VERÓNICA DÍAZ