

**Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja-  
lengua-matemática**

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL MERCEDITAS DE SAN MARTIN

Docentes: Cecilia Oro- Maira Alanis- Romina Maratta- María M. Doña

Nivel inicial-Sala Roja

Turno: Mañana

Formación personal y social- Computación- Artes visuales- Psicomotricidad

DIMENSIÓN “FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL”

Contenidos: Respeto por las opiniones de otros.

Tolerancia a la frustración.

ÁMBITO “CONVIVENCIA”

Núcleo: “Interacción social”

Contenidos: Integración valorativa: Valores y competencia para convivir en la diversidad,  
Desarrollo y manifestación de conductas positivas. Comprensión de las necesidades de los  
demás.

ÁMBITO: Dimensión comunicativa y artística. Ámbito: Artes Visuales (Plástica).

Contenido: Tridimensión: Reconocimiento y elaboración de distintas producciones  
tridimensionales.

COMPUTACIÓN: Contenidos: uso del mouse o touch pad, o cursor de dispositivos móviles.

PSICOMOTRICIDAD: Contenido: Coordinación motriz.

La coordinación motriz la organización de todos los procesos parciales de un acto motor en  
función de un objetivo motor preestablecido.

Título: “Jugamos en familia”

Actividades

Día 1:

Nos sentamos en círculos para ver el siguiente cuento:  
<https://www.youtube.com/watch?v=X3pqs30VJHk>. Conversamos sobre nuestra familia y  
como está integrada.

Realizar tarjetas: cada participante se dibujará, pasará a la persona que tiene al lado la tarjeta,  
el compañero deberá colocar cualidades.

## **Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- lengua-matemática**

Adivina, adivinador: Se repartirán las tarjetas entre los participantes, cada uno deberá ocultar las que le tocaron, por turno irán diciendo las características de persona que tienen en la tarjeta, sin decir su nombre. El resto de las personas deberán averiguar quién es. Ganará quien adivine más miembros de la familia. Una variante puede ser realizar gestos, en lugar de verbalizar las cualidades.

Día 2:

La Mancha: Con más de 2 personas de la familia. Un voluntario será el encargado de buscar y manchar a los demás miembros, dicha persona tiene que tocar a la otra o a los otros miembros diciendo ¡¡ MANCHADO!! Se juega hasta que todos los participantes son manchados.

Mancha Televisión: En este caso tenés que decir un programa, dibujos, o películas de la tele cuando te vayan a manchar, pero no se pueden repetir.

Psicomotricidad: “Pasar la harina”.

El objetivo del juego es pasarse el plato con harina, teniendo los ojos vendados, al familiar que se encuentra detrás de mí, los equipos deben tener 2 o más participantes. Gana el equipo que termine con más harina en el último plato.



Día 3:

Psicomotricidad: ¿De qué comida se trata?

Para comenzar todos los jugadores deben salir de la habitación. Se ponen sobre una mesa los alimentos. Se vendan los ojos al primer jugador y se le acerca a la mesa en la que están los alimentos; se elige uno de ellos y se hace que el jugador lo huelo. Si es capaz de acertar de qué alimento se trata solo a través del olfato, gana 2 puntos. Si no lo acierta, se le da a probar, si acierta de qué se trata a través del gusto, gana 1 punto. El jugador solo tiene una oportunidad de responder después de oler y otra después de degustar; si no lo acierta de ninguna manera, obtiene 0 puntos. A continuación, se pasa al siguiente alimento, hasta completar todos los que

## **Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- lengua-matemática**

hay en la mesa. Una vez finalizado su turno, será ese jugador el que irá dando los alimentos a oler y gustar al siguiente jugador. Cuando todos los jugadores han terminado, se comparan las puntuaciones para ver quién es el ganador.

Computación: ¡Muchos colores!

Jugar en familia a través del siguiente link  
<https://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=vocabulario&l=es>

Solo debes usar el cursor de un celular o el mouse de tu computadora, y arrastrar utilizando el dedo. Deben prestar atención a lo que indica el juego.

Día 4:

Artes visuales: Un día en el museo de artes.

En familia conocemos hoy un artista plástico muy famoso. Observar el siguiente video del artista Joan Miró <https://youtu.be/-Zp7Du1ckaY>

A continuación mostrar la siguiente foto de esculturas del artista, conversar en familia sobre la misma.



Materiales: Plastilina de colores o masa de sal (la que hicieron la clase anterior). Cartón para la base. Con la ayuda de mamá, papá o tutor amasar la plastilina o masa. Observar la imagen de la escultura de Joan Miró y tratar de reproducir la misma ubicándola encima del cartón. Si utilizaron masa sin colorear pueden pintar al terminar el trabajo con témperas. Al finalizar podrán compararla con la obra del artista anteriormente citado.

Comecocos: Solo hace falta una hoja A4. A esa hoja hay que doblarla por el extremo superior derecho y juntarlo con el borde izquierdo para que quede un triángulo. El papel sobrante se corta. Luego se abre el triángulo se vuelve a doblar. Al abrir el papel se verá cómo quedarán

## Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- lengua-matemática

marcadas las diagonales del cuadrado. En esas líneas se realizan nuevos pliegues para finalmente comenzar a doblarlo una vez dado vuelta. En cada una de las pestañas se escriben consignas que serán descubiertas cuando la otra persona diga un número y pida levantarla. En ese juego hay tantas variantes como la imaginación lo permita y a diferencia de otros es para divertirse y no para ganar o perder.



Día 5:

Arañitas en su tela: Hay que tener en casa cinta adhesiva y pelotitas, pueden ser de plástico o papel. Con creatividad se arma una telaraña gigante con cinta adhesiva transparente o cinta papel y se pega a la pared. Las pelotitas serán arañitas para que los participantes de la familia puedan lanzar contra la pared y que estas queden pegadas. ¿Quién gana? El que consigue pegar en el centro de la telaraña la mayor cantidad de bichitos posibles.

Esquís familiares: Para realizar esta carrera forma dos grupos compuestos por tres integrantes. Crear unos pequeños esquís con unos listones de madera, a los que colocarás unas cuerdas con las que los participantes podrán ayudarse a la hora de dar pasos. Gana el equipo que antes cruce la meta.

Día 6:



## **Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- lengua-matemática**

En familia conocemos más sobre San Juan, en especial, sobre Domingo F. Sarmiento. Para ello, haremos una visita virtual a su casa, conocernos su familia y como vivía.  
<https://casanatsarmiento.cultura.gob.ar/noticia/visita-guiada-virtual/>

Bailar en pareja: En familia se elegirá dos o tres canciones para el juego, posteriormente armar parejas de baile. Cada par tendrá un globo, el cual no tendrá que caerse mientras bailan. Realizar diferentes tipos de movimientos, según el ritmo de la música.

Pelota sentada: Todos los participantes tienen que sentarse formando un círculo en el suelo. Tendrán que pasarse una pelota de unos a otros sin levantarse ni usar las manos. Pueden golpearla con las piernas, el tórax, los hombros y la cabeza. Quien no consiga lanzársela a un compañero, perderá.

Día 7:

Qué rica salsa: En primer lugar hacer parejas compuestas, cada una, por un adulto y un niño. Entrega a cada integrante del equipo un pañuelo para que no puedan ver nada. El mayor se coloca en el suelo y sostiene con una mano sobre su boca un pequeño vaso, lata, o taza. El niño tendrá que llenarlo de salsa o agua sin poder ver nada. Gana el equipo que primero termina.

Psicomotricidad: “Dominar la pelota en familia.”

El desafío consiste en cambiar de posición (sentarte, pararte, acostarte, arrodillarte, inclinar tu cuerpo, etc.) para que la pelota se desplace hacia donde tú quieras. Combina con imaginación y creatividad los movimientos de tu cuerpo. Deben participar todos los miembros de la familia.



El balero: Consiste en una bocha hueca, puede ser reemplazada por una pelota, atada con un hilo a una varilla de madera. El juego implica empujar la bola hacia arriba para embocarla justo sobre el palito, en un tiempo de 2 minutos, por participante. Gana el grupo que más puntos, embocando, logro.

**Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja-  
lengua-matemática**

Día 8:

Psicomotricidad: “Bailando en el periódico”.

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. El resto de jugadores se colocan, cada uno, sobre su hoja de periódico, bailan mientras suena la música. Cuando la música para, deben tomar su hoja y doblarla por la mitad, y continuar bailando, ahora sobre la mitad del espacio, cuando la música vuelva a sonar. Cada vez que para la música se repetirá la operación, de manera que cada vez tengan menos espacio para bailar. Cuando un jugador se sale de su hoja (por ejemplo, pone un pie fuera porque pierde el equilibrio) es descalificado. Gana el último jugador que queda bailando sobre su hoja.

Computación: ¡Pintando Me divierto!

Jugar en familia a través del siguiente link <https://vedoque.com/html5/pintura/pintoque2/>

Solo debes usar el cursor de un celular o el mouse de tu computadora, y arrastrar utilizando el dedo. Deben observar la imagen y pintar según lo que ven en ella.

Día 9:

Artes visuales: Observar en familia la siguiente escultura del artista Joan Miró y conversar juntos sobre ella: que tamaño tiene, colores que usa, etc.



Materiales: Un pedacito de cartón, 1 tubo de papel higiénico, 1 tubo de servilleta, \_plasticola, cinta papel, témperas o papeles de colores, pedacito de masa de sal.

## **Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- lengua-matemática**

Una vez que tenemos todos los materiales dispuestos sobre una mesa, miramos bien la escultura del artista Joan Miró. Con la ayuda de toda la familia un ¡comenzamos!

Pegar con cinta el tubo de cartón de servilleta de forma vertical. Colocamos encima de éste el otro tubo de papel higiénico de manera horizontal. Intentando reproducir la escultura del artista.

Luego de esto imitamos con masa de sal la forma de luna que está ubicada la parte superior de la escultura.

Al finalizar pintar con témperas y/o pegar papeles de colores imitando siempre la obra de arte.

Carrera de gusanos: Esta actividad es para hacer en interior. En un espacio grande se crea un circuito con elementos cotidianos que tengas en casa: sillas, botellas, vasos de plástico e incluso juguetes. Cada participantes de la familia, se sentará sobre un cojín y, ayudándose de manos y pies, tendrá que realizar el recorrido en el menor tiempo y derribando el menor número de objetos.

El zoo: Hay que hacer dos grupos (hay que ser pares). En un papel se escribe el nombre de varios animales (dos por cada animal). En cada grupo una persona escoge un animal y deberá reconocer a su pareja en el otro grupo. El reconocimiento se hará a través de la imitación del sonido del animal y con los ojos cerrados.

Día 10

El juego del pañuelo: Se deben formar dos equipos de al menos 4 jugadores cada uno. Cada miembro de un equipo se debe identificar con un número: 1, 2,3... De tal forma, cuando el que porta el pañuelo en la línea media dice el número, un participante asignado, de cada equipo debe salir corriendo por el pañuelo y regresar al punto de salida. Un equipo, puede, perseguir y alcanzar a su oponente tocándole, ha ganado.

**Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja-  
lengua-matemática**

El escondite inglés: la familia debe formar dos grupos. Se elegirá un encargado para darse la vuelta y decir en alto «Un, dos, tres, al escondite inglés». Cuando termine la frase, girará, para mirar y el resto de sus compañeros tendrán que permanecer inmóviles. Los participantes del grupo opuesto, tienen que avanzar lo más rápido posible, pero si no se quedan congelados. Cuando el que conduce se da la vuelta, nuevamente, los participantes tendrán que volver al punto de partida.



La momia: recolectar telas, pañuelos. La familia formará dos grupos, cada uno de ellos tendrá su propio cajón con telas. A la cuenta de 1, 2,3 deberán unir los pañuelos, designar a un participante, quién será envuelto con las telas unidas, hasta convertirlo en una momia. Quien termine primero gana.

Directora: Verónica Irene Bitrán