

Escuela de Educación Especial India Mariana

Docente: Romina Pérez

Sección: Habilidades A

Turno Tarde

Área curricular: Ambiente Natural y Socio- Cultural, Habilidades Prácticas

"Mi cuerpo"

Contenido:

- Nociones espaciales y de cantidad.
- El cuerpo humano y la salud.
- Hábitos de higiene personal.
- Música: : atributos del sonido: duración
- Teatro: El cuerpo y su potencialidad expresiva. Exploración y descubrimiento de posturas. Exploración de objetos.
- Plástica: Volumen: exploración lúdica del espacio, cuerpos que ruedan.
- Psicomotricidad: Esquema corporal. Expresión y comunicación verbal-gestual-corporal. Representaciones grafo-plásticas. Juego simbólico. Coordinaciones generales.

Rutina Diaria:



1 día. Área: Matemática

Actividad 1: Buscamos

Buscamos en casa varias tapas o si no tenemos puede ser otro objeto como broches o piedritas. Observamos sus características.

Actividad 2: Agrupamos

Necesitamos 2 recipientes, pueden ser cajas o recipientes. En uno colocamos muchas tapitas o el objeto que tengamos y en el otro pocos. Vaciamos los recipientes y repetimos la actividad. Siempre acompañamos la actividad con la verbalización de lo que se realiza.

Actividad 3: Área: Música "Juntos si se puede"

La duración del sonido: se refiere a la cualidad del sonido que nos permite distinguir entre sonidos largos y cortos. Por ejemplo: sonido largo el timbre de la escuela.

E.E.E. India Mariana Hab. "A" Áreas Integradas Guía N° 10

Sonido corto: el golpe de una palmada. Escuche atento los sonidos que lo rodean y diferencie entre sonido largo y corto. Reproduzca vocalmente dichos sonidos.

2 día. Área: Matemática

Actividad 1: Recortamos

Buscamos en revistas imágenes que nos gusten, con ayuda o supervisión de un adulto las recortamos y reservamos.

Actividad 2: Pegamos según corresponda

En una hoja separamos tres espacios, un familiar escribirá en cada uno: Muchos, Pocos, Ninguno. Tomamos las figuras que recortamos y pegamos según corresponda.

Actividad 3 Área Psicomotricidad, "Dibujo a escala real"

Para que el niño pueda trabajar un dibujo a escala real vamos a necesitar una tiza (si lo hacemos en el piso) o un lápiz (si lo hacemos sobre un cartón o papel grande).

Lo siguiente es que un mayor sirva de modelo, acostándose en el piso o sobre el cartón y el niño dibuje el contorno de su cuerpo, dejando así la silueta en el piso cuando el modelo se levante. Una vez terminada la silueta podemos dibujarle los ojos, boca y otras partes, también podemos completar con la vestimenta según corresponda.

3 día. Área: Ambiente natural

Actividad 1. Nuestro cuerpo

Esta actividad la podemos hacer frente a un espejo o también podemos utilizar la cámara del celular. Una persona mayor va nombrando las partes del cuerpo desde la cabeza hacia los pies (cabeza, brazos, manos, tronco, piernas, pies), siempre señalando o tocando las partes. La idea es que el niño pueda identificar esas partes.

Actividad 2. Completamos el cuerpo

Usando la silueta que realizamos en psicomotricidad, nombramos las partes del cuerpo y podemos completar con detalles como los dedos, ojos, orejas y todo lo que hace al cuerpo humano.

Actividad 3 Área Plástica, "Jugando con arte"

Con ayuda de un adulto realizamos pelotas de papel de diario, comenzamos arrugando el papel, dando la forma esférica y pegando tiras alrededor con cinta o Plasticola. Realizar varias pelotas de distinto tamaño, mientras más grandes, mejor. Luego hacerlas rodar sobre la mesa o el piso, de un lado al otro, observamos cómo se mueven.



4 día. Área: Habilidades Prácticas

E.E.E. India Mariana Hab. "A" Áreas Integradas Guía N° 10

Actividad 1. Adivina Adivinador

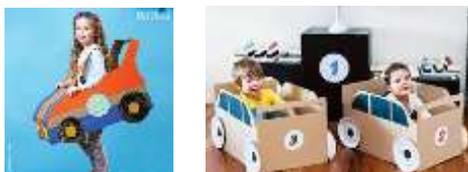
Con ayuda de un mayor, buscamos diferentes elementos de Higiene personal, un peine, jabón, pasta dental, toalla, etc. La colocamos en la mesa, el adulto hará la mímica de para qué sirve cada uno de los elementos invitando al niño a imitarnos. Por ejemplo como nos lavamos los dientes, como nos secamos la cara con la toalla, como nos peinamos.

Actividad 2. ¡Cómo me cuido!

Sobre una hoja me dibujo junto a los elementos que uso para mis cuidados diarios. Un mayor puede dibujar y el niño pinta o ayuda a realizar la actividad.

Actividad 3 Área Teatro, "Autos locos"

Conseguir una caja de cartón grande. Con la ayuda de algún adulto, dibujar (con lápices, lapiceras, marcadores o pintura) ruedas, puertas y ventanas para transformar la caja en un auto. Hacerle agujeros a la base de la caja para que las piernas pasen por ahí. Decorar como quieran.



5 día. Área: Matemática

Actividad 1. Arriba y abajo

Usando las pelotitas de papel que realizamos en Plástica jugamos un poco. Al ritmo de una canción que sea del agrado del alumno lanzamos las pelotas lo más alto que se pueda, podemos acompañar con aplausos.

Luego con otra persona jugamos a lanzarlas por el suelo de un lado hacia otro.

Actividad 2. Pelotitas

Proponemos a los niños realizar pequeñas pelotitas de papel para luego pegarlas en una hoja que estará dividida por una línea horizontal. Así marcamos Arriba -Abajo

Actividad 3 Área Psicomotricidad, "Tejo"

Materiales:

- Tiza, aros o cualquier material que se pueda utilizar para delimitar un espacio.
- Piedras, broches, pelotas u otro objeto que el niño pueda reconocer a simple vista.
- Bolsita de arena para arrojar o esponja mojada.

El juego consiste en dibujar en el piso cinco círculos y/o cuadrados (o delimitar un espacio con el aro, cinta, tela, entre otros) dentro pondremos los objetos que hayamos elegidos. Por ejemplo:

Círculo / cuadrado 1: 3 piedras y 5 broches.

Círculo / cuadrado 2: 4 cucharas y 2 piedras.

E.E.E. India Mariana Hab. "A" Áreas Integradas Guía N° 10

Círculo / cuadrado 3: 4 piedras, 6 cucharas y 2 pelotas.

Círculo / cuadrado 4: nada.

Círculo / cuadrado 5: 3 pelotas y 3 piedras.

Le pediremos al niño que arroje la bolsa de arena hacia algún círculo. Se lo pediremos de la siguiente manera.

Arrojar la bolsa de arena al círculo donde hay:

1. más piedras.
2. menos piedras.
3. Mayoría de cucharas
4. donde no hay nada.
5. Igual cantidad de pelotas y piedras.

Esto funciona a modo de ejemplo cada familia buscará la variación que quiera y le sirva mejor según los materiales que dispongan.

6 día. Área: Ambiente Natural

Actividad 1: Los sentidos

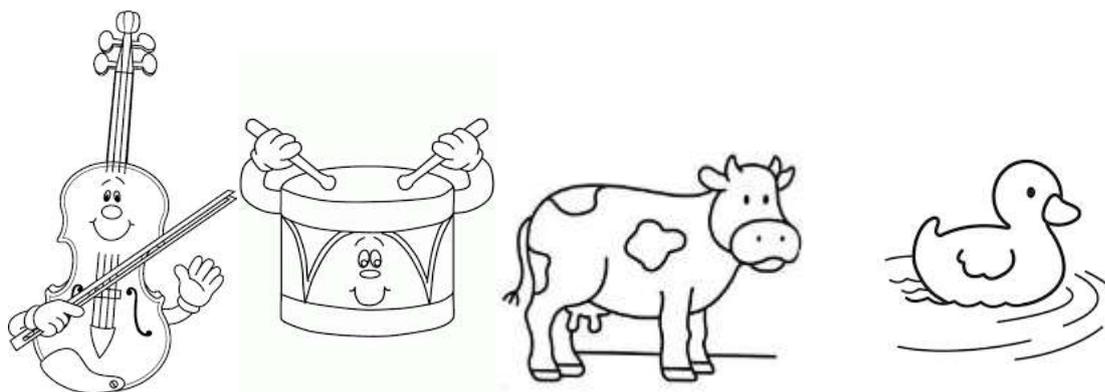
Observa con atención y disfruta de la canción "Los 5 sentidos". Acompañamos con movimientos y gestualidad. <https://youtu.be/IF0y3qIPWis>

Actividad 2: El Sentido de Tacto

Con ayuda de un familiar buscamos objetos que tengan diferentes texturas, por ejemplo algodón, cartón, plástico, madera o lijas. Al contacto con cada objeto verbalizamos como es: Suave, rugosa, áspera, etc.

Actividad 3: Área: Música Prof. Verónica Castro "Juntos si se puede"

Colorea los instrumentos musicales y animales que reproduzcan sonidos largos



Reproduzca con la voz el sonido de los animales e instrumentos musicales

7 día. Área: Habilidades Prácticas

Actividad 1. ¿Qué hacemos?

Buscamos algún muñeco que sea del agrado del alumno, le explicamos que está sucio y que necesita un baño. Charlamos sobre la importancia de la limpieza en nuestro cuerpo.

E.E.E. India Mariana Hab. "A" Áreas Integradas Guía N° 10

Buscamos los elementos necesarios como jabón y una toalla, en caso de ser un muñeco con pelo podemos sumar el peine.

Actividad 2. Pato al agua

Una vez que tenemos todos los elementos llevamos a cabo el baño al muñeco, recordando las partes del cuerpo y la importancia de lavar y cuidar nuestro cuerpo.

Actividad 3 Área Psicomotricidad, "El espejo Mágico"

En este juego deben ser mínimo dos personas, uno será el protagonista y el otro un espejo. Primero empezará el papá o la mamá siendo el protagonista y el niño será el espejo, el niño debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, correr, saltar, tocar una parte del cuerpo, y todo lo que se pueda ocurrir. Pasado un tiempo, se intercambian los roles.

Nota: cada acción debe ir acompañado de las palabras correspondiente a la acción, por ejemplo: al tocar nuestra pierna debemos decir "tocamos la pierna derecha."

8 día. Área: Ambiente Natural

Actividad 1. Mi cuerpo

Sobre una cartulina y con ayuda de un mayor nos dibujamos a cuerpo completo. Nombrando y señalando las partes del cuerpo: cabeza, ojos, nariz, boca, etc.

Actividad 2 Rompecabezas

Una vez que tengamos listo el dibujo de nuestro cuerpo con la supervisión de un adulto cortamos la cartulina en 2 o 3 partes para hacer un rompecabezas. Lo desarmamos y lo volvemos a armar para luego pegarlo sobre una hoja.

Actividad 3 Área Plástica, "Jugando con arte"

Trabajamos con las pelotas de papel que hicimos anteriormente, incentivar al niño para que juegue con ellas: Apilarlas para construir una torre, también pueden lanzarlas a una cesta o a una caja, contar cuantas encestaron; agruparlas por tamaños; apuntarle a un blanco y hacer competencias de puntería...o inventar un juego que resulte divertido!



9 día. Área: Matemática

Actividad 1. Todos y ninguno

Para este juego necesitamos varias personas, mínimo 3. Buscamos alguna canción que sea de agrado y bailamos cada tanto un mayor debe proponer:

- Todos aplauden
- Todos saltan

E.E.E. India Mariana Hab. "A" Áreas Integradas Guía N° 10

- Ninguno baila
- Todos cantan
- Ninguno salta... etc.

Actividad 2. Todos

Con permiso y ayuda de un mayor tomamos una foto de Todos los que participaron en la actividad anterior.

Actividad 3 Área Teatro, "Autos locos"

Usar el auto para pasear por la casa, recorrer todos los ambientes. Cambiar las velocidades, andar lento, rápido. Estacionar el auto en algún lugar. Hacer carreritas de autos si se pudieran hacer más de uno.

10día. Área: Habilidades Prácticas

Actividad 1. Peinados

Frente a un espejo jugamos a peinarnos de maneras raras, usamos peines, cepillos un rociador y cambiamos de peinados. Si el alumno se resiste o no disfruta de esta actividad lo podemos aplicar sobre un muñeco o acomodar su pelo sobre con las manos para no provocar resistencia.

Actividad 2. Pelos locos

Sobre una hoja un mayor dibujará una cabeza sin pelos, la idea es que con lanas, telas, palitos, masa o simplemente con lápices el alumno haga el peinado que más le guste, usando los colores y materiales que le agraden.

Actividad 3 Área Psicomotricidad, "Circuito"

Vamos a realizar un circuito, somos exploradores y vamos por la selva. Para ello colocaremos uno banco sobre el que tendrá que pasar el niño, diciendo que es un puente colgante, guardando el equilibrio una bolsita de arena en la cabeza. Después tendrán que cruzar un río pasando por encima de unas piedras (que serán folios, papeles o aros esparcidos por el suelo sobre los que tendrá que saltar el niño). Habrán de pasar por debajo de un túnel formado por sillas. A continuación cruzarán un río donde hay cangrejos y tendrán que saltar (de un pie a otro en el caso que pueda realizarlo). Por último entrarán en una cueva (formada por mesas donde hemos de caminar de cuclillas), cuando salgan se encontrarán con un obstáculo que habrán de saltar (almohadón) y llegado así a su destino.

¿Te gustaron las actividades? Marca con una x el emoticón



Director: Raúl Riveros