

E.E.E. India Mariana Habilidades “A” Áreas Integradas Guía 5

Escuela de Educación Especial India Mariana

Docente: Romina Pérez

Sección: Habilidades A

Turno Tarde

Área curricular: Ambiente Natural y Socio- Cultural, Comunicativa y Artística

“Nuestro hogar, donde aprendemos al jugar” Contenido:

- Escuche y disfrute de lecturas, canciones y rimas.
- Historia Nacional, efemérides: 25 de mayo de 1810
- Costumbres familiares y sociales
- Música: sonido y silencio
- Psicomotricidad: Esquema corporal. Expresión y comunicación verbal-gestual corporal.
- Plástica: líneas
- Teatro: El cuerpo y su potencialidad expresiva. Exploración de objetos.

Rutina Diaria:



Día 1 Área: Ambiente Social

Actividad 1: El lugar donde vivimos

Buscar en revistas y diarios imágenes de paisajes donde aparezcan paisajes sin casas. Recorta con ayuda si es necesario y observa las imágenes: ¿Hay árboles? ¿Se ven montañas o ríos? ¿Cerca de casa hay algo similar?

Actividad 2: Nuestra casa

Usando como base la imagen que recortaste dibuja una casa ahí usando lápices, crayones o marcadores. Comentamos en familia que cosas te gustan de casa.

Actividad 3: Área: Música “Juntos si se puede”

Escuche la canción Hakuna Matata – (película el Rey León) si no tiene acceso a la canción, elija alguna otra movida que tenga en su casa

Con los integrantes de la familia baile al ritmo de la canción (un integrante tendrá que poner en marcha la canción y pararla cuando lo desee) cuando suena la música todos bailan, cuándo deja de sonar (silencio) todos se quedan quietos como estatua. **Día 2** Área: Ambiente Social

Actividad 1: Juegos de nuestros abuelos

E.E.E. India Mariana Habilidades “A” Áreas Integradas Guía 5

Reunidos en familia mejor si están los abuelos, charlamos sobre a que se jugaba antes, si hay alguna foto u objeto (muñeca trompo, etc.) exponerla y comentar de que se trataba y como era dinámica del juego.

Actividad 2: Mover el cuerpo

De lo hablado pondremos en práctica algunos de esos juegos, como saltar la cuerda, la payana o el gallito ciego. Siempre teniendo cuidado para no lastimarnos.

Actividad 3 Área Psicomotricidad, “Jugamos con sombras”

Materiales: Linterna o luz. Sábana blanca o de color claro. Habitación con poca luz.

Cualquier elemento que pueda llamar la atención al niño, como por ejemplo juguetes, figuras y otros elementos conocido por ellos.

En la habitación con poca luz se colgará la sabana y en ella se proyectará la sombra generada por la linterna y el elemento elegido.

También el niño puede jugar con su sombra y la sombra de sus padres.

Día 3 Área: Comunicativa Actividad

1. ¡Pin pon!!!

Cantamos en grupo la canción y acompañamos con los gestos

<i>Pin Pon es un</i>	<i>y aunque se hace tirones,</i>
<i>muñeco Con cuerpo</i>	<i>no llora ni hace así.</i>
<i>de cartón, se lava la</i>	<i>Pin pon dame la mano</i>
<i>carita con agua y con</i>	<i>con un fuerte apretón,</i>
<i>jabón. Pin Pon</i>	<i>que quiero ser tu amigo</i>
<i>siempre se peina con</i>	<i>Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon.</i>
<i>peine de marfil,</i>	

Actividad 2. Dibujamos

Sobre una hoja dibuja lo que más te gusto de la canción.

Actividad 3 Área Plástica “Jugando con líneas” Un

adulto lee la siguiente poesía.

Mi perro y mi gato
los dos siempre juegan...
son buenos amigos
que no se pelean.

Así cuando el perro
se va de paseo...
el gato maullando
le dice hasta luego.

Anónimo

E.E.E. India Mariana Habilidades “A” Áreas Integradas Guía 5

Escucha atentamente y conversa, ¿de qué se trata la poesía? ¿Tienes mascotas? ¿Cómo son? Dibuja a tu manera tu perro o gato, utiliza marcadores o crayones

Día 4 Área: Comunicativa

Actividad 1 Cuentos clásicos

Una persona mayor deberá relatar algún cuento clásico como: Los 3 chanchitos, Caperucita Roja u otro que sepan. Siempre acompañando el relato con mucha expresión corporal.

Actividad 2. Modelamos

Usando la masa de sal (receta en la guía N°3) recreamos algo referido al cuento escuchado.

Actividad 3 Área Teatro, “Súper bolsas”

El adulto debe darle al alumno bolsas de plástico y entre los dos usarlas como pañuelos, sombreros, capas y todo lo que se les ocurra. Escuchar alguna canción que le guste al niño, bailar, y hacer bailar las bolsas también.

Día 5 Área: Ambiente Social

Actividad 1. Buscando paisajes

En diarios o revistas busca y recorta imágenes de diferentes lugares.

Actividad 2. Con ayuda pega las imágenes en una hoja y compara. ¿Es un desierto, bosque, selva, montañas o llanuras?

Actividad 3 Área Psicomotricidad, “Creando títeres”

Hacer un títere con medias es muy divertido. Se convertirá en un juguete y en un juego. La propuesta es que en familia puedan confeccionarlo, para que el niño luego libremente, de lugar a su imaginación e imitación. https://www.youtube.com/watch?v=2vDqG65_cGg -

Cómo armar un títere con medias

Materiales: Una media del niño, Un trozo de tela rojo o cartulina, Restos de lana, 2 botones grandes o círculos de cartón, Pegamento (mejor si es para telas), Hilo, Tijeras.

Día 6 Área: Ambiente Social

Actividad 1: Armamos una gran escarpela

Con ayuda de algún familiar dibujamos sobre una hoja una escarpela, luego pegamos pedacitos de papel blanco y celestes en los lugares que corresponda.

Actividad 2: Mi escarpela

Un adulto leerá con vos alta y acompañado de gestos el siguiente verso de Antivero:

E.E.E. India Mariana Habilidades “A” Áreas Integradas Guía 5

QUÉ LINDA QUE ES, QUÉ HERMOSOS COLORES,
COMO EL CIELO LIMPIO SOBRE BLANCAS FLORES.
ES MI ESCARAPELA, ES LA MÁS HERMOSA,
BELLA Y DELICADA COMO UNA MARIPOSA.
SÍMBOLO DE ORGULLO DE SER ARGENTINOS.
ES COMO LLEVAR, JUNTO AL CORAZÓN,
UNA BANDERITA DE NUESTRA NACIÓN.



Actividad 3: Área: Música “Juntos si se puede”

Busque y ordene sillas en forma de ronda

Juegue al “juego de la silla” (utilice la canción anterior u otra de su preferencia) cuando la música suena todos giran alrededor de las sillas, cuando la música deja de sonar (silencio) todos se sientan en las sillas

Día 7 Área: Comunicativa

Actividad 1. Paso a Paso

Con ayuda de un mayor, leemos las instrucciones para preparar burbujas:

Ingredientes: 1 taza con agua, 1 cucharada de jabón, 1 sorbete o bombilla.

Procedimiento:

Poner el detergente en la taza con agua y mezclar sin hacer espuma.

Si tienes un sorbete plástico abrir un extremo haciendo pequeños cortes que quede con forma de estrella.

Sumergir el extremo en el líquido, mover y soplar por el otro extremo.

Actividad 2. ¡Vuelan Burbujas!!!

Con el preparado sal al patio de casa y haz burbujas de todos los tamaños.

Actividad 3 Área Psicomotricidad, “Creando títeres”

Con algunos títeres o muñecos que tengamos en casa se buscará armar una obra de títeres, en la cual se creará una historia a partir de los personajes.

No hace falta que sea algo muy elaborado, solo que el niño pueda jugar y expresarse por medio del títere/muñeco, favoreciendo la creatividad de lo que puede hacer con él.

E.E.E. India Mariana Habilidades “A” Áreas Integradas Guía 5

Día 8 Área: Ambiente Social

Actividad 1 Época Colonial

Con ayuda de un adulto nos disfrazamos como en la época colonial, usando telas, sombreros, y todo aquello que sirva para caracterizar ese momento.

Actividad 2. Conocemos la historia

Una vez disfrazados charlamos sobre las características de la época colonial, costumbres, medios de transporte, oficios, comidas, etc.

Actividad 3 Área Plástica “Jugando con líneas”

Un adulto dibujará con lápiz negro un círculo grande en la hoja de papel blanco, Luego el niño pintará libremente dentro del círculo con líneas de muchos colores utilizando lápices o crayones. Ahora el niño dibujará con marcador negro siguiendo los siguientes pasos:

Dibuja las orejas,

Debajo de las orejas, realiza los ojos

Debajo de ellos, dibuja la nariz y luego la boca y por último los bigotes, ¡bien largos no te olvides! ¿Cómo te quedo?

Día 9 Área: Ambiente social

Actividad 1 Coplas y Pregones

Con ayuda de alguien escuchamos y recitamos juntos:

- Escobero:

¡Escoba, Escobillón ¡Para limpiar
el piso del gran salón!

- Lavandera:

Voy caminando al rio para lavar su ropita,
¡Vera linda señora como queda de blanquita!

Actividad 2 Los personajes de las coplas

Un mayor dibujara algún personaje de la época colonial, luego decorar con loa alumnos usando diferentes materiales, telas, lanas, papeles o el material que tengan en casa.

Actividad 3 Área Teatro, “Súper bolsas”

Usar bolsas de plástico para armar una capa y convertirse en súper héroe o heroína. Con cosas de la casa como cartones, tapas de ollas o lo que se les ocurra, hacer un escudo. Así se convierte para luchar contra el virus. Ponerle nombre al súper y jugar.

E.E.E. India Mariana Habilidades “A” Áreas Integradas Guía 5

Día 10 Área: Comunicativa

Actividad 1. Manos en la masa

Preparamos con la ayuda de un mayor unas ricas Sopaipillas, siguiendo las instrucciones.

Ingredientes: 500gr Harina leudante, 1 cucharada de grasa vacuna o manteca, 1 vaso de agua, media cucharadita de sal y aceite cantidad necesaria.

Preparación:

- Coloca la harina en un recipiente y arma una corona para agregar en el centro, la sal, la grasa y el agua.
- Mezclar muy bien y amasar hasta obtener una masa suave y homogénea.
- Cubre la masa y deja reposar unos 20 minutos a temperatura ambiente.
- Toma la masa divide en pequeños trozos, estira con un palote y haz un tajo en el centro.

Con la ayuda de un mayor o solo un mayor

- Calentar aceite en un recipiente y fríe las sopaipillas de a una para evitar que se quemem. Retirar cuando estén doradas.
- Retirar y poner en papel absorbente, espolvorear con azúcar apenas las saquen del aceite.

Actividad 2. A disfrutar

Disfruta de las sopaipillas con tus seres queridos.

Actividad 3 Área Psicomotricidad, “Disfrazarse”

En una caja grande, poner diferentes elementos para disfrazarse, como cotillón, guantes, sombreros, telas y todo lo que crean que al niño le llame la atención.

El niño debe explorar la caja e ir eligiendo con lo que se va a disfrazar.

Generar un juego a partir del disfraz elegido.

La madre o padre también puede disfrazarse para que el niño copie el ejemplo.

Director: Prof. Raúl L. Riveros