

Escuela: Educación Especial Múltiple de Ullum

Docentes: Laura Díaz. Analía Arce. Fernando Ríos. Patricia Giménez. Analía LLorca. Rodrigo Agüero.

Nivel: Primario Especial

Sección: Habilidades 1

Turno: Mañana

Área curricular: Ciencias Naturales. Lengua. Matemática

Título de la propuesta: "Números locos"

Contenidos curriculares: Lengua: reconocimiento de vocales. Ciencias Naturales: el cuidado de la salud. Matemática: números hasta el 10.

Contenidos de especialidades: Tecnología: Indagar reconocer y explorar diversas maneras de transformar materiales recolectadas del medio a través de operaciones tales como: doblar, romper, deformar etc. Educación física: Búsqueda, puntería. Música: sonidos del entorno natural. Onomatopeya. Artes Visuales: figura, textura, composición, color.

Guía Pedagógica N° 11

## DÍA 1



### Actividad 1: ¡HOY SERÁS EL MEJOR CONSEJERO FAMILIAR!

Como ya sabes y como tu seño te ha enseñado, las manos llevan más bacterias y gérmenes esparcidos de lo que nos imaginamos. A veces no pensamos lo peligroso que es para nuestra salud. Es por eso que tenemos que lavarnos frecuentemente las manos y así mantenerla limpias, hoy más que nunca. Es una forma de prevenir el contagio de este feo virus. Para ello, hoy serás el grandioso consejero familiar.

**Actividad 2:** Comenzaremos imaginando ser un profesional de la salud, para ello, si es posible, te pondrás tu guardapolvo escolar. Luego convocarás a tu familia a participar del siguiente ensayo: Debes situarte en el lugar donde realizas habitualmente el lavado de manos. Inicialmente te higienizarás tus manos, recuerda, primero mojar tus manos, luego colocar el jabón cubriendo completamente tu mano, restregar o refregar mucho tus manos, y por último enjuagar tus manos eliminando todo el jabón. Estos pasos deben ser comentados a tu familia, quién deberá realizar esa práctica según tus indicaciones. Por ej. Es el turno de Mamá, ella debe realizar su lavado de manos. Como buen observador, deberás supervisar su lavado y corregir si es necesario.

¡Recuerda que las manos deben ser lavadas permanentemente! Ésta actividad deben aplicarla de forma rutinaria, durante todos los días. ¡Qué lindo es enseñar!

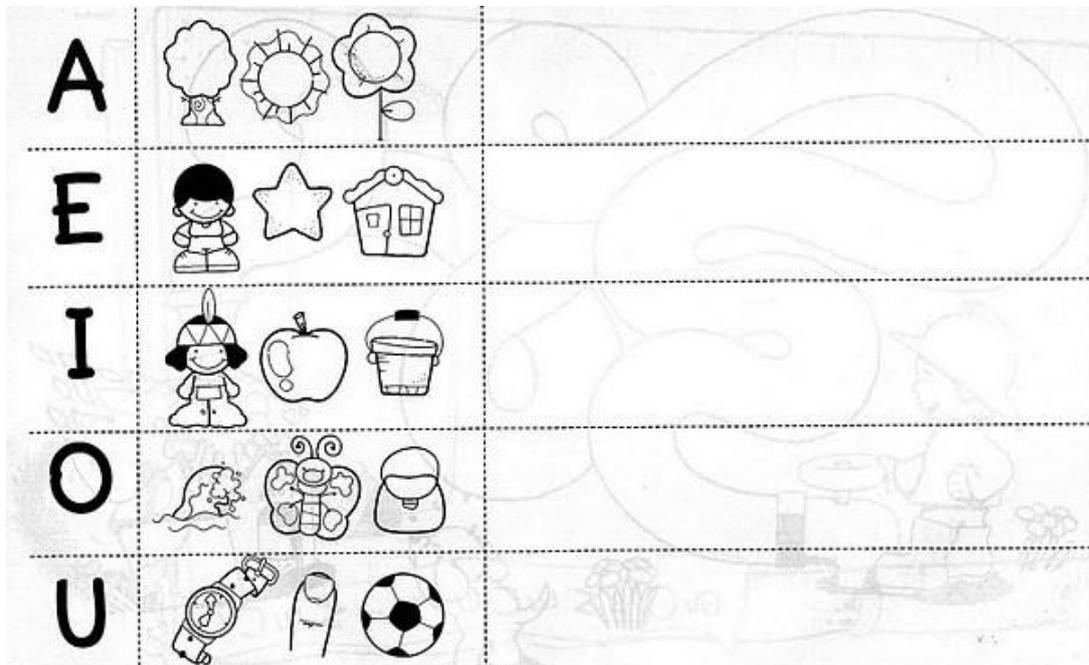
### Actividad 3:

¡Llegó el momento de la evaluación familiar!  
En la siguiente imagen, cada uno de los integrantes de tu familia debe presionar con su dedo sobre la opción correcta. Como buen maestro, debes decirles “Antes de qué cosas debo lavarme las manos”. Luego, después de que... debo lavarme las manos”. En caso de la opción incorrecta, debes corregir desde tus saberes. ¡Enviarle una foto a tu seño!



### DÍA 2:

**Actividad 1:** con ayuda de un mayor observen la siguiente imagen y señalen el dibujo que comienza con cada vocal, luego lo dibujan en el cuaderno.



**Actividad 2:** un adulto escribe el nombre del alumno en letra imprenta mayúscula en el cuaderno, luego, cuentan las vocales que tiene y colocan el número al lado.

### Área: Educación Física

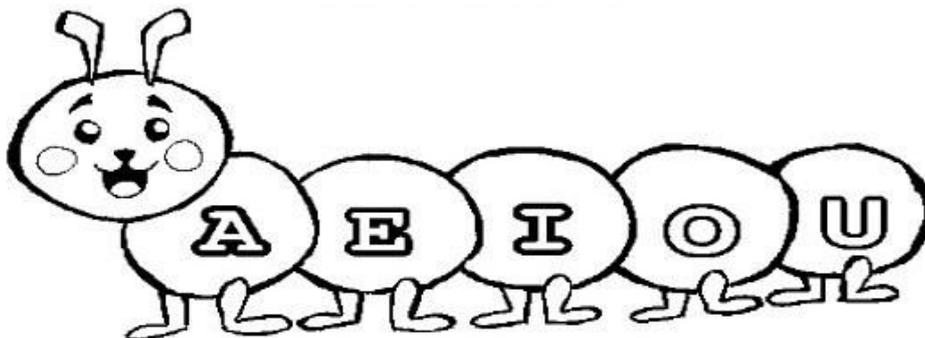
- **Actividad 3:** Juego “Tesoro escondido”: Esconde unas pelotitas e ir guiando con pistas: frío o caliente para saber si está cerca o lejos de encontrarla.

- Puntería con una pelotita de media o de tenis o de plástico vamos a derribar con la mano las botellitas de plástico de diferentes tamaños, las más chiquitas tiene más puntaje 5 puntos...las más grandes solo 1 punto el que más puntos sume será el ganador.

### DÍA 3

**Actividad 1:** en familia dibujan 6 círculos pequeños, luego los recortan. Al primer círculo lo dejan vacío, y al resto le escriben a cada uno una vocal.

**Actividad 2:** con los círculos de la actividad anterior formen un gusano como el que se observa en la imagen. El alumno le dibuja el rostro del gusano y las patas bien bonito. Luego, ordena las vocales del círculo y lo pega para que tenga la forma de gusano.



### Área: Tecnología

**Actividad 3:** Con ayuda de un adulto busca 10 tapitas en la parte de arriba escribe a cada uno los números del 1 al 10 si no en cartón y corta círculos chicos. Luego, para hacer la base en cartulina o cartón de 50 x 50 cm dibuja diez círculos y en cada uno dibuja pelotitas, por ejemplo: en un círculo dibuja 1 pelotita en otro círculo 2 pelotitas hasta completar los diez círculos. Por último, cuenta cuantas pelotitas tiene un círculo y coloca las tapitas o el cartón con el número que corresponda.



### DÍA 4

**Actividad 1:** en esta actividad trabajaremos con los números. Busquen en diarios o revistas números del 1 al 5, los recortan y los pegan en orden en el cuaderno. Luego el alumno cuenta los números en forma oral.

**Actividad 2:** con guía de un mayor, el alumno dibuja en el cuaderno pelotitas, la cantidad que indica el número: por ejemplo:



3 .....

### Área: Música

**Actividad 3:** IMITANDO ANIMALES.

1 - Vemos el siguiente vídeo y escuchamos con atención la canción.

<https://youtu.be/9qCqR6ZgrWc>.

### DÍA 5

**Actividad 1:** "Jugamos en familia" les propongo buscar una caja que no usen, los jugadores deberán buscar en la casa la mayor cantidad de objetos que comiencen con un vocal, tienen un minuto para buscar objetos y colocarlos en la caja. Gana el jugador que más objetos coloca dentro de la caja en un minuto.

### Área: Artes visuales

**Actividad 2:** Charlamos con mamá, sobre las figuras geométricas y de sus diferentes formas, que las definen en triángulos, círculos, cuadrados y rectángulos. 2- Luego con la ayuda de mamá, buscamos diferentes papeles de colores, los que tengamos en casa. Dibujamos en sobre ellos (papeles de colores) las diferentes figuras (triángulos, círculos, cuadrados y rectángulos) de diferentes tamaños y en gran cantidad.

**Actividad 3:** A continuación, mamá nos vigila mientras recortamos cada una de las figuras, con mucho cuidado al usar la tijerita.

4- ¡Y... ahora sí!... ¡A jugar! Sobre una hoja blanca canso N° 5, pegamos las diferentes figuras en todas las direcciones que queramos, arriba, abajo, en el centro, como sea, también las podemos superponer, siempre siendo prolijos y llenando toda la hoja.

5- Al finalizar, mamá coloca al dorso de la hoja nuestro nombre apellido y fecha.

6- Cuidamos y ordenamos todos los materiales utilizados, junto a mamá.

### DÍA 6

**Actividad 1:** ¡jugamos con números! Les propongo realizar el siguiente juego: un adulto escribe los números del 1 al 10 en tarjetas cuadradas o en papelitos. Luego, elige un sector de la casa y los esconde. Los demás jugadores deberán buscar los números siguiendo pistas del participante que los escondió. Gana el jugador que más números encuentra.

**Actividad 2:** el alumno, con guía de un mayor ordena los números del juego de la actividad anterior, y los pega en el cuaderno.

**Área: Tecnología**

**Actividad 3:** Con ayuda de un adulto busco un vaso de plástico descartable si tiene azul o lo puedes pintar si no lo deja sin pintar. En el fondo del vaso le hace un agujero le pasa una piola de 1 metro aproximadamente y lo pega con pegamento o le hace un nudo. Luego dibuja la cola del pez en cartulina azul o lo pinta y lo pega en la parte de abajo del vaso. Por último llena un globo con harina un tamaño chico lo ata a la piola le pega los ojos y ya puede jugar.



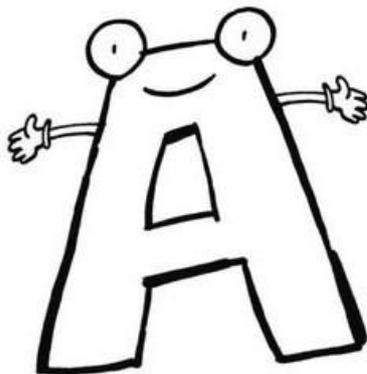
## DÍA 7

**Actividad 1:** un mayor escribe el nombre del alumno en letra imprenta mayúscula, en un cuadro como el del ejemplo en el cuaderno. En cada cuadrado coloca una letra.

El alumno deberá copiar cada letra en el cuadrado de abajo, lo copia y lo escribe como le salga.

M	A	I	C	O

**Actividad 2:** un adulto dibuja la letra A como la que está en la imagen, el alumno la pinta o la decora con papelitos de colores.



**Área: Educación Física**

**Actividad 3:** Colocamos las botellitas igual pero esta vez con una pelota de fútbol a una distancia de 5 a 10 metros y vamos a derribarlas. Tiene el mismo puntaje las más chicas 5 puntos y los más grandes 10 puntos.

**DÍA 8**

**Actividad 1:** un adulto realiza el siguiente cuadro en el cuaderno.

<b>A</b>	<b>E</b>	<b>I</b>	<b>O</b>	<b>U</b>

Luego, buscan en revistas o diarios, imágenes de animales que y objetos que comiencen con vocal.

**Actividad 2:** el alumno deberá seleccionar, con guía de un adulto, las imágenes que comiencen con la letra A y pegarla debajo de la A en el cuadro de la actividad 1, luego, las que comiencen con E, y así con todas las vocales.

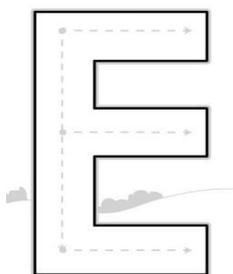
**Área: Música**

**Actividad 3:** ¿Qué animales vimos y escuchamos en la canción?, ¿Qué tal si intentamos imitar el sonido que hacen los animalitos de la granja de Zenón?

Ahora volvemos a escuchar la canción, pero ésta vez intentamos cantarla.

**DÍA 9**

**Actividad 1:** un mayor dibuja la letra E en el cuaderno, como la de la imagen siguiente, luego el alumno la decora con papelitos de colores o la pinta como más les guste.

**Área: Artes visuales**

**Actividad 2:** Retomando el tema anterior, volveremos a dibujar las diferentes figuras geométricas en los distintos papeles de colores y las recortaremos con mucho cuidado en presencia de mamá.

**Actividad 3:** A continuación, en otra hoja blanca canso nº5, disponemos de las figuras geométrica en forma más ordenada, creando una hermosa ciudad, con torres, edificios, cielo, sol, y demás cosas que queramos formar con nuestras figuras de colores, las pegamos con cuidado y prolijidad, ocupando todo el espacio disponible.

- 3- La dejamos secar y... ¡Nuestra obra de arte estará lista!
- 4- Finalmente, mamá coloca el nombre, apellido y fecha al dorso de la hoja.
- 5- Cuidamos y ordenamos todos los materiales utilizados, junto a mamá.



### DÍA 10

**Actividad 1: “EI BINGO”** para esta actividad necesitarán 9 tapitas de gaseosa. Con marcador negro, un mayor escribe los números del 1 al 9 en las tapitas.

Luego, buscan un cartón y lo recortan en cuadrado, le dibujan las divisiones como se ve en la imagen que está a continuación. En cada cuadrito le escriben un número, no es necesario que estén en orden.

En una bolsita pequeña colocan papelitos pequeños con los números del 1 al 9.



**Actividad 2:** una vez, que ya están los cartones para toda la familia y las tapitas con los números, ¡comienza el juego!

**Actividad 3:** un participante saca un número de la bolsita, lo dice en voz alta y el jugador que tiene ese número en su cartón le coloca arriba la tapita con ese número. Gana el jugador que llena primero el cartón. ¡¡ Éxitos!!

EQUIPO DE CONDUCCIÓN: QUIROGA, ESTER AMAYA, SANDRA