

**Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- autonomía- computación- Psicomotricidad- artes visuales.**

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL MERCEDITAS DE SAN MARTÍN

Docentes: Cecilia Oro- Maira Alanis- María Marta Doña – Romina Maratta

Nivel inicial-Sala Roja

Turno: Mañana

Lengua- ambiente social- autonomía- matemática

Título: “Que lindo aprender jugando”

Ámbito: AUTONOMIA:

Núcleo: “Cuidado de sí mismo”

Contenidos:

- ❖ Adquisición progresiva de hábitos, actitudes relacionadas con la seguridad, el fortalecimiento y cuidado de la salud.

Ámbito: LENGUAJE

Núcleo: oralidad

Contenidos:

- ❖ Placer por el intercambio comunicativo como medio de establecer vínculos con los demás.
- ❖ Comprensión del significado de las palabras

ÁMBITO: “AMBIENTE NATURAL”

- ❖ El cuerpo y la salud.

PSICOMOTRICIDAD.

- ❖ Coordinación. Dinámicas Generales.

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

Contenido: La forma, símbolos y colores y su representación en distintas reproducciones de obras de arte de Xul Solar.

COMPUTACIÓN

- ❖ Contenidos: uso de medios audiovisuales. Uso del mouse, Touch Pad o cursor de dispositivos móviles.

Actividades:

Día 1

**Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- autonomía- computación- Psicomotricidad- artes visuales.**

Comenzamos esta guía aprendiendo esta rima:

Los deditos de mi mano  
todos juntos ¿Cuántos son?  
Uno, dos, tres, cuatro, cinco  
y la cuenta se acabó.

Para ello, observar las manos, contar la cantidad de dedos que hay en cada mano, realizar movimientos. Con ayuda de un adulto recitar la rima, acompañando con la mano la actividad.

En una hoja dibujar el contorno de la mano de algún familiar, pueden realizarle detalles como: dibujar anillos, uñas y pintarlas. Luego, en una hoja o papel, realizar huellitas con los dedos, plasmar la palma de la mano para realizar libremente diferentes dibujos.

Bien limpitos: En esta actividad se trabajará con masa: 2 tazas de maicena y una de agua. Invitar al niño/a a realizarla. En un recipiente colocar la masa e introducir diferentes juguetes pequeños, sacar de a uno. Realizamos diferentes sonidos propios de los objetos que retiraron. Concluido el juego cada niño/a deberá lavar con esponja y detergente el material que utilizó, secarlo y guardarlo en el lugar que corresponde. Lavarse las manos de forma independiente.

Día 2:

El mago: Para esta actividad necesitamos trabajar en familia, realizando parejas. Uno de los participantes hará de mago, y el otro deberá tenderse en el suelo, y tapar sus ojos. El mago tapa con un pañuelo, una parte del cuerpo “haciendo que desaparezca”. El que está estirado ha de decir “Mago, devuélveme mi..... (Y nombrar la parte que se tapa). En el caso de que la adivine, los papeles se invierten.

Autitos chocadores: Este juego se realiza al aire libre y en familia. Cada persona se imagina que va dentro de un autito chocador. Se coloca música, y, mientras esta suena, los participantes van de un lado para otro libremente por el espacio elegido. Mientras se mueven todos van esquivando a los demás, desplazándose por el espacio, hasta que el moderador nombra una parte del cuerpo, y la música se para. En este momento todos han de intentar chocar con los demás en esa zona del cuerpo. A continuación, la música vuelve y ellos vuelven a seguir esquivándose.

**Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- autonomía- computación- Psicomotricidad- artes visuales.**

Psicomotricidad: “Arenas movedizas”

Material: Dos hojas de diario por jugador. Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas unos cinco metros. La zona entre ambas es el terreno de «arenas movedizas». Para empezar, los jugadores que intervienen (en función de la longitud de la línea) se colocan detrás de una de las líneas (salida), siendo su objetivo cruzar la otra (llegada). Para ello utilizan dos «planchas anti hundimiento» (hojas de diario). A la señal acordada, los participantes, tratarán de llegar lo antes posible, desde la salida a la llegada, pisando exclusivamente sobre las hojas de papel.



Día 3:

Psicomotricidad: “El ciego y la estatua”.

Material: Una venda para tapar los ojos. Los jugadores se colocan por parejas, ambos frente a frente. Uno de cada pareja se tapa los ojos («el ciego») y seguidamente, su compañero («la estatua») se coloca en una posición lo más complicada posible (por ejemplo, de rodillas con un brazo en la espada y el otro sobre la cabeza). Después, el ciego se aproxima a la estatua y tratará de saber, mediante el tacto, la posición en la que se encuentra. Cuando la tiene identificada,



tiene que colocarse, más o menos, de igual forma que su compañero.

Computación: Observar en familia los siguientes videos, desde un celular o computadora, ingresando a los links que se detallan a continuación:

<https://www.youtube.com/watch?v=XBHj09mT0VQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=eQKkSj7P810>

<https://www.youtube.com/watch?v=wuRfdqmJIRw>

**Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- autonomía- computación- Psicomotricidad- artes visuales.**

En familia deben tomar fotos de los lugares peligrosos para jugar. Puedes usar el celular o computadora para realizar las capturas.

Las imágenes tiene que estar indicadas con el pulgar hacia abajo, esto indicará que el lugar es peligroso para jugar.

Día 4:

Las estatuas: Nombramos dos personas para intentar tocar al resto de la familia. Los designados se colocaran en el centro del lugar, los demás miembros deberán pasar al otro lado de la habitación. Conforme los van tocando se convierten en estatuas, estas son liberadas, si un alumno/a que no sea estatua, las toca en la parte del cuerpo del compañero que la persona que dirige el juego indique. Por ejemplo hombro, espalda, brazos, piernas.

Artes visuales: Mirar en familia el siguiente video: Cuento “¡Oh, los colores!”, de Jorge Lujan. Ed. Comunicarte. Video: “Huellitas: Xul Solar” - Canal Pakapaka [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=5&v=yLtfWmJmfVQ](https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=yLtfWmJmfVQ)

Observar en familia la siguiente Imagen: DRAGO marcar con el dedo la gran cantidad de símbolos: letras, colores, banderas, figuras, flecha, serpientes, dragones, pájaros, etc. Se reconocerá el elemento predominante: las banderas.

Los niños inventarán su propia bandera utilizando marcadores (dibujar el diseño con ayuda de un adulto) y témperas o lápices para pintar sobre una base de papel rectangular.

Día 5:

Pañuelito mío: formar un círculo y explicar las reglas del juego: tendrá cada miembro de la familia un pañuelo, con el mismo deberán cubrir la parte del cuerpo que indique la persona que coordina la actividad.

Una vez claras las primeras instrucciones, se hará la primera prueba, por ejemplo: cara y todos tapan su carita con el pañuelo, mano y hacen lo mismo, pies, rodilla, etc.

A continuación complicaremos un poco el juego pidiéndoles que se pongan de pie, y se desplacen por la clase despacio con el pañuelo tapando la parte que indiquemos. Mano, codo,

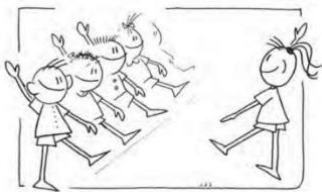
**Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- autonomía- computación- Psicomotricidad- artes visuales.**

hombro, oreja hasta que lleguemos a la cara. Entonces les pedimos que quietos en el sitio donde están soplen el pañuelo para que se levante sin que caiga al suelo y sin utilizar las manos.

Día 6:

Rompecabezas 3D: para esta actividad deberán buscar un tubo de cartón, imágenes de un cuerpo humano. Cortar el cartón en 3 partes, realizar lo mismo con la figura humana (en caso de no encontrar una imagen pueden dibujarla). Pedirle al niño/a que pegue cada parte de la imagen en el cartón, una vez terminado se puede decorar a gusto. Posteriormente mezclar las partes y pedirle al alumno/a que arme la figura humana. Preguntar ¿Qué parte es ésta (señalar en la imagen)?. Podemos realizar una variante para complejizar la actividad; realizar más de una rompecabezas y mezclar las piezas.

Psicomotricidad: El modelo y su espejo: Un adulto elige a uno de los participantes para que sea «el modelo». El compañero o los compañeros se colocan frente a él. El primero representará que está frente a un espejo y realizará sencillos y lentos movimientos variados (tocarse la cabeza, guiñar un ojo, levantar un brazo, abrir la boca...). Los que tiene en frente deben convertirse en «su espejo», tratando de imitar las imágenes que se reproducirían ante dichos movimientos.



El mundo al revés. Los niños/as se mueven libremente por el espacio, entonces una persona indicará una consigna cualquiera: ¡nos tocamos las piernas!, los alumnos tendrán que hacer cualquier cosa que se les ocurra menos tocarse las piernas. Se van dando diversas órdenes y los discentes nunca las realizarán, inventarán otras.

Día 7

Psicomotricidad: El objeto perdido: Material: Cinco o más objetos pequeños (balitas, llave, lápiz, pelota...).

**Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- autonomía- computación- Psicomotricidad- artes visuales.**

Algún familiar coloca objetos encima de una mesa o en el suelo y concede dos minutos para que los jugadores los observen. A continuación, todos se vuelven de espaldas a los objetos y el familiar retira uno, guardándolo para que nadie lo vea. A su señal, regresan a su posición inicial. Se fijan de nuevo en los objetos y levantan la mano cuando creen conocer el que falta. Siguiendo el orden de los que primero la han levantado, el familiar pregunta: ¿Cuál es el objeto perdido? Si acierta, se anota un punto; si falla, se resta un punto.

Computación: En familia deben tomar fotos de objetos peligrosos que un niño no debe de usar. Puedes usar el celular o computadora para realizar las capturas.

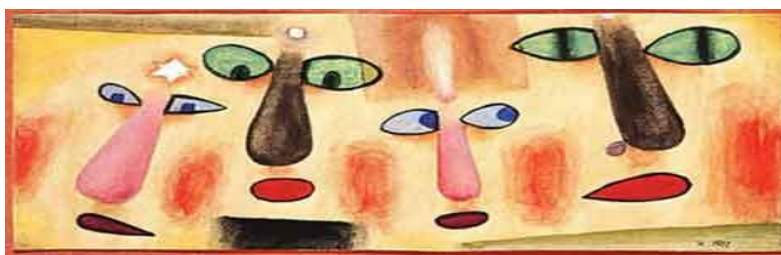
Las imágenes tiene que estar indicadas con el pulgar hacia abajo, esto indicará que el objeto es peligroso.

Día 8:

Mi obra de teatro: para efectuar esta actividad es necesario realizar un círculo dibujando el cuerpo de una persona. En la parte inferior se realizarán dos orificios para introducir los dedos índice y medio. Invitar al niño/a a colocarle un nombre a su personaje y comenzar una conversación, el adulto seguirá la misma intentando, que se utilicen, la espera de turnos para el hablante y atención durante ésta. Al finalizar se preguntará: ¿Qué te pareció tu personaje? ¿Te gustó realizar esta actividad? ¿Cómo te sentiste?



Artes visuales: Observar en familia la siguiente imagen del artista Xul Solar. Se observará que en todas ellas está representada distintas partes de una cara y se tratará de identificar sus expresiones ¿Están enojadas, tristes, alegres? ¿Hacia dónde miran? ¿Qué estarán mirando?



Las cuatro (1922) Xul Solar.

**Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- autonomía- computación- Psicomotricidad- artes visuales.**

Deberán dibujar sobre papel: dos ojos, una nariz y una boca distribuidos como ellos quieran, pintar con lápices de colores.

Observar en familia la siguiente imagen y descubrir entre todos los elementos que la componen.

San danza, acuarela y grafito sobre papel (1925). Xul Solar



A partir del descubrimiento de los colores, los personajes y los elementos presentes en el cuadro elegido, los chicos podrán representar una obra de Xul. Se pueden vestir con los colores que aparecen en la pintura y, si quieren, pueden llevar banderas con símbolos y otros elementos que aparezcan en las obras. A partir de una música, los chicos podrán jugar en una divertida ronda a la manera de Xul Solar

Día 9

Teatro de sombras: se necesita una linterna y una sala oscura. Pueden realizar la actividad como sombras chinescas o a la tapa de una caja de zapatos perforar un cuadrado y colocar papel transparente de color. Detrás aparecerán los personajes iluminados con la linterna. Contar un cuento, inventado, sobre la importancia del cuidado de la higiene corporal. Conversar: ¿Te gusta bañarte? ¿Te lavas seguidas las manos?

Pelos locos: Invitar al niño/a a dibujar una cara, podemos utilizar un vaso para realizar el contorno, ubicar sus ojos, nariz, boca. El adulto deberá recortar y dejar el pelo largo. Pedir al niño/a que corte con tijera el cabello de su dibujo.



Nos arreglamos: presentar al niño/a un muñeco, Llamarlo por su nombre. Comentarle al alumno que nuestro amigo no se ha higienizado, ¿Podremos ayudarlo? Motivar al niño/a para que

**Escuela de Educación Especial Merceditas de San Martín-nivel inicial- sala roja- autonomía- computación- Psicomotricidad- artes visuales.**

realice la higiene bucal, de manos, peinar y vestir con ropa adecuada para la estación del año.  
¿Qué te pareció la actividad? ¿Te gusta lavarte los dientes? ¿Cómo te sentís estando limpio?

Día 10

Si me intentas tocar ruedo: juega en parejas y uno se acuesta sobre una colchoneta, mientras la otra persona está de pie. El que está de pie no puede pisar la colchoneta e intenta tocar la parte del cuerpo que diga el coordinador del juego (pie, tobillo, cabeza, espalda, etc.). Si lo consigue un punto. Mientras el que está en la colchoneta tiene que intentar que no toquen dicha parte y la única forma que puede utilizar de moverse es rodar por la colchoneta. Después cambio de rol.

¡A comer! Para la actividad se requiere una caja de zapatos, realizar un dibujo de una cara dentro (pueden colocarle sombrero, lentes, etc.), pintar con pinceles, la boca se dibujará abierta (agujero) que la realizará un adulto con un cúter o tijera. También necesitamos una pelota. El juego consiste en insertar la pelota en la boca, se hará moviendo la caja hasta lograr el objetivo.

Llegaron los robots: Todos los participantes son robots que se van desplazando en distintas direcciones. Al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando. Una persona dirigirá el juego, dirá por ejemplo: ¡se están agotando las pilas de los brazos!, luego se indicarán otros segmentos hasta que el robot caiga totalmente al suelo. Posteriormente el encargado podrá recargar las pilas de los participantes.

Directora: Verónica Bitrán