

ESCUELA DE EDUCACION ESPECIAL MARTINA CHAPANAY

DOCENTE: Patrica Anahi Ponce

DURACION: 10 dias.

NIVEL: Primario Especial

SECCION: 1º Habilidades "A"

TURNO: Tarde

AREAS: Integradas

DOCENTES DE ESPECIALIDADES: Arce Analia, Maria Gema Arias, Noelia Mira, Yesica Pizarro y Gomez Irma.

CELADORA: Maira Daniela Flores.

CONTENIDOS CURRICULARES: **Eje Habilidades Academicas:** Lenqua: lecto-escritura. Ciencias Naturales: Los animales de la granja-Las plantas. Matematica: Numeracion. **Eje Artes Visuales:** collage, pintura, dibujo. **Eje Autocuidado-Independencia:** cuidados en la huerta. **Eje Habilidades sociales:** Juegos.

CONTENIDOS ESPECIALIDADES: **Tecnologia:** Analisis de proceso de fabricacion formados por variospasos sucesivos, identificando las acciones realizadas y elti'po de medios tecnicos empleados.**Teatro:** Movimiento y expresi3n corporal.**Psicomotricidad:** Coordinaci3n dinamica general. Coordinacion oculo manual. Esquema corporal. Lateralidad. Equilibrio. **Educacion Fisica:** Habilidades motrices basicas locomotivas, desplazamientos, saltos, giros, empuje, traccion, roidos y equilibrio. **Educacion Agropecuaria:** La huerta en casa.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES.

DIA 1

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMTICAS-NUMERACION.

"Jugamos al bowling ¿Quién junta más puntos?-"Nos preparamos para jugar en familia esta vez al BOWLING.-Materiales: 10 botellas y una pelota, la cual se puede reemplazar con una media rellena.-El juego consiste en: ordenar la botellas, colocar un alineas donde cada participante se ubicara para tirar la pelota, una vez que tiro contamos cuantas botellas derribo.

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMTICAS-NUMERACION.

Seguimos jugando al bowling pero ahora el juego se pone un poquito más difícil....Materiales: carteles con números para colocar en las botellas, un dado (el de las quías anteriores) y u apelota.-El juego consiste en: tirar el dado y según el número que sale será la botella que hay que derribar.

ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD

Jugaremos al twister: tomaremos hojas blancas y dibujaremos 9 círculos de colores (1 por cada hoja). 3 azules, 3 verdes, 3 rojos y 3 amarillos. Los coloreamos y recortamos con tijera, trata de realizarlo solito.

DIA 2:

ACTIVIDAD 1: EJE. HABILIDADES ACDEMICAS-LENGUA-LECTO ESCRITURA.

Seguimos trabajando con el abecedario (Lamina) confeccionada en las guías anteriores: Repasamos las letras aprendidas hasta ahora (A, E, I, O, U, M, P, L, D,T). Señalo y pronuncio en la lámina cada una de las letras aprendidas.-Busco, recorto y pego las letras que conozco y las palabras que empiezan con las letras que conozco.

ACTIVIDAD 2: EJE. HABILIDADES ACDEMICAS-LENGUA-LECTO ESCRITURA.

Con ayuda de algún adulto, intento copiar las letras y palabras recortadas en la actividad anterior.

ACTIVIDAD 3: AGROPECUARIA.

Para esta actividad vamos a necesitar: 2 botellas descartables de 500 cc, 2 cebollas medianas y aguan cantidad necesaria.-Con ayuda de algún adulto, lleno la botella con agua, colocar la cebolla sobre la parte superior con las raicillas que toquen el agua, colocar en un lugar seguro y al sol.



DIA 3

ACTIVIDAD 1: EJE: ARTES VISUALES.

"Llego la primavera"- el 21 de septiembre comienza una nueva estación de laño **LA PRIMAVERA.** Por esta razón, con ayuda de algún adulto, realizo estos lindos sellos para pintar unas hermosas flores. Materiales: tubos de servilletas de papel, temperas o acrílicos, y muchas ganas de trabajar!



ACTIVIDAD 2: TECNOLOGIA.

"Flores para llegada de la primavera"-Materiales: hojas de revistas, tijera, plasticola, palitos, papel verde-Con ayuda de algún adulto, busco una revista que no sirva-Corto una hija, doblo la hoja a lo largo por la mitad, recorto por donde esta doblada tiritas finitas dejando 1 cm de orilla



sin cortar-Luego con papel verde debo forrar un palito-por ultimo coloco plasticola en el palito, pego la hoja recortada y lo hago girar hasta pegar toda la hoja y de esa forma quedaría armada la flor.



ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD

Con los círculos realizados en la actividad anterior: Ubicamos los colores por línea pegando los círculos en el piso, como en la imagen.

Jugaremos con algún adulto- El objetivo del juego es mantener el equilibrio el mayor tiempo posible en las diferentes posiciones a partir de las consignas: Comenzaran colocándose en los costados de los círculos. Si alguno de los jugadores pierde el equilibrio. Se deberá comenzar de nuevo o pierde su turno.-El jugador n° 1 deberá colocar su mano IZQUIERDA en el color **amarillo**.-El jugador n° 2 deberá colocar su pie DERECHO sobre algún círculo de color **verde**.- El jugador n° 1 sin correr su mano del color anterior, deberá acomodar su pie DERECHO en el color **rojo** pero ¡no pierdas el equilibrio!.- El jugador n° 2 deberá sin sacar su pie del color anterior, colocar su mano IZQUIERDA en el color **azul**, ¡sin caerse!- A continuación el jugador n° 1 deberá acomodar su mano DERECHA en el color verde.



Recuerda que las demás partes del cuerpo no deben salirse del lugar donde se encuentran.- E jugador n° 2 pondrá su pie IZQUIERDO sobre el color amarillo.- Ganara aquel jugador que pueda permanecer más tiempo en la posición en la que esta ¡Vamos que se puede!.

DIA 4

ACTIVIDAD 1: EJE: AUTOCUIDADO- INDEPENDENCIA.

Cuido las plantas que realizo con la seño de agropecuaria y las plantas que tengo en casa.

ACTIVIDAD 2: EJE: AUTOCUIDADO- INDEPENDENCIA.

Cuido las plantas que realizo con la seño de agropecuaria y las plantas que tengo en casa. Señalo con mi dedo lo que **NO** se debe hacer.





ACTIVIDAD 3: EDUCACION FISICA.

Entrada en calor: Movimientos articulares de cada uno de los segmentos corporales: Movimientos circulares con la cabeza hacia un lado y el otro, movimientos circulares con los hombros y brazos. Duración 5 minutos.

Parte principal: Rueda loca: La actividad consiste en armar dos grupos con la misma cantidad de integrantes y deberán tomarse de las manos. Cada rueda debe girar por lugares distintos y si uno toca al otro pierde.-Como la actividad anterior por el primero y el último solo podrán tocar al otro grupo para que pierda. Gana el equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos.

Vuelta a la calma: El cielo y la tierra: sentados en el suelo nos levantamos despacio, intentando tocar el cielo pero no alcanzamos, tenemos una soga imaginaria donde con ella queremos treparla (movimientos de brazos y piernas haciendo de cuenta que subo al cielo trepando la soga), esta soga se corta cayendo al suelo y no pudiendo tocar el cielo, sino la tierra. Momento de mucha imaginación donde lo puedo hacer acompañado por algún familiar.

DIA 5

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES SOCIALES-JUEGO.

Observo mi rostro a través de un espejo y realizo muecas. Luego dibujo mi cara tratando de imitar las diferentes expresiones.



ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES SOCIALES-JUEGO.

¡JUGAMOS ALAS ADIVINANZAS!



ACTIVIDAD 3: TEATRO.

“SOY UN ARBOL”- Vamos a imaginarnos que somos una semilla y que nos convertimos lentamente en un árbol. Entonces primero nos volvemos pequeños como una pelotita en el suelo, como si fuésemos una semilla en la tierra. De a poquito empezamos a movernos para empezar a crecer, salimos de la tierra y vamos poco a poco creciendo hasta llegar lo más alto posible. Después, nuestras manos se convierten en ramas y se extienden de a poco hasta llegar lo más lejos posible. Por último nos imaginamos que un viento suave mueve nuestras hojas. Es mejor acompañar esta actividad con una música suave que ayude a estimular la imaginación y nos ayuda a concentrarnos.

DIA 6

ACTIVIDAD 1: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS NATURALES

Observamos en familia el siguiente video sobre los animales de la Granja. (Este link será enviado por WhatsApp al grupo de padres de la sección).

<https://www.youtube.com/watch?v=oDW8Y2JbYdg&feature=youtu.be>

¿Qué animales aparecen?-¿Dónde viven?-¿Quién los cuida?.

ACTIVIDAD 2: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS NATURALES

¡Armamos nuestra propia granja!-Con ayuda de algún adulto realizo un collage- Busco en diario revistas lo que observamos en el video y lo pego en una hoja-Una vez seco, un adulto le realiza cuatro cortes para luego armar un rompecabezas.

ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD

Indica para qué lado va cada flecha. Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo.



DIA 7

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-LENGUA.

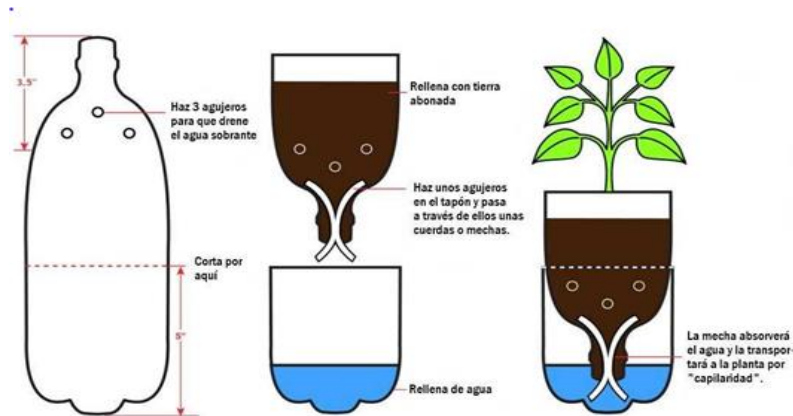
Con ayuda de algún adulto, dibujo y pinto objetos que cuyo nombre comiencen con las siguientes letras: A, E, I, O, U. Por ejemplo: al lado de la letra "A" dibujo un auto.

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-LENGUA.

Con ayuda de algún adulto, dibujo y pinto objetos que cuyo nombre comiencen con las siguientes letras: M, P, L, D,T, Por ejemplo: al lado de la letra "P" dibujo una pelota.

ACTIVIDAD 3: AGROPECUARIA.

Con ayuda de algún adulto realizo una maceta con sistema de sub-irrigación con la botella plástica.



Copio en el cuaderno, con ayuda de algún adulto, los pasos que hice para realizar este sistema.

DIA 8

ACTIVIDAD 1: EJE: ARTES VISUALES.

"Llego la primavera"- el 21 de septiembre comienza una nueva estación de año **LA PRIMAVERA**. Por esta razón, con ayuda de algún adulto, confecciono flores decorativas para hacer un lindo cuadro para casa. Materiales: hojas, tapitas de gaseosas, temperas, palitos.



ACTIVIDAD 2: PSICOMOTRICIDAD

Señala con el dedo donde se encuentran las siguientes partes del rostro o cara.



ACTIVIDAD 3: TECNOLOGIA.

¡Nos divertimos con botes!-Materiales: caja de jugo o leche, un tubo de servilletas o de papel higiénico, tijera, plasticola, pintura, pincel algodón.-Con ayuda de algún adulto busco un a caja-Corto la caja por la mitad a lo largo para hacer dos botes-pinto las partes de la caja cortadas y el tubo de servilletas y dejar secar5-Por último, para armar el bote, primero debo pegar adentro el tubo de servilletas y como chimenea, arriba le pongo un poco de algodón.



DIA 9

ACTIVIDAD 1: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS NATURALES

¡Adivinamos los animales de la granja!-Observamos en familia el siguiente video sobre los animales de la granja-(Este link será enviado por WhatsApp al grupo de padres de la sección).

https://www.youtube.com/watch?v=G_ivxLgcmaU&feature=youtu.be

¿Qué animales vieron?-¿Cuántos eran?-¿Dónde estaban?-¿Qué comen?-¿Cómo hace el pato?-¿Cómo hace el chancho?

ACTIVIDAD 2: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS NATURALES

¡A dibujar!-Dibujar en un ahoja los animales que viste en el video de la actividad anterior-Los recortamos y armamos tarjetas para realizar un juego.

¡Es hora de jugar!-para eso nos colocamos en parejas enfrentadas, y las tarjetas boca abajo en la mesa-Cada participante se colocara una tarjeta en la frente-El primero que haga el sonido del animal de la tarjeta gana.

ACTIVIDAD 3: EDUCACION FISICA.

Entrada en calor: Movimientos articulares de cada uno de los segmentos corporales: Movimientos circulares con la cabeza hacia un lado y el otro, movimientos circulares con los hombros y brazos. Duración 5 minutos.

Parte principal: Coma las actividades de la semana pasada, se formaran dos grupos pero cada uno deberá llevar arriba en sus manos un globo, si algún integrante del

otro equipo al girar en la rueda se lo pincha pierde el equipo.-Coma la actividad anterior pero todos los integrantes deberán atarse el globo con un apiola en el pie, el ultimo que quede con el globo es el equipo ganador.

Vuelta a la calma: El cielo y la tierra: sentados en el suelo nos levantamos despacio, intentando tocar el cielo pero no alcanzamos, tenemos una soga imaginaria donde con ella queremos treparla (movimientos de brazos y piernas haciendo de cuenta que subo al cielo trepando la soga), esta soga se corta cayendo al suelo y no pudiendo tocar el cielo, sino la tierra. Momento de mucha imaginación donde lo puedo hacer acompañado por algún familiar.

DIA 10

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES SOCIALES-JUEGO.

Les propongo a las familias jugar a las ESTATUAS luego de observar el siguiente video (Este link será enviado por WhatsApp al grupo de padres de la sección).

https://www.youtube.com/watch?v=litf24X2J_g

¿Qué les pareció la canción?-¿De qué se trata?-¿Qué pasaba cuando decía ESTATUA?-
¿Cómo quedaba nuestro cuerpo?

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES SOCIALES-JUEGO.

Dibujo en una hoja las posturas que más me gustaron del juego de las ESTATUAS.

ACTIVIDAD 3: TEATRO.

“MAÑANAS”- Con ayuda de algún adulto vamos a jugar al siguiente juego. Mientras la persona que te acompaña lee el cuento debes imaginar que eres el protagonista y hacer todas las cosas que dice y hace el protagonista.

“Esta pequeña historia se trata de un niño/niña que se llama Jorgito/Celeste, es un niño/niña al que le gusta mucho mucho moverse. Cuando se despierta BOSTEZA como un oso, SALTA de la cama como expulsado por un resorte, CORRE al baño y se LAVA los dientes primero con una mano y después con la otra. Después SALTA como un conejito hacia el patio, CORTA una manzana del árbol, HACE MALABARES y después se la COME de un bocado. Con la panza llena HACE UN BAILECITO de la alegría. Después BARRE la casa a toda velocidad como el superhéroe Flash. Cuando termina esta tan cansado que CAE sobre el sillón CIERRA los ojos y DESCANSA mientras espera el almuerzo. Fin”

DIRECTORA DE LA INSTITUCION: Lic. Mariela García.