

Escuela de Educación Especial Hebe Arce de Videla de Oro

Docente: Laura Vivares

Sección: Habilidades

Turno: Tarde

Áreas Curriculares: Habilidades Sociales: Normas sencillas de comportamiento - Carpintería- Cerámica- Agropecuaria- Educación Física- Tecnología- Computación- Artes Visuales.

Habilidades Sociales: Normas sencillas de comportamiento.

Cerámica: Modelado

Educación Física: Movimientos globales y segmentarios con objetos reales e imaginarios.

Tecnología: Productos tecnológicos de la época de la fundación de San Juan

Computación: Buenos modales y reglas de convivencia

Carpintería: Higiene y seguridad laboral.

Agropecuaria: Las plantas y la luz.

Título: “Aprendiendo a convivir”

Actividades:

DÍA 1: Leer en familia el siguiente texto.

“ Paco y su abuelo fueron al parque y una niña le dio de comer migajón a unas palomas que todas las tardes pasan a la fuente a tomar agua. Las palomas saben que cada tarde alguien les dará un poco de alimento; pero ese día en que Paco y su abuelo estaban tomando un helado, Genaro lanzó piedras a las palomas y las asustó, una de ellas resulto herida de una ala por la ráfaga de piedras aventadas.”

Conversar sobre la actitud de Genaro, si estuvo bien o mal, sobre si saben o piensan que en el parque hay reglas sobre lo permitido y lo prohibido, piensen qué reglas pondrían en el parque, etc.

COMPUTACIÓN: Trabajo en Familia. Con ayuda de un adulto que lea, presta mucha atención.

¿Qué son y cuáles son las normas de convivencia?

Las normas de convivencia son una serie de pautas que se adoptan a fin de desarrollar una relación armoniosa con las personas que nos rodean y con el espacio donde nos encontramos. Por ejemplo...

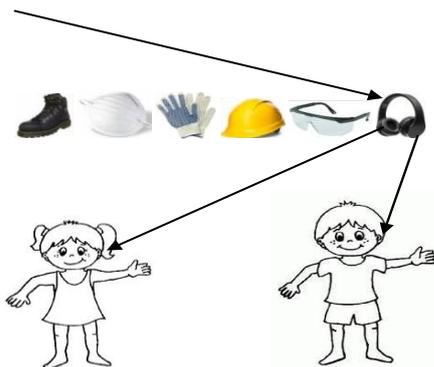


CARPINTERÍA: Para tener buenos hábitos en nuestro lugar de trabajo debemos tener en cuenta buenas costumbres de seguridad e higiene.

Por eso en esta actividad vamos a practicar una vez más lo que tenemos que saber hacer cuando vamos a trabajar.

Uno como corresponde con flechas, por ejemplo:

Audifonos, casco, antiparras, barbijo, botas, guantes



DÍA 2: Recordar lo leído. Pensar en familia y escribir o dibujar en el cuaderno un final diferente para la historia, en el que Genaro realice una buena acción para remediar el daño causado.

ARTES VISUALES: Hay muchas obras del Artista argentino Gustavo Cabral, más conocido como Ciruelo, es un artista del rubro fantástico, especializado en Dragones.

Es reconocido a nivel mundial como uno de los más importantes ilustradores y referentes del género que representa una temática mágica o sobrenatural.

Ciruelo pinta, dibuja y diseña animales fantásticos para ilustraciones y películas, además realizó muchas obras en piedras, en la cual dibuja o pinta sobre piedras sin alterar su forma original, encontrando figuras en ellas y logrando así una particular escultura

Crear un Dragón igualito a mí

La propuesta es que se conviertan en artistas como Ciruelo y creen sus propios Dragones, Hadas y Duendes. Aquellos con los que sueñan e imaginan que se parezcan a cada uno de nosotros puedes usar telas papelitos de colores o lo que tengas en casa para decorarlo.

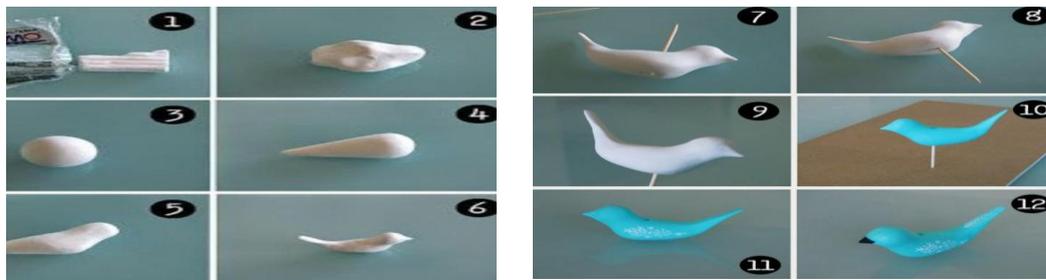


¿Piensa de qué color lo harías? ¿Qué forma tendrán sus alas? ¿Qué nombre le pondrías?

Lo realizamos en una hoja de papel. Con lápices de colores que tengas en casa y mucha imaginación así cuando volvamos a la Escuela haremos una galería de seres fantásticos para que los conozcan y jueguen con ellos

DÍA 3: Pensar qué normas de conducta hay en la casa que se deben cumplir. Escribir o dibujar en el cuaderno dos normas que debas cumplir en tu casa.

CERÁMICA: En arcilla, porcelana en frío, masa de sal, (con lo que en casa tengas) cortar pedacitos de masa, y hacer pelotitas, después estirla de un lado como un cono, presionando la masa para formar la cabeza del pajarito y estirar la masa del lado de la cola, en la cabeza estirar la masa para formar el pico. Atravesar con un palillo o un palito y dejar secar. Recuerda de limpiar todo y de lavarte muy bien las manos.



TECNOLOGÍA: Marca cuales de estos objetos se utilizaban antiguamente en San Juan:



DÍA 4: Observar, leer y conversar sobre las siguientes imágenes. Las cuales son importantes cumplir en todo lugar.



EDUCACIÓN FÍSICA: Juego Gato y Ratón: Debemos armar una ronda en familia y elegir a uno que representara el gato y otro el ratón.

El ratón se ubica en el centro de la ronda, gato fuera de la misma. Gato: ¿Ratón me darías un poquito de queso? - Ratón: ¡no quiero!! Gato: ¿Y si te cómo? Ratón: responde, cómeme, y sale corriendo. Gato lo persigue.

La familia debe estar atenta para dejar entrar al ratón y cerrarle las puertas de la ronda al gato. Luego cambian los roles, toda la familia será uno de los personajes.

DÍA 5: Pensar en familia sobre la importancia de cumplir las normas de comportamiento, tanto en casa como en otros lugares. Y escribir dos en el cuaderno.

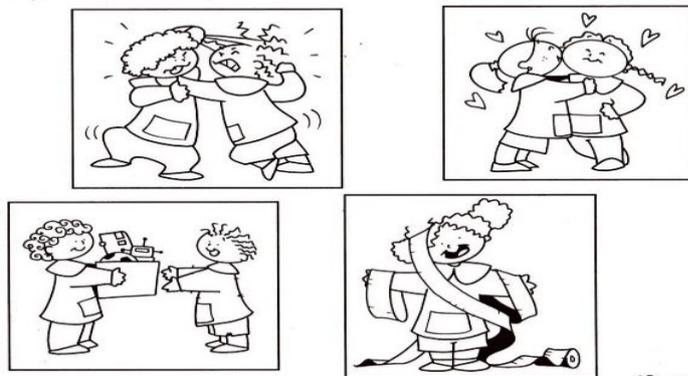
AGROPECUARIA: Veremos con esta experiencia que sucede cuando no hay luz.

Materiales.

- 1 planta
- Cartulina negra
- Tijeras
- Cinta adhesiva
- Luz solar

DÍA 6: Pensar en familia sobre cómo debe ser nuestro comportamiento en diferentes lugares. ¿Actuamos igual en casa, que en la calle, en la escuela o...en una tienda? Cada lugar tiene sus normas. Hay cosas permitidas y prohibidas. Y nuestro comportamiento, por lo tanto, es diferente. Pensar y escribir o dibujas en el cuaderno comportamientos que debemos tener en la escuela y no así en la casa.

COMPUTACIÓN: Observa y señala en las siguientes imágenes cual es la forma correcta de convivencia.



CARPINTERÍA: Dibujo un nene o nena con todos los elementos de protección y seguridad

DÍA 7: Realizar en el cuaderno un cuadro comparativo escribiendo o dibujando, o con recortes. De buenos y malos comportamientos.

DÍA 8: En el cuaderno, pensar y escribir o dibujar 4 formas inadecuadas de comportarse y al lado de las mismas escribir o dibujar las consecuencias que se pueden producir por ese mal comportamiento.

CERÁMICA: Una vez que los pajaritos están secos, proceder a pintarlos con los colores de la bandera. Limpia y ordena donde trabajaste, no olvides de lavar tus manos.

TECNOLOGÍA: Observa y marca cuales de estas planchas se utilizan en casa actualmente



DÍA 9: Representar en familia con objetos y /o vestimenta diferentes situaciones donde se muestren conductas adecuadas de comportamiento. Unos integrantes representan la situación y otros adivinan qué situación están representando.

EDUCACIÓN FÍSICA: Imaginamos jugando.

Jugar a las estatuas: cada uno elige un personaje de los dibujos animados. ¡Actuará con los movimientos que realiza y el adulto de la casa dirá Estatuas!, se deben quedar quietos, y el adulto tratara de que se rían o muevan, si lo hacen pasan a dirigir el juego.

Tierra- Agua: En círculo se pasarán una pelota, y al recibirla deberán decir un animal de tierra o de agua. A pensar y divertirse.

¡Recuerda siempre lavarte las manos antes y después de realizar las actividades!!

DÍA 10: Hacer una planilla con acciones de buena conducta que debo cumplir en familia. Al final del día pensar, conversar y colocar, al lado de cada acción, una carita feliz si cumplí con esa acción o triste si no se cumplió. Al finalizar la semana pensar un premio si es que hubo mayoría de caritas felices.

AGROPECUARIA: recolectamos los materiales buscados la clase anterior.

- ✓ Cortar 2 cuadrados de cartulina negra. Deben ser más grandes que una hoja de una planta.
- ✓ Hacer un sándwich con 1 hoja de la planta entre las dos cartulinas. Asegúrate que la hoja este completamente cubierta. Con cinta cerrar los lados.
- ✓ Colocar la planta cerca de una ventana y esperar 7 días.
- ✓ Con cuidado sacar el papel. ¿de qué color quedo la hoja?

DIRECTORA: Andrea Visagno.