

-ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL CRUCERO ARA GRAL. BELGRANO**Docentes: Páez Rosana, Mónica Pérez, Novaro Gabriela, Doña Laura, Giménez Jorge****Sección: Primero****Turno: Tarde****Título: "Soy Yo"**

Contenidos:

Lengua: - El nombre propio - Comprensión de consignas sencillasMatemática: - Conteo - El número 1Ciencias: -IdentidadPsicomotricidad: - Juegos de coordinaciónEducación Física: -La exploración, el descubrimiento, la experimentación y la elaboración de acciones motrices con su cuerpo; sus posibilidades de movimiento.Música: - Sonido y sus cualidades. - Exploración de la voz y sus posibilidades sonoras

-Disfrute en la participación de canciones.

Teatro: -Expresión corporal. -La familia

Día 1

- Mamá nos cuenta ¿quién eligió nuestro nombre? y ¿Por qué?
- Decorar (con papel, tempera, sémola o con lo que tengamos en casa) un cartel con el nombre para la habitación en imprenta mayúscula.

Psicomotricidad ¡Jugamos en familia, al acordeón!

- Poner música en casa
- El juego consiste en formar una ronda donde cada participante debe tomarse de las manos
- Una persona debe indicar las acciones a realizar:
 - ✓ Nos movemos para el centro de la ronda
 - ✓ Volvemos a realizar la ronda más grande
 - ✓ Nos movemos para los costados (primera la derecha y luego la izquierda)
 - ✓ Saltamos en el lugar
- Repetir la actividad al compás de la música

Jugamos a los siameses en familia

reglas:

- Se juega en parejas
- Colocar una silla de referencia, por donde las parejas deben dar la vuelta
- Realizar un punto de partida
- Cada pareja debe transportar una pelota por el espacio sin que se caiga al suelo y dar la vuelta a la silla. y volver al punto de partida
- Repetir la actividad utilizando diferentes partes del cuerpo: entre las espaldas, las rodillas, los codos, etc.

Día 2

- Hacer cartelitos con los nombres de los integrantes de la familia (siempre en imprenta mayúscula). Identificar el nombre propio.
- Con letras móviles armar el nombre como muestra la imagen



Educación Física

- Marcar en papel la imagen de ambos pies, y recortar. (con ayuda de los papás) pegarlos en el suelo con cinta.

Día 3

- Contar cuantas letras tiene el nombre, utilizando el cartel de la actividad anterior.
- Buscar y contar tantos broches de ropa como letras tiene tu nombre.
- Pegar las letras móviles en los broches para armar tu nombre como lo muestra la imagen.



Psicomotricidad: "Jugamos a los siameses en familia"

reglas:

- Se juega en parejas
- Colocar una silla de referencia, por donde las parejas deben dar la vuelta
- Realizar un punto de partida
- Cada pareja debe transportar una pelota por el espacio sin que se caiga al suelo y dar la vuelta a la silla. y volver al punto de partida
- Repetir la actividad utilizando diferentes partes del cuerpo: entre las espaldas, las rodillas, los codos, etc.

Robot atareado

- Colocar dos sillas, una enfrente de la otra. una persona debe hacer lo que el otro realiza. por ejemplo: sacar la lengua. sentarse-levantarse, mover las caderas, elevar una pierna, tomarse la cabeza, cerrar un solo ojo, etc.
- Usar la imaginación para realizar la actividad y coordina los movimientos con tu familiar.

Día 4

- Contar distintos elementos (lápices, tapitas, fichas, botellas etc.) que tengamos en casa (hasta 3).
- Pintar o forrar tres rollos de cocina o de papel higiénico. Contarlos y que mamá le pegue el número a cada uno (1, 2 ,3).

Educación Física

- La actividad consiste en colocar cada pie donde corresponda con la imagen



Día 5

- En los rollos de la actividad anterior colocar en cada uno la cantidad de tapitas o fichas que dice el número. Mamá nos ayuda diciéndonos que número es.
- Decorar el número 1 con papeles de colores. (trazar en una hoja el número 1 grande para que el niño lo decore).

Música

- Observar el video enviado por la docente y realizar las actividades:
 - Cantamos la canción de saludo.
 - Realizamos el ejercicio, siguiendo las consignas:
https://www.youtube.com/watch?v=dEe_ctbRjws

- Dice el mono Emiliano, que camines con las manos.
- Dice el pato Rosendo, que camines aplaudiendo
- Dice el cangrejo Tomás, que camines hacia atrás.
- Dice la serpiente Julieta, que ruedes como una croqueta.
- Dice el avestruz Salomé, que saltes con un pie.

Teatro

- Escucho atentamente la canción, me muevo y bailo al ritmo de la canción.
- ¡Para practicar en casa con ayuda de la familia y divertirse mucho!!!

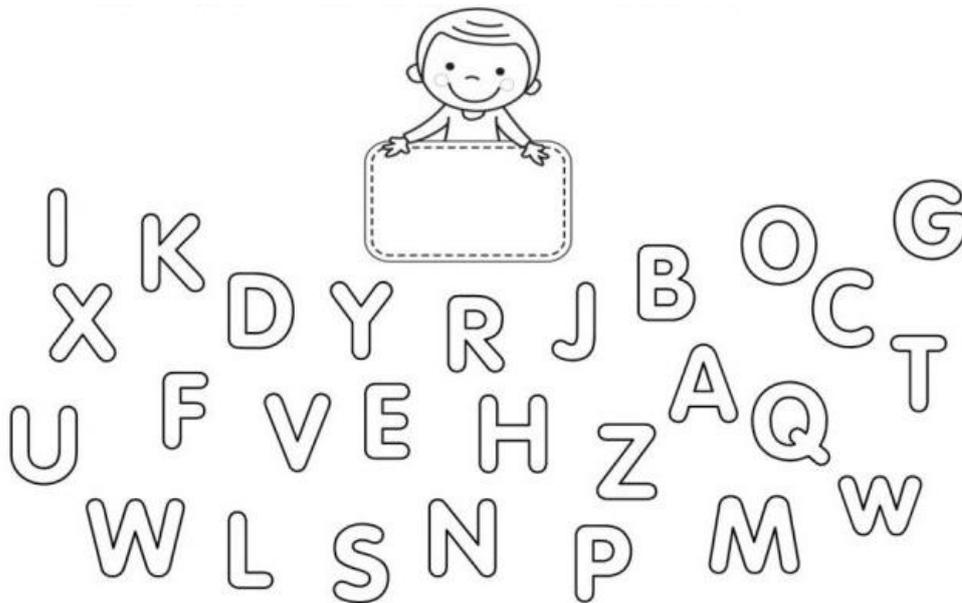
Cumbia del monstruo de la laguna "canticuéticos"

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=efduxu9zqls>

copiar y pegar el enlace en google o YouTube para poder ver el video

Día 6

- En el cartel del nombre observar y señalar la letra inicial
- Señalar la letra inicial de tu nombre.



"Psicomotricidad Me acerco y me alejo"

- Pedir a un familiar que realice un círculo (como marco de referencia). ponemos música y bailamos de forma libre por el espacio de tu casa. el juego consiste en que un familiar debe parar la música y debemos correr hasta el círculo. cuando suene la música nuevamente, volvemos a bailar por el espacio. repetir la actividad hasta que se termine la canción.

"Vaciar la caja"

- Jugar en familia, quienes participen deben sentarse en el piso formando una línea. colocar una caja con diferentes elementos que tengamos en casa en un extremo de la línea y otra caja vacía en el otro extremo.
- El juego consiste en trasladar de forma rápida los objetos uno por uno, a la caja que está vacía. luego cuando esté llena la caja devolver los objetos a la caja donde estaban primero, pero esta vez de forma lenta.

Día 7

- Decorar la inicial del nombre, con lo que tengan en casa. (en una hoja trazar la letra inicial del nombre en imprenta mayúscula grande para que el niño la decore)

Educación Física

- Marcar en papel la imagen de las manos, y recortar. pegarlos en el suelo, intercalando.

Día 8

- Señalar el número 1.

1 3 4 1
 2 1 5

- Jugar al tesoro escondido. Ocultar en distintos lugares cartelitos con números el que encuentre la mayor cantidad de números 1 gana

Psicomotricidad "Contamos cuentos"

- Pedir a un familiar que nos lea un cuento o nos invente una historia. luego de escuchar, nos imaginamos que somos uno de los personajes del cuento o de la historia. buscamos algunas cosas de la casa como ropa, zapatos, gorros, etc. y nos disfrazamos del personaje que más te gusto.

Mi títere se llama....

- Con ayuda de la familia, vas a realizar un títere para la sala de psicomotricidad. con cualquier elemento que tengas en casa puedes realizarlo. juega en familia y utilicen la imaginación para crear el títere. ponle un nombre.

Día 9

- Mirarse en el espejo. Observar detenidamente cada parte del rostro (color de ojos, cabello, etc.)
- Colocarse accesorios (sombrero, lentes, vincha, antifaz, etc.) ¿te gusta cómo te queda? ¿qué te gusta más?

- En una hoja de papel formar tu nombre con letras móviles. Dibujarse o pegar una foto y decorar la hoja

Educación Física

- La actividad consiste en colocar cada pie y mano donde corresponda con la imagen



Día 10

- Preparar masa de sal. Con la ayuda de mamá modelar las letras del nombre.

Música

- Aprender la canción de los animales por repetición, escuchar y repetir:
- "Yo quisiera con todo ellos hablar, pero sus idiomas no puedo comprender. Y a pesar de esa complicada razón, nos queremos todos por igual. "
- Cantar la canción de los animales, realizar las onomatopeyas de cada uno y cantando el estribillo con la profe.

<https://www.youtube.com/watch?v=dNywDbTEMK4>

Teatro

- Escucho atentamente la canción, me muevo y bailo al ritmo de la canción.
- ¡Para practicar en casa con ayuda de la familia y divertirse mucho!!!

canta juego – "soy una taza"

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

Copiar y pegar el enlace en google o YouTube para poder ver el video

Directora: Profesora Mabel Mercado