



Escuela: Escuela de Educación Especial Luis Braille

Docente: María Eugenia Carrión

Grado/Año: Sección Aprestamiento

Nivel Primario

Turno: Tarde

Áreas Curriculares: Lengua – Matemática – Estimulación Visual – Computación (Elisa Villareal) – Tejido y Artesanía (Mirta Godoy) – Tecnología (Cristina Acosta) – Educación Física (Gustavo Moreno)– Cerámica (Vanina Montañó) – Teatro (Miriam Pacheco) – Cocina (Liliana Olivera) – Música (Silvana Zepeda) – Psicomotricidad (Luciana Puiggros)

Guía N° 7 "SI PUEDES SOÑARLO, PUEDES HACERLO"

Contenidos seleccionados:

Área Lengua: Lectura comprensiva (Oral).

Área Matemática: Suma. Figuras geométricas.

Área Orientación y Movilidad: Nociones espaciales. Lateralidad.

Área Estimulación Visual: Atención visual.

Área Actividades de la Vida Diaria: Hábitos de higiene.

Área Computación: Sistema Operativo: Carpetas y archivos en Windows.

Área Tejido y Artesanías: Falso Craquelado: Técnicas sencillas para decorar piezas de madera

Área Educación Física: Prácticas corporales motrices y ludo motrices, en relación a sí mismo.

Área Tecnología: Mi Bandera.

Área Música: Estilo: Música folclórica: Carnavalito.

Área Psicomotricidad: Desplazarse por el espacio libremente.

Área Cerámica: Modelado de la arcilla sin horneado.

Área Cocina: El Desayuno.

Área Teatro: Ritmo corporal.

Día N° 1

Área Estimulación Visual

-Rodea los dibujos que sean iguales al de la imagen seleccionada.





Área Computación

Contenido Seleccionado: Sistema Operativo: Carpetas y archivos en Windows.

-Leo o me leen la siguiente información:

Un **Archivo** es un documento que contiene información, pueden ser de diferentes formatos, por ejemplo: tipo videos, canciones, documentos, imágenes, que se encuentran en tu computadora.

Un **Carpeta** es el lugar donde se almacenan los archivos. Dentro de una carpeta puede haber archivos y también más carpetas, llamadas subcarpetas.

Los archivos y carpetas se representan mediante **iconos**, que son pequeños dibujos que vienen acompañados por un nombre que los identifica.

¿Recuerdo algún archivo de los que tengo en la computadora de escuela? ¿y alguna carpeta?

¿Qué nombre tenían? Ejemplos de iconos de archivos:



Audio



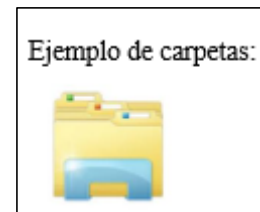
video



imagen



documento de texto

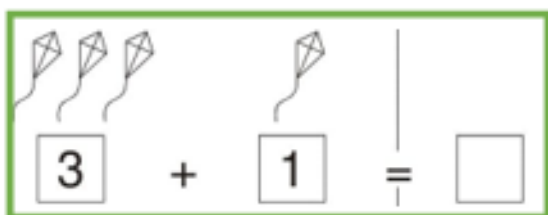
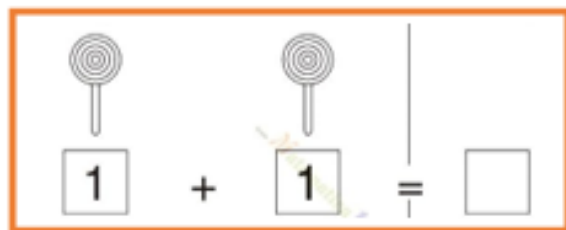


-Busquen cartón, papel de revista, etc. y realicen una **carpeta** doblando el cartón por la mitad. Le colocan el nombre en la tapa: " **Trabajos de** " ahí ponen su nombre. Busquen hojas (pueden ser usadas o de revistas, etc.) en una hoja le escriben el nombre de su **canción** favorita, en otra hoja le escriben el nombre de un **video** q les guste, en otra pegar una **foto o imagen** de alguna revista y le escriben el nombre de quien está en la foto, y en otra hoja pueden hacer una suma y ponerle el nombre de sumas arriba. **Guardamos bien esa carpeta para seguir trabajando en las próximas guías.**

Día 2

Área Matemática: ¡A sumar!

-Suma y escribe el número en el recuadro blanco.





Área Tejido y Artesanías: Falso Craquelado

En esta clase vamos a dar terminación a la técnica del falso craquelado que hemos estado trabajando, pero primero vamos a repasar todos los pasos que realizamos anteriormente para llegar a este punto:

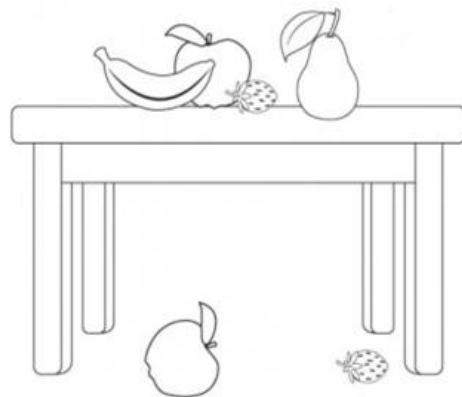
- *Juntaron las cáscaras de huevo que se usaron en casa durante una semana.
- *Las lavaron, secaron y reservaron en un recipiente con tapa, hasta tener terminada la pieza de madera que estaban realizando en carpintería.
- *Pegaron las cáscaras en la pieza de madera y dejaron secar. Ahora ya deben tener la pieza de madera cubierta con las cáscaras de huevo y, para terminar, realizarán los siguientes pasos. Ya con todas las cáscaras de huevo secas aplicar con pincel una mano de cola vinílica, (plasticola), dejar secar de un día para otro.
- *Con esponja aplicar, dando pequeños golpes, pomada para zapatos de color marrón, o la que tengas en casa, dejar secar y luego pasar un paño de algodón para sacar exceso de pomada y para dar brillo. Si tuvieran barniz en casa aplicar una sola mano, dejar secar y ya está el trabajo terminado.

Día 3

Área Orientación y Movilidad

- ¿Cuántas frutas hay arriba de la mesa?
- ¿Y cuántas debajo?
- Observa el siguiente link y descubre otros objetos que puedes encontrar arriba y abajo.

<https://youtu.be/LKQQsuVNYng>



Área Tecnología: Mi Bandera

Materiales: cartón de huevo, tijera, témpera celeste, blanca y amarilla, pincel, plasticola, hoja N° 5.

Procedimiento: Cortar los conitos del cartón de huevo bien prolijos con ayuda de un adulto. Luego proteger la mesa con diario para pintarlos con los colores de nuestra Bandera. Dejar secar. Por último, pegarlos en la hoja formando la Bandera. Colgar en la parte superior de la hoja cintas con diferentes mensajes referidos al tema. Guardarla para colocar en la carpeta.

Día 4

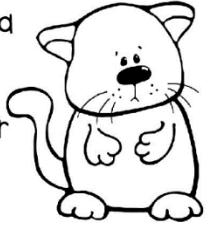
Área Lengua

- Escucha con mucha atención el cuento que me lee mamá.
- Responde las preguntas en forma oral.



Tomás

Tomás es un gato gordo. A él le gusta jugar mucho todo el día. Puede saltar muy alto.



¿ qué animal es Tomás?	<input type="radio"/> Perro
	<input type="radio"/> Gato
¿Qué le gusta hacer?	<input type="radio"/> jugar
	<input type="radio"/> dormir
¿Qué puede hacer Tomás?	<input type="radio"/> Saltar muy alto
	<input type="radio"/> Caminar

Área Música

Contenidos: Estilo: Música folclórica: Carnavalito

1) Escuchamos la chacarera “A vos Don Manuel Belgrano” (Se enviará el audio a las docentes a cargo) a) Escucha nuevamente la canción y con un pañuelo o trozo de tela, realiza movimientos libremente al ritmo de la canción dando pequeños saltos, (ejemplo: pañuelo arriba, abajo, a un lado, al otro etc.)

Día 5

Área Actividades de la vida diaria

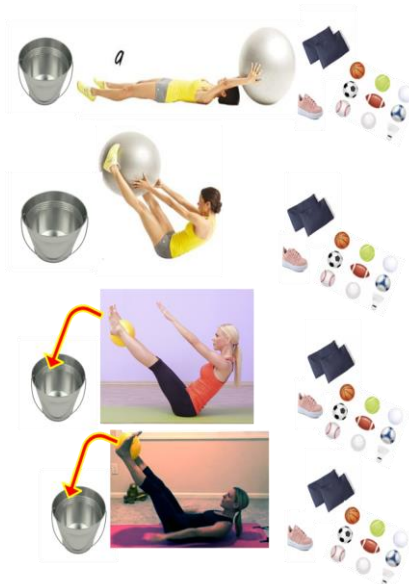
-Marca con una X los hábitos de higiene.



Área Educación Física

Contenido: Practicas corporales motrices y ludo motrices, en relación a sí mismo.

-Recostarse boca arriba en el suelo (sobre una colchoneta o colcha) con nuestro cuerpo extendido. Colocar delante de nuestros pies el balde (cubeta o caja) que utilizamos en la guía n° 6. Colocar cerca de nuestra cabeza una serie de elementos (al menos 8 elementos, pueden ser pelotas de cualquier tipo, bolsitas de arena o arroz, etc.). Lo que debemos hacer es introducir dentro del balde todos los elementos utilizando nuestras manos y nuestros pies para





sujetar los elementos, sin despegar la cola del suelo. Modo competencia: Jugar contra un familiar, quien introduce todos los elementos primero sin que se caigan. ¡A JUGAR!!

Día 6

Área Psicomotricidad

Contenido: Desplazarse por el espacio libremente.

-Elegir un espacio en la casa, colocar la canción que más le guste y comenzar a desplazarse por el espacio de la forma que más le guste. Puede ser bailando, saltando, trotando, rolando.

Área Matemática

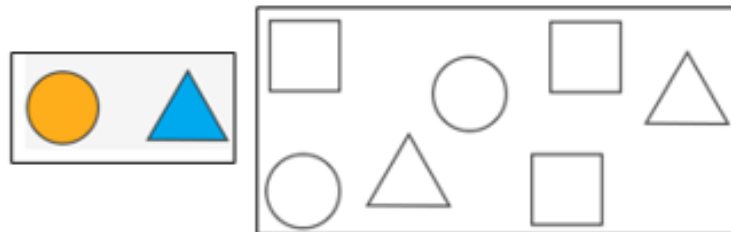
-Observa el siguiente link y luego confecciona las figuras en cartón.

<https://youtu.be/bqKDWm7wO3Y>

Día 7

Área Estimulación Visual

-Colorea las figuras según se indica:



Área Cerámica

Contenido: Modelado de la arcilla sin horneado

- Pellizca un trozo de arcilla y haz una bola.
- Aplana hasta crear un círculo, asegurate de que no sea muy delgado.
- Por otro lado, amasa otro pequeño trozo de arcilla y has otra bolita, colócala y pega sobre el círculo aplanado hecho anteriormente en el medio de la bolita.
- Hacer un pequeño orificio donde se colocará tu sahumero y quedará listo tu porta sahumero para perfumar tu casa.
- Pintar a gusto.

Día 8

Área Lengua

-Con ayuda de mamá copia tu nombre y luego pinta las vocales.

LUCIANA

Área Teatro Contenido: Ritmo corporal. -Busco dos bolillos o si tengo toc-toc los manipula un adulto cuando de un golpe, se quedarán parados, vuelve a golpear y se acerca y lo saluda con la mano o lo saluda con un abrazo. Luego terminamos todos nos movemos con diferentes ritmos y saludos.



Día 9

Área Orientación y Movilidad

- Dibuja a la derecha del nene 3 círculo
- y a la izquierda 1 triángulo



Área Cocina

Contenido: El desayuno

- Escucha el texto y luego dibuja tu desayuno

Imagina que eres un auto. Después de una larga noche de sueño, tu tanque de combustible estará vacío. El desayuno vendría a ser el combustible que te permitirá volver a la ruta; debe proporcionarte suficiente energía para que tu cuerpo comience a funcionar y se mantenga en buenas condiciones hasta la hora del almuerzo.

Día 10

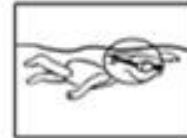
Área Actividades de la Vida Diaria

- Marca con una X en cada caso la viñeta que corresponda

Antes de comer tengo que...



Después de comer tengo que...



Antes de irme a la cama tengo que...



Directora: Marisa Pelletant