



Escuela: Escuela de Educación Especial Luis Braille

Docente: María Eugenia Carrión

Grado/Año: Sección Aprestamiento

Nivel Primario

Turno: Tarde

Áreas Curriculares: Lengua – Matemática – Estimulación Visual – Computación (Elisa Villareal) – Tejido y Artesanía (Mirta Godoy) – Tecnología (Cristina Acosta) – Educación Física (Gustavo Moreno)– Cerámica (Belén Alcucero) – Teatro (Miriam Pacheco) – Cocina (Liliana Olivera) – Música (Silvana Zepeda) – Psicomotricidad (Luciana Puiggros) – Celador (Fernando Gómez).

### Guía N° 13 “ATREVEETE A Luchar por lo que quieres”

Contenidos seleccionados

Área Lengua: Repaso de la letra “P”

Área Matemática: Operaciones. Repaso.

Área Orientación y Movilidad: Relaciones espaciales.

Área Estimulación Visual: Atención y Percepción visual.

Área Actividades de la Vida Diaria: Tareas del hogar: Poner la mesa.

Área Computación: Programa Paint: Trabajo oculo-motriz.

Área Tejido y Artesanías: Reciclaje de recortes de tela.

Área Ed. Física: Participación y cooperación en interacción con otros, con y sin elementos.

Área Tecnología: Pasta de papel.

Área Música: Estilo: Música folclórica. Carácter de la obra musical: Alegre, enérgico etc.

Área Psicomotricidad: Motricidad gruesa. Control y consciencia corporal

Área Cerámica: Rememorar técnicas aprendidas y conocer personas ilustres ceramistas de actualidad.

Área Cocina: La Merienda.

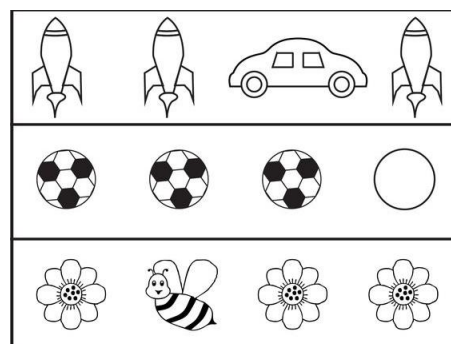
Área Teatro: El cuerpo: el movimiento y la expresión.

Área Celaduría: Para jugar en familia.

#### Día 1

#### \*Área Estimulación Visual

-Marca con una cruz el objeto que es diferente.

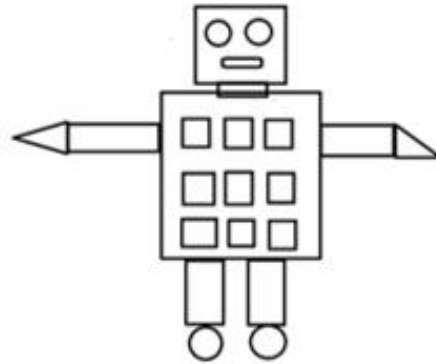




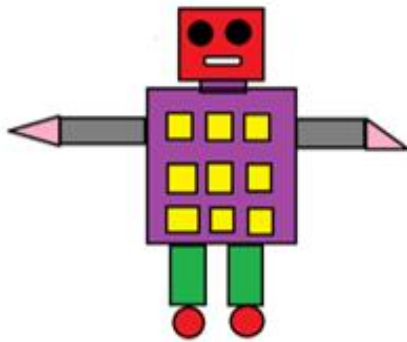
**Área Computación** Contenido Seleccionado: Programa Paint: Trabajo oculo-motriz

1-Trabajar en la computadora (o en un papel si no tienen computadora), en un programa de dibujo, como "Paint", insertar las siguientes **formas** para dibujar: un **Robot**

Por ejemplo:

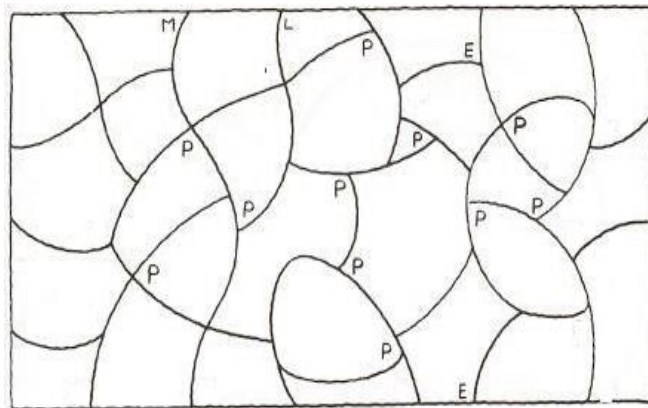


2-Con la herramienta "Relleno de color" pintarlas con los siguientes colores:



**Día 2**

**\*Área Lengua:** Repasamos la letra "P" Con un divertido juego de pintar.  
-Pinta con ayuda de mamá, todas las "P" que encuentres, para descubrir el animal escondido. (Se puede ampliar la imagen)



**Área Tejido y Artesanías:** Título de la propuesta: "Una Alfombra Muy Útil"

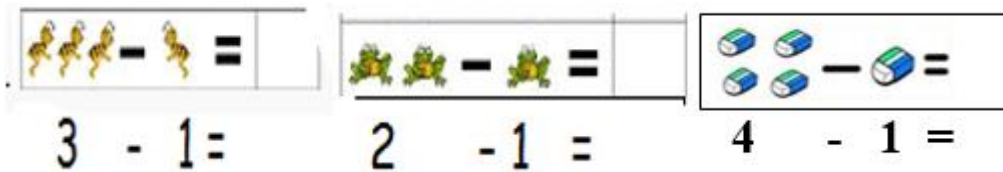
-Tomar las remeras de algodón (que se pidió en los materiales para este proyecto en la clase anterior ) usando una tijera y con ayuda de un adulto, cortar por debajo de las mangas de la remera, todo el torso, luego sacar de ese rectángulo de tela que queda, todas las tiras que se pueda de unos 2 cm de ancho aproximadamente .Cuando tengas las tiras que cortaste de todas la remeras, comenzar a trenzarlas de a 3, tratando de mezclar los colores que conseguiste, puedes anudar o ayudarte con un trozo de cinta de papel para unir las tres tiras con las que realizarás la trenza, tanto al comienzo como al final del trenzado para que no se desarmen.  
-Trenzar todas las tiras que obtuviste y reservar para la próxima clase.



### Día 3

**\*Área Matemática:** Practicamos un poco más la resta.

-Con ayuda de mamá resuelve los siguientes ejercicios.



**Área Tecnología:** Contenido seleccionado: Pasta de papel

- Con ayuda de un familiar realizamos la siguiente pasta siguiendo los pasos que figuran en la receta
- Con la pasta que realizaste confecciona una guitarra.
- Una vez lista deja que se seque para luego lijarla y pintarla. ¡A cantar la payada!

## Pasta De Papel

**Ingredientes para preparar la PASTA DE PAPEL**

- ½ kg. de cola vinilica
- ½ kg. de papel de diario
- Tiza en polvo

**PREPARACIÓN**

- Se remoja el papel cortado en trozos y se deja uno o dos días en miuna lata bien cubierto de agua
- Luego se escurre y se la coloca sobre la mesa, formando una corona
- En el centro de la corona se coloca la cola vinilica.
- Se va uniendo y mezclando con tiza
- Se amasa hasta que se desprege de las manos y de la mesa.

**RECOMENDACIONES**

- Si la pasta que muy blanda colocarle un poco de más de tiza
- Si por el contrario queda muy dura colocarle un poco más de cola

### Día 4

**\*Área Orientación y Movilidad** “Jugamos en Familia.”

Juego: “SIMÓN DICE”

Instrucciones: Un jugador se parará en frente de los demás miembros del juego y leerá las indicaciones de las tarjetitas. Los otros jugadores deberán realizar solo las indicaciones que empiecen con: “SIMÓN DICE.” Gana el jugador con más aciertos.

Se necesita: -3 jugadores o más - Tarjetitas con las indicaciones - Entusiasmo. - Ganas de jugar.

Indicaciones para las tarjetitas

- Simón dice: Saludo a la persona que se encuentra a mi izquierda.
- Simón dice: Salto en mi lugar.
- Simón dice: Aplaudo con las manos en la espalda.
- Simón dice: Gira la cabeza a la derecha. Salta en un pie.
- Simón dice: Toca el piso. Tirate al suelo.
- Simón dice: Camina dos pasos hacia atrás y uno hacia adelante.
- Simón dice: Toca al jugador que lee las instrucciones.
- Simón dice: mueve tu pierna y brazo izquierdo.

**“MUCHA SUERTE Y ESPERO QUE SE DIVIERTAN TODO JUNTOS EN FAMILIA”**



**Área Música:** Título: Folkloreando me divierto.

Contenidos: Estilo: Música folclórica. Carácter de la obra musical: Alegre, enérgico etc.

1- Prestamos atención al video que la profesora de música te envía por WhatsApp de la "Chacarera De La Bienvenida".

- a) Seguimos las acciones que la canción indica.
- b) Acompaño la canción con las maracas (2 vasos de plástico pegados y rellenos con semilla o piedritas)

2- Escuchamos la canción "Carnavalito Con el Cuerpito" (el audio será enviado por WhatsApp) Seguimos las acciones que la música indica.

- a) En familia buscamos elementos que tengas en casa, como cintas, pañuelos etc. para jugar y acompañar la canción

**Día 5**

**\*Área Actividades de la Vida Diaria**

- Rodea con un círculo los objetos que deben ir en la mesa a la hora de comer. (Ampliar la imagen si es necesario.)



**Área Cocina:** Contenido: La Merienda

-Te propongo que junto a mamá o papá preparen para la merienda: ARROZ CON LECHE

Ingredientes: 70 g de arroz, 375 ml de leche, 375 ml de agua ¼ cucharadita de sal

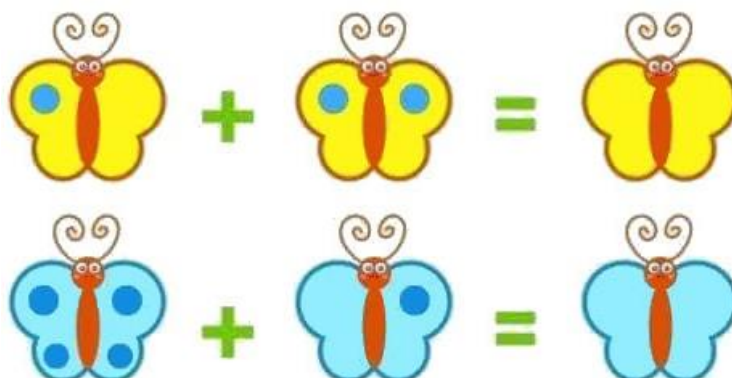
1 /2 taza de azúcar, vainilla y canela a gusto.

Preparación: Lavar el arroz, hervirlo con el agua hasta que esté semi blando, agregarle el azúcar, la leche, la sal y la vainilla. Dejar ablandar bien a fuego lento. Servir en vasitos con canela.

**Día 6**

**Área Matemática**

-Completa sumando cada circulito turquesa de las mariposas.





**Área Educación Física:** Contenido: Participación y cooperación en actividades en interacción con otros, con y sin elementos.

Título de la propuesta: "Actividades jugadas y recreativas con la familia ante el aislamiento social"

**Actividad 1: Recursos:** Figuras geométricas de cartón, pelotas de trapo de distinto tamaño, vasitos de plástico distintos tamaños, elementos de distintas texturas.

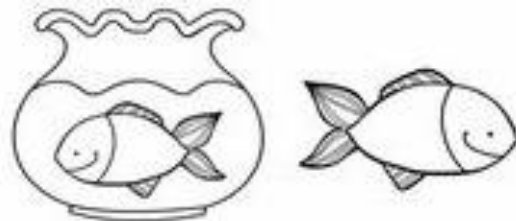
-Dos, tres, hasta 4 personas, se va a colocar uno al lado del otro con ojos vendados, frente a una mesa amplia con muchos elementos de distintos tamaños, formas, etc. A la orden de un familiar que no esté participando del juego, deberán desplazarse caminando hasta la mesa donde se encuentren todos los elementos, deberán ir con cuidado y con una bolsita en mano, al llegar a la mesa los jugadores deberán encontrar mediante su tacto las mismas formas, figuras, tamaños, etc. y deberán guardarlos en la bolsa, el jugador que al terminarse los elementos en la mesa tenga más pares correctos en la bolsa ganará. (Actividad realizada por la residente Pettazzi Pamela)

**¡LES DESEO UNA EXCELENTE SEMANA Y A DIVERTIRSE EN FAMILIA!!**

**Día 7**

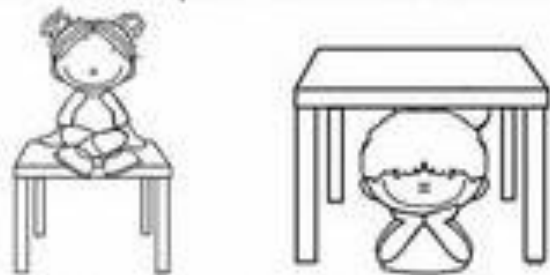
**Área Orientación y Movilidad**

-Marcar con una x el pez que está adentro de la pecera y colorea el que está afuera.



-Colorea la niña que está arriba de la mesa.

(Si es necesario ampliar las imágenes)



**Área Cerámica:** Título de la propuesta: "Rememorando técnicas aprendidas"

Contenidos: Rememorar técnicas aprendidas y conocer personas ilustres ceramistas de actualidad.

Preparación: Recuperamos saberes previos y nos preparamos para la Semana de las Artes.

Materiales: actividades anteriores, 3 o 4 plastilinas, un palillo y un hisopo. En esta oportunidad, Luciana realiza una escultura con plastilina al estilo del ceramista ilustre argentino "Luciano Polverigiani".

Pasos a seguir:



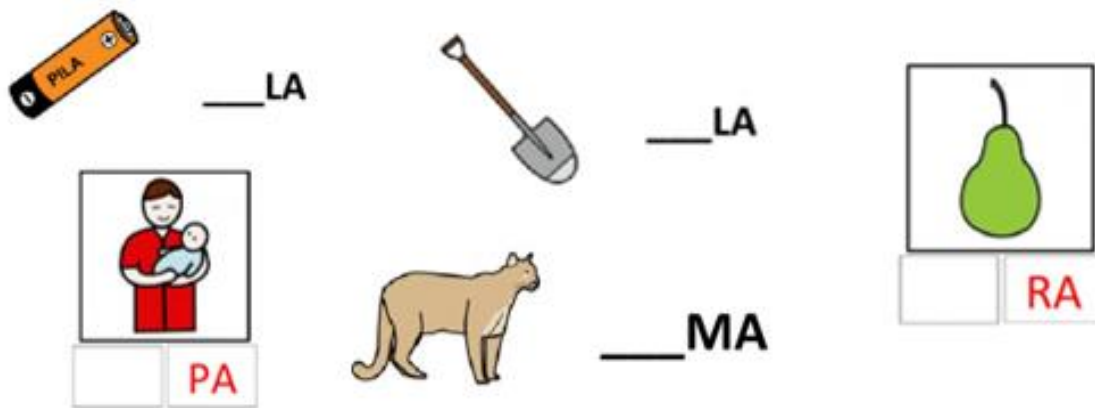
1. Con la mitad de la plastilina, hacemos una pelota grande y con ayuda del palillo y el hisopo realizamos una cara marcando cejas- ojos- nariz- boca- torso.
2. Con lo que resta de plastilina, le agregamos a la figura formada del punto anterior, orejas (de estilo conejo)- brazos- piernas.
3. Luego, podemos jugar a formar distintos personajes de los dibujitos que más te guste Luchy; teniendo en cuenta que debe tener cejas- ojos- nariz- boca.

NOTA: La misma plastilina que utilizamos en esta guía, la vamos a utilizar en trabajos de guías posteriores.

## Día 8

### Área Lengua

-Escribe con ayuda de mamá **PA – PE – PI – PO – PU** según corresponda la sílaba inicial.



**Área Teatro:** Contenido: El cuerpo: el movimiento y la expresión.

\*Con mi familia coordinamos, expresiones y movimientos de afirmación y negación: para calentar los músculos del cuello, nada mejor que decir que sí y que no. Con suavidad, se hará el gesto de la negación y la afirmación. Primero uno y luego el otro, o viceversa.

## Día 9

### Área Estimulación Visual

- ¡Veó, veó! ¿Qué ves?

-Pinta el pato.

-Escribe con ayuda de mamá el nombre de lo que pintaste.

.....





**Área Psicomotricidad:** Contenido: Motricidad gruesa. Control y consciencia corporal

-Actividad 1: En familia jugamos a ir nombrando las partes de nuestro cuerpo realizando un sonido, es decir, un familiar dice "manos" y deben aplaudir, si dice "pies", deben zapatear, si dice "cabeza" realizar un movimiento con la cabeza y de ese modo continuar hasta nombrar las diferentes partes del cuerpo.

-Actividad 2: Colocar en el suelo cinta papel o dibujar una línea larga, también se puede colocar una soga.

Pasar por la línea dibujada previamente, arrastrándose como una serpiente,

\_ saltar con el pie hábil por toda la línea,

\_ saltar con los dos pies juntos a un lado y al otro de la línea.

\_ ¿de qué otra forma podemos pasar por la línea dibujada? ¿Se animan a pasar de diferentes posiciones

**Día 10**

**Área Actividades de la Vida Diaria**

-Observa cada una de las imágenes, luego recorta cada una de ellas.

-Ordena cada imagen según el orden en que se ponen en la mesa a la hora de almorzar o cenar.



**Área Celaduría**

Para jugar en familia.

-Seguimos proponiendo juegos para pasar un lindo momento en familia o con amigos.

Juego: Empieza con...

· Para este juego necesitamos dos o más jugadores.



- Quien inicia el juego debe pensar en un objeto que este en la casa, decir "Empieza con" y la letra inicial del nombre del objeto. Ejemplo: CAJA "Empieza con la letra C".
- Los demás jugadores deben ir adivinando.
- Los jugadores que deben adivinar pueden pedir pistas. Ejemplo: para que sirve, tamaño, material del que está hecho, etc.
- Una vez que han adivinado la palabra, quien adivino, propone una nueva palabra para continuar con el juego y seguir divirtiéndonos.

**“EN CADA AMANECER, HAY UN NUEVO DÍA, LLENO DE ESPERANZA QUE ILUMINA NUESTRA VIDA. EL PRIVILEGIO DE LA VIDA, ES TENER UNA FAMILIA, CON QUIEN SE PUEDE CONTAR TODA LA VIDA”.**

**Observaciones:**

**Las actividades que tienen \* son realizadas por la alumna residente Norma Sofía Ramos.**

Directora: Marisa Pelletant