

ESCUELA DE EDUCACION ESPECIAL MARTINA CHAPANAY

DOCENTE: Patrica Anahi Ponce

DURACION: 10 dias.

NIVEL: Primario Especial

SECCION: 1° Habilidades "A"

TURNO: Tarde

AREAS: Integradas

DOCENTES DE ESPECIALIDADES: Arce Analia, Maria Gema Arias, Noelia Mira, Yesica Pizarro y Gomez Irma.

CELADORA: Maira Daniela Flores.

CONTENIDOS CURRICULARES: **Eje Habilidades Academicas:** Lenqua: Escucha y disfrute de lecturas de cuentos. Matematicas: Figuras Geometricas. Ciencia Naturales: Medio ambiente. **Eje Artes Visuales:** Collage, Pintura. **Eje Utilizacion de la Comunidad:** Educacion Vial. **Eje Salud y Seguridad:** Prevencion de enfermedades.

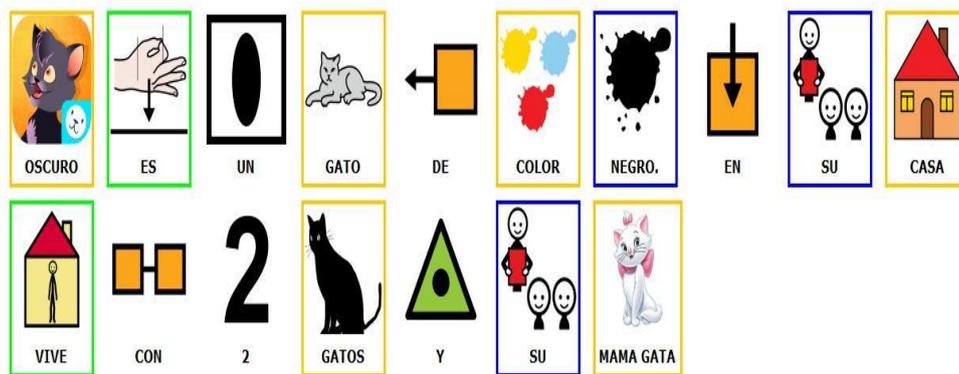
CONTENIDOS ESPECIALIDADES: **Tecnologia:** Explorar la posibilidad para constring juegos de diversas maneras de operaciones. **Teatro :** Expresion corporal. **Psicomotricidad:** Coordinacion dinamica general, coordinacion oculo manual, esquema corporal. Lateralidad. Equilibrio. **Educacion Fisica:** Habilidades motrices basicas locomotivas, desplazamientos, saltos, giros, empuje, traccion, rolicos y equilibrio. **Educacion Agropecuaria:** La Familia y la huerta en casa.

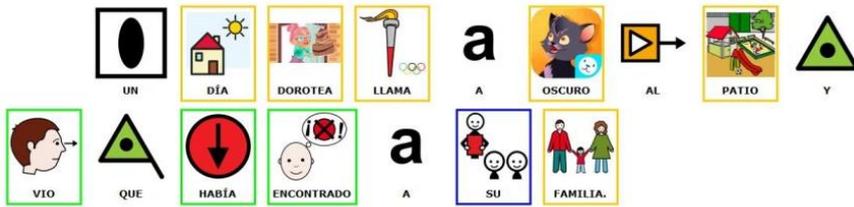
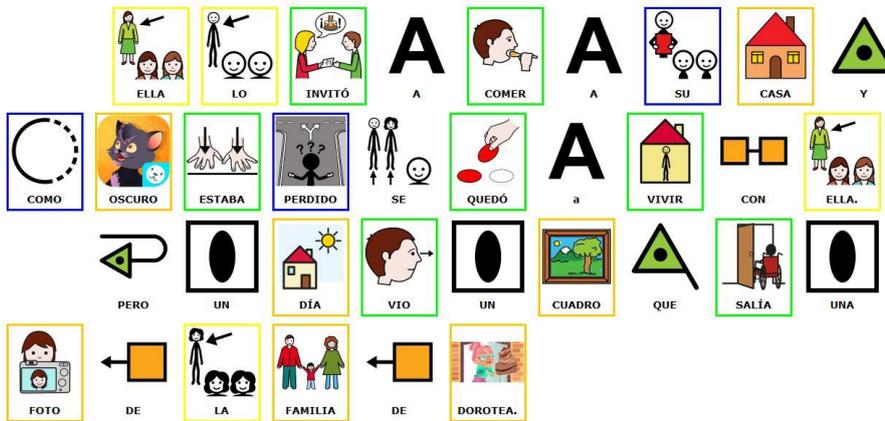
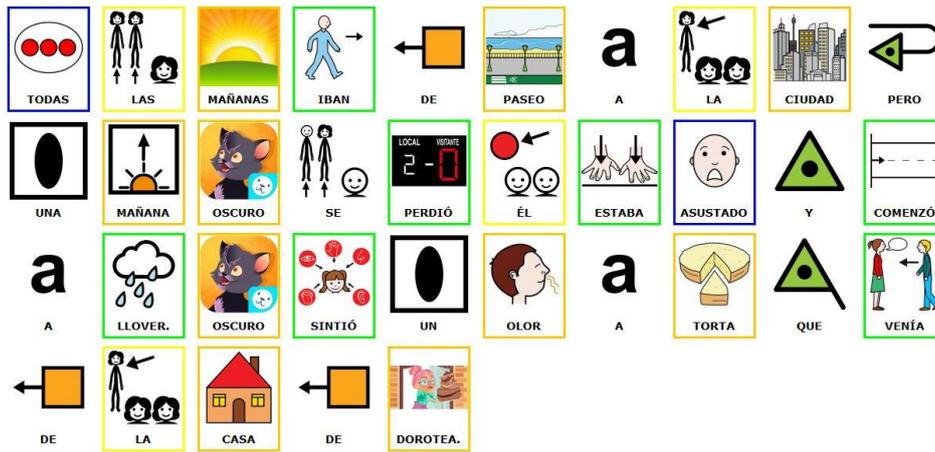
PROPUESTAS DE ACTIVIDADES

DIA 1

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS. LENGUA-ESCUCHA Y DISFRUTE DE LECTURAS DE CUENTOS.

Con ayuda de algún adulto, leo el siguiente cuento. (Actividad sugerida por la docente residente). **"OSCURO Y DOROTEA"**





ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADÉMICAS. LENGUA-ESCUCHA Y DISFRUTE DE LECTURAS DE CUENTOS.



Luego de la lectura del cuento

“OCURA Y DOROTEA”, con la ayuda de algún adulto ordeno la secuencia de imágenes, según el relato del cuento.

ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD

Buscaremos varias hojas blancas, luego nos paramos en una de las hojas y le pediremos a algún adulto que remarque nuestros pies por el contorno. Repetiremos este paso varias veces hasta tener remarcados nuestros pies en varias hojas. Quedará marcado como la siguiente imagen.



DIA 2:

ACTIVIDAD 1: EJE. UTILIZACION DE LA COMUNIDAD-EDUCACION VIAL.

(Actividades sugeridas por docente residente).

En familia observamos el siguiente video

https://www.youtube.com/watch?v=CJ_7dFShQE (el link será enviado por el grupo de WhatsApp de padre de la sección).

ACTIVIDAD 2: EJE. UTILIZACION DE LA COMUNIDAD-EDUCACION VIAL.

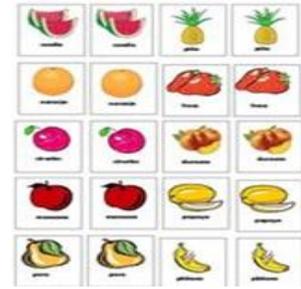
En familia jugamos a las adivinanzas luego de observar el video propuesto en la actividad anterior.

“UN SEÑOR MUY ESTIRADO EN LA CALLE ESTA A TU LADO
CUANDO QUIERE QUE NO PASES, SE PONE COLORADO”-“POR EL DIA Y
POR LA NOCHE, ME LO POINGO EN EL COCHE, Y EN CASO DE
FRENAZO NO ME DOY UIN PORRAZO”-“ADIVINA ESTA SEÑAL. ROJA
COMO UNA MANZANA, QUIETA COMO UNA ESTATUA ¿QUIEN
SOY?”



ACTIVIDAD 3: AGROPECUARIA.

Pídele a un integrante de la familia que te ayude a recortar 20 cuadrados del tamaño de una carta, dibuja una fruta en 10 cartones y repite los mismos dibujos en los otros 10 cartones. -Con estas ficha que realizaste jugaremos al juego de la memoria.-¡Vamos a jugar! Invita a jugar a todos los integrantes de la familia.- Reglas del juego: Coloca las piezas boca abajo y



alinealas, así recordarás fácilmente donde están. Por cada turno se levantas dos tarjetas, si son iguales se apartan y si son diferentes se vuelven a poner boca abajo y se pasa el turno al siguiente jugador. Quien consiga más parejas de iguales será el ganador.

DIA 3:

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMATICAS-FIGURAS GEOIMETRICAS.

Con ayuda de algún adulto, armo las siguientes figuras geométricas. Puedo utilizar cualquier material que tenga en casa (fideos, porotos, lentejas, etc.)._(Actividades sugeridas por docente residente).



ACTIVIDAD 2: TECNOLOGIA.

“Jugamos a tirar”. Materiales: 5 platos descartables o cartón,- Un rollo de servilletas,- Temperas o papel de colores,- Pincel,- Tijera,- Plasticola,- Regla. Con ayuda de algún adulto, busco los platos o los círculos de cartón y los pinto.-Decorar el rollo de servilletas con papelitos o también lo puedo pintar.-



Una vez seco pego el rollo sobre la base de uno de los platos o cartón.- Listo ya puedo jugar.

ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD

Pintar los pies que remarcamos en la actividad anterior del color que más te guste, puedes utilizar fibras, temperas, crayones y decorarlos de la manera que más te guste. Cuando termines de hacerlo, le pedimos ayuda a algún adulto para recortarlo. Pueden intentarlo solito también si te animas.

DIA 4

ACTIVIDAD 1: EJE: SALUD Y SEGURIDAD- PREVENCIÓN DE ENFERMEDADES.

¡A JUGAR EN CASA! Me dibujo en la mano la forma del coronavirus.-Durante el día debo borrar el dibujo con agua y jabón ¡Cuántas más veces me lave mejor!-Si en



la noche, he logrado borrar por completo el coronavirus, seré un campeón.-_(Actividades sugeridas por docente residente).



**ACTIVIDAD 2: EJE: SALUD Y SEGURIDAD-
PREVENCION DE ENFERMEDADES.**

Con ayuda de algún adulto, realizo un experimento sobre la importancia del lavado de manos. Pasos a seguir: Colocar agua en un recipiente.-Agregar orégano y/o pimienta.-Introducir un dedo dentro del recipiente, y veras como se adhiere el orégano y la pimienta.-Lavar las manos adecuadamente con agua y jabón, y volver a introducir un dedo en el recipiente y ahí veras como se aleja el orégano y la pimienta. (Actividades sugeridas por docente residente).



ACTIVIDAD 3: EDUCACION FISICA.

En el suelo realizar una S (como si fuese una víbora) con tiza. En familia nos colocamos en hilera y van pasando de a uno por la víbora poniendo un pie delante del otro (tratar de no caerse).-Como la actividad anterior, pero hacemos dos víboras a una distancia inmediata y colocamos una caja al final de cada víbora, el juego consiste en armar dos grupos de la misma cantidad de integrantes, realizaremos carrera sin caerse de la víbora llevando en una de las manos un papel arrugado (hacer un pelota de papel) llegar al final de la víbora y encestar en la caja la pelota de papel. Gana el equipo que más pelotitas de papel haya encestado.



DIA 5

**ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-
CIENCIAS NATURALES-MEDIO AMBIENTE**

Con ayuda de la familia realizo un collage con las acciones buenas y malas para el cuidado del medio ambiente.-_(Actividades sugeridas por docente residente).



**ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES
ACADEMICAS-CIENCIAS NATURALES-
MEDIO AMBIENTE.**



(Actividades sugeridas por docente residente).

Con ayuda de algún adulto, confecciono un juego familiar con materiales reciclables. Puedo utilizar lo que tengo en casa y crear lo que más me guste. Algunos ejemplos pueden ser los siguientes:

ACTIVIDAD 3: TEATRO.

“Animales”. Vamos a jugar con nuestro cuerpo y ponernos en movimiento.- Vamos a imaginarnos que somos estos animales e imitar su forma de moverse y desplazarse.



¿Cómo camina una tortuga?-¿Cómo se mueve una serpiente?-¿Y los pájaros?

DIA 6

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-LENGUA-LECTURA DE POESIA.

Un adulto me lee la poesía “LA MONA JACINTA”.

LA MONA JACINTA, SA HA PUESTO UNA CINTA
SE PEINA, SE PEINA, Y QUIERE SER REINA
MAS LA POBRE MONA, NO TIENE CORONA
UN LORO BANDIDO, LE VENDE UN VESTIDO
UN MANTO DE PLUMAS Y UN COLLAR DE ESPUMA
AL VERSE EN LA FUENTE, DICE ALEGREMENTE
¡QUE MONA HERMOSA PARECE UNA ROSA.



ACTIVIDAD 2: EJE: ARTES VISUALES.

Dibuja la Mona Jacinta y la pinto o la decoro como más me guste.

ACTIVIDAD 3: PSICOMETRICIDAD

Buscaremos cartón o cartulina y trataremos de recortarlo para que quede una tira larga pero ancha para que puedan pegarse los pies en la misma como se muestra en la imagen. A continuación buscaremos plasticola y comenzaremos apegar los pies. Cada pie tiene que pegarse con su par. Puedes elegir en qué posición pegarlo. Hacia la derecha, hacia la izquierda, hacia adelante o hacia atrás. Cuando termines de pegarlos esta lista para jugar.



DIA 7

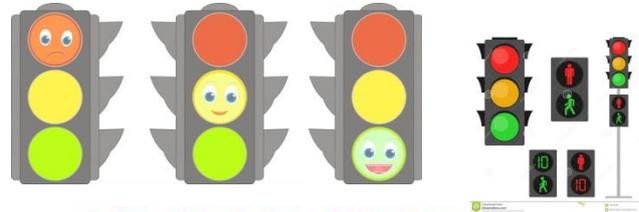
ACTIVIDAD 1: EJE: UTILIZACION DE LA COMUNIDAD. EDUCACION VIAL.

Observamos en familia las siguientes imágenes y conversamos sobre las mismas. ¿Qué son? -¿Dónde les encontramos? -¿Para qué sirven?

ACTIVIDAD 2: EJE:
UTILIZACION DE LA COMUNIDAD.
EDUCACION VIAL.



Observo con mucha atención el significado de los colores del semáforo.



ACTIVIDAD 3: AGROPECUARIA.

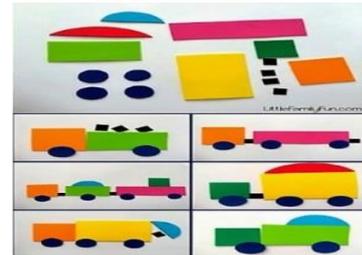
Un integrante de la familia lee este trabalenguas, el resto de los integrantes lo memoriza y el que lo diga más rápido y sin equivocarse gana.

DIA 8



ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMATICAS-FIGURAS GEOMETRICAS.

Con ayuda de algún adulto, jugamos a construir objetos con figuras geométricas. Puedes utilizar lo que tengas en casa (diarios, hojas de colores, revistas).



ACTIVIDAD 2: PSICOMOTRICIDAD

Para comenzar a jugar, deberás colocarte en uno de los extremos. El juego consiste en pasar por el "Panel de pies" adoptando las posiciones que los piecitos marcan. En un comienzo los realizaras de manera lenta y caminando sin olvidar de ubicar los pies de acuerdo a como este en el panel. Luego pasaras por el panel, pero lo realizaran saltando en cada posición entre pies y pies (salta y adopta una posición, salta y adopta otra posición) y así hasta terminar el panel. Puedes jugarlo con algún hermano o primo. Cuando lo termines serás un "campeón".

OBSERVACION: Si puedes y quieres, puedes enviarles el video realizando las actividades a tu seño de sala para que lo comparta con las maestras de especialidades.

ACTIVIDAD 3: TECNOLOGIA.

"Portarretrato de semillas". Materiales: cartón, semillas de zapallo, cascaras de naranja, plasticola, lápiz, regla, tijera. Con



ayuda de algún adulto, dibujo y recorto sobre en un cartón dos rectángulos de 25x20 cm, para hacer el marco 5 cm de ancho y recorto donde colocare la foto.-Pinto la semillas y las dejo secar.-Pego las semillas en forma de flores hasta cubrir todo el marco.-Por ultimo corto con cuidado cascara de naranja y las pego como rulos y ya quedaría terminado el portarretrato.

DIA 9

ACTIVIDAD 1: HABILIDADES

ACADEMICAS-MATEMATICAS-NUMERACION

Con ayuda de algún adulto, realizo este divertido juego matemático con tubos de papel higiénico o de servilletas de papel.



ACTIVIDAD 2: HABILIDADES

ACADEMICAS-MATEMATICAS-NUMERACION

Invito a mi familia a jugar con este divertido juego matemático. Copiar en una hoja el número al que voy embocando y luego dibujo la cantidad de pelotitas según el número que invoque.

ACTIVIDAD 3: EDUCACION FISICA.

Continuamos la actividad de la semana anterior, jugando con la víbora. Con los mismos elementos (víbora en el suelo y una caja). Realizar 5 palmadas (brazos hacia arriba de mi cabeza y damos 5 palmadas), pasar por la víbora colocando un pie delante del otro y cuando llegamos al final encestar la pelota de papel.

DIA 10

ACTIVIDAD 1: EJE: AUTONOMIA-INDEPENDENCIA-IDENTIDAD PERSONAL

Me dibujo haciendo lo que más me gusta y luego escribo mi nombre y apellido.

ACTIVIDAD 2: EJE: AUTONOMIA-INDEPENDENCIA-IDENTIDAD PERSONAL

Me dibujo junto a mi familia. Con ayuda de algún familiar escribo el nombre y apellido de cada uno de los integrantes de mi familia.

ACTIVIDAD 3: TEATRO.

En esta actividad elegimos uno de los animales que imitamos en la actividad anterior de teatro y jugamos a hacer otras cosas que ese animal hace. Por ejemplo: la tortuga ¿Cómo es la vida de la tortuga?-¿Qué cosas hace?-¿Cómo son sus movimientos? Etc.

DIRECTORA DE LA INSTITUCION: Lic. Mariela García.