

**ESCUELA DE EDUCACION ESPECIAL MARTINA
CHAPANAY**

DOCENTE: Patrica Anahi Ponce

NIVEL: Primario Especial

DURACION: 10 dias.

SECCION: 1° Habilidades "A"

TURNO: Tarde

AREAS: Integradas

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

CONTENIDOS CURRICULARES: Habilidades Academicas :Lengua (Lectoescritura); Matematica (Conteo, Nociones Espaciales, Figuras Geometricas); Ciencias Naturales (Plantas). Habilidades Sociales: Las Emociones. Autonomia : Alimentacion. Artes visuales: Collage

CONTENIDOS ESPECIALIDADES: Teconologia: Indagar y explorar materias recolectadas del medio atraves de operaciones tales como: romper, doblar, etc. Teatro: Registro Corporal. Psicomotricidad: Representacion, Esquema corporal, psicomotricidad fina y gruesa. Educacion Fisica: Juegos. Educacion Agropecuaria: Reconocimiento y manipulacion de herramientas.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES.

DIA 1

ACTIVIDAD 1: HABILIDADES ACADEMICAS-LENGUA-LECTOESCRITURA.

Creación de una historia a partir de una imagen. Con ayuda de un adulto, busco un lindo dibujo e invento la historia que más te guste.

ACTIVIDAD 2: HABILIDADES ACADEMICAS-LENGUA-LECTOESCRITURA

Con ayuda de algún adulto, escribo el nombre de los personajes de la historia que inventaste, luego dibujo los personajes.

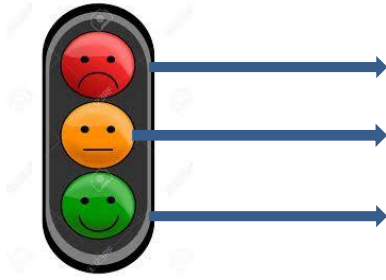
ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD

Dibujo y pinto animales en diferentes papeles (uno por papel).

DIA 2

ACTIVIDAD 1: AUTOCUIDADO-INDEPENDENCIA-ALIMENTACION

Con ayuda de un adulto, dibujo un semáforo para realizar una clasificación de los alimentos. Busco, recorto y pego o dibujo imágenes de alimentos para pegar al lado del semáforo según corresponda. Al lado de la luz roja pego los alimentos no saludables, al lado del color amarillo alimentos más o menos saludables y al lado del color verde los alimentos saludables.



ACTIVIDAD 2: AGROPECUARIA

Busco, recorto y pego imágenes de herramientas que usamos en la huerta (por ejemplo, pala, carretilla, regadera, etc.)

ACTIVIDAD 3: EJE: HABILIDADES ACADÉMICAS-LENGUA

Con ayuda de un adulto, escribo el nombre de las herramientas pegadas en el cuaderno.

DIA 3

ACTIVIDAD 1: PSICOMOTRICIDAD

Utilizo los animales dibujados anteriormente como cartas para jugar en familia-El juego consiste en dar vuelta de a una carta y hacer el sonido del animal que te tocó o representarlo haciendo como si fuese ese animal.

ACTIVIDAD 2: TECNOLOGIA

Materiales: un tubo de servilleta de papel, cartulina, plasticola, tijera, marcador.



Con ayuda de un adulto, dibujo y recorto en cartulina un círculo para hacer el cono de la parte de arriba y dos triángulos para sus alas traseras, los pego al rollo y los dejo secar. Por último decoro el cohete espacial como más te guste.

ACTIVIDAD 3: EJE: ARTES VISUALES-COLLAGE

Con ayuda de un adulto, dibujo un cohete espacial en una hoja negra y lo decoro el espacio donde circularía ese cohete (por ejemplo estrellas, planetas).

DIA 4

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADÉMICAS-MATEMÁTICA-NOCIONES ESPACIALES

Con ayuda de algún adulto, dibujo un círculo en una hoja. Pego pelotitas de papel crepe adentro del círculo y trocitos de diarios afuera del círculo.

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADÉMICAS-MATEMÁTICA-NOCIONES ESPACIALES

Con ayuda de algún adulto, dibujo una mesa en una hoja. Pego pelotitas de papel crepe debajo de la mesa y trocitos de papel de diario arriba de la mesa.

ACTIVIDAD 3: EDUCACION FISICA

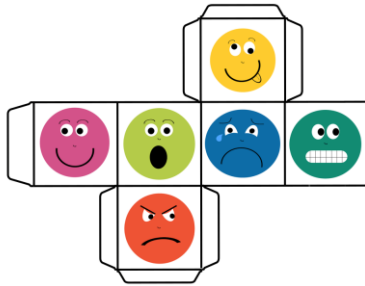
JUGAMOS CON GLOBOS: comenzamos la actividad, cada integrante con un globo y al ritmo de la música hacer bailar el globo. Podemos lanzarlo hacia arriba, abajo, adelante, primero lo hacemos con una mano y luego con la otra, también con los pies. En pareja realizamos pases con las manos luego con los pies.



DIA 5

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES SOCIALES-LAS EMOCIONES

Con ayuda de algún adulto confeccionar un “cubo de las emociones”.



ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES SOCIALES-LAS EMOCIONES

Juego con mi familia y el cubo de las emociones: Lanzar el cubo de las emociones (respetando los turnos para el juego) e imitar la cara que me toca al tirar el cubo-puedo mirarme en un espejo cuando hago las imitaciones de las diferentes emociones.

ACTIVIDAD 3: TEATRO

Buscar en casa, en compañía de un adulto, una sábana vieja o un amanta-Buscamos un espacio que lo posible esté libre de muebles para poder movernos con comodidad-Jugar con la sabana o manta de esta manera: me envuelvo como si fuese un gusanito en su capullo, después despacito voy saliendo del capullo y extendiendo mis alas, ahora soy un mariposa y vuelo con mis alas por todos lados, me da sueño y vuelvo al capullo a descansar-Para terminar la actividad ayudo a doblar la sabana y la guardo para volver a utilizar.

DIA 6

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADÉMICAS-CIENCIAS NATURALES-PLANTAS.

Con ayuda de algún adulto armo mi germinador siguiendo el paso a paso para poder realizarlo.



ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADÉMICA-Cs. NATURALES-PLANTAS.

Llevo un registro (dibujos) de los cambios que voy observando en el germinador día a día.

ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD

Le pedimos ayuda a algún adulto para recortar las cartas por la mitad. Luego armo en forma de rompecabezas uniendo las partes que corresponde.

DIA 7

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADÉMICAS-LENGUA.

Con ayuda de algún adulto, dibujo la letra "L" grande en una hoja para poder decorarla como más te guste.

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADÉMICAS-LENGUA.

Con ayuda de algún adulto practico la escritura y pronunciación de la letra "P" con cada una de las vocales.

ACTIVIDAD 3: AGROPECUARIA

Un adulto copia la terea en el cuaderno, y con su ayuda te animas a colocar las vocales que faltan para descubrir el nombre de las herramientas que usamos en la huerta.

DIA 8

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES SOCIALES-JUEGOS.

Jugamos en familia.



Materiales:

- Platos
- Palitos de paleta
- Globos

Objetivo:

1.- Con las raquetas impedir que el globo toque el piso.

ACTIVIDAD 2: PSICOMOTRICIDAD

Realizo con cuento corto donde los protagonistas sean los animales de las cartas, con ayuda de algún adulto.

ACTIVIDAD 3: TECNOLOGIA

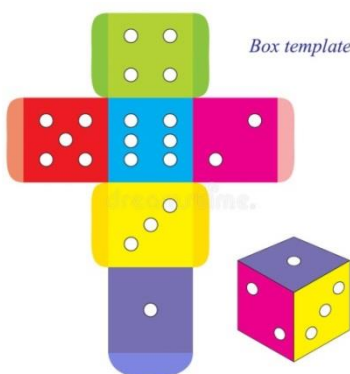


Materiales: una caja, bombilla de plástico, plasticola, tijera, pelotitas o balotas.

Con ayuda de algún adulto busco una caja de zapatos, corto las bombillas de plástico de diferentes tamaños, las pego en la caja dejando espacio para que pueda pasar la pelotita o balita (lo que tengas en casa).

DIA 9

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMATICA.



Con ayuda de algún adulto confecciono un dado para poder jugar.

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMATICA.

Jugamos en familia. Materiales: dado, varios elementos (pueden ser tapitas, balitas, piedras, fideos, etc.)-El juego consiste en lanzar el dado al aire y dejarlo caer y depende en el número que caiga debo contar la cantidad de elementos que me indica el

dado-Repetir el procedimiento varias veces y siempre respetando los turnos de los participantes del juego.

ACTIVIDAD 3: EDUCACION FISICA

La batalla: Todos los integrantes se deberán atar un globo en un pie, a la orden de ¡ya! Comienza la batalla-El juego consiste en pisar el globo de los demás integrantes sin que te revienten el tuyo-Gana el integrante que conserve su globo.

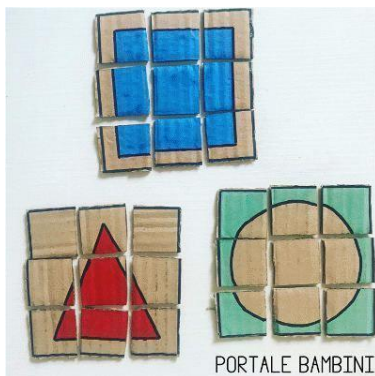


DIA 10

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMATICA-FIGURAS GEOMETRICAS.

Con ayuda de algún adulto confecciono estos rompecabezas con figuras geométricas.

Materiales: cartón, temperas o lápices de colores, tijera y muchas ganas de trabajar.



ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMATICA-FIGURAS GEOMETRICAS.

Juego con los rompecabezas de figuras geométricas. Armo y desarmo varias veces los rompecabezas y nombro cada una de las figuras que voy armando.

ACTIVIDAD 3: TEATRO

En compañía de algún adulto busco la sabana o manta que utilizaste la semana anterior-Esta vez la vas a utilizar para hacer en un rincón de la casa una pequeña casita-puedo usar unas sillas o una mesa para sujetar la sabana o manta-Es importante que quede abierta por alguno de los lados como una gran ventana-En mi casita puedo recibir visitas para tomar la merienda, descansar y escuchar música, etc.-Si alguien quiere entrar, primero deberá pedir permiso-puedo poner almohadones o una alfombra para poder sentarme-También puedo llevar algunos juguetes.

DIRECTORA DE LA INSTITUCION: Lic. Mariela García.