

ESCUELA DE EDUCACION ESPECIAL MARTINA CHAPANAY

DOCENTE: Patrica Anahi Ponce

DURACION: 10 días.

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.

CONTENIDOS CURRICULARES: **Eje Habilidades Academicas:** Lengua: letras. Matematica: Figuras Geometricas. Ciencias sociales: Efemerides. Ciencias naturales: Las estaciones. **Eje Artes Visuales:** collage, pintura.

CONTENIDOS ESPECIALIDADES: Tecnologia: Explorar la posibilidad de construir juegos de distintos elementos tales como: doblar, romper, deformar, mexclar, etc. Teatro: Juego reglado. Psicomotricidad: Esquema corporal. Coordinación dinamica general. Tona. Respiracion. Educacion Fisica: La exploracion, el descubrimiento y la experimentacion motriz de su cuerpo, sus posibilidades de mivimiento. Educacion Agropecuaria: produccion y consumo de frutas y verduras.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES.

DIA 1

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS SOCIALES

13 de Junio "**Fundación de San Juan**". En esta fecha recordamos la Fundación de nuestra provincia como San Juan. Comentar en familia sobre los acontecimientos sucedidos aquel 13 de Junio de 1562. Podemos observar en los noticieros locales, en internet, diarios, revistas, etc.

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS SOCIALES

Con ayuda de un adulto, recorto la silueta de San Juan (puede ser de un mapa o dibujarla), dentro de la misma decoro con lo que más me guste (papelitos, pinturas, collage, lápices-Luego la pego en un hoja y trato de copiar el nombre de nuestra provincia en la misma hoja.

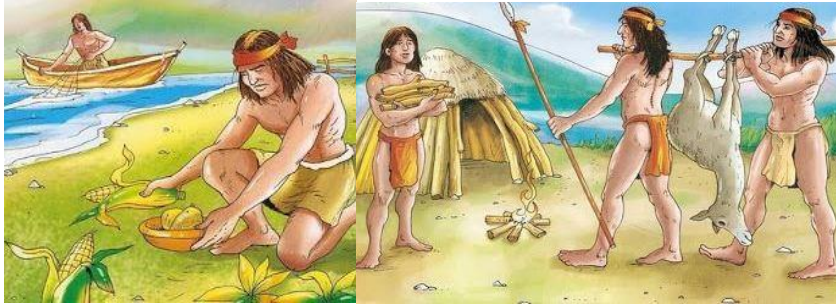
ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD "ENTRE GLOBOS Y CIRCUITOS".

Con la ayuda de algún adulto inflar uno o dos globos-Luego jugaremos a lanzar los globos para arriba y debemos cuidar que no caigan al piso-Para terminar la actividad, debemos lanzarlos hacia arriba y tratar de soplar para que no caigan. El juego termina cuando los globos toquen más de tres veces el piso.

DIA 2

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS SOCIALES

Conocemos acerca de los Huarpes (quienes habitaban nuestras tierras hace mucho tiempo)-Con ayuda de algún adulto observamos y conversamos sobre las siguientes imágenes.



ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS SOCIALES

Con ayuda de un adulto, confecciono un lindo indiecito Huarpe con mi mano-Lo decoro con lo que más me guste-Luego lo pego en una hoja.

ACTIVIDAD 3: AGROPECUARIA

¿Sabías que?...las plantas purifican el aire. Por esta razón hay que conservarlas-Busca recorta y pega plantas con flores y sin flores.

DIA 3

ACTIVIDAD 1: PSICOMOTRICIDAD

Buscaremos una caja mediana para decorar. Una vez que seque, colocaremos adentro diferentes objetos que se utilicen diariamente (cepillos de dientes, muñecos, ropa, zapatos, juguetes, utensilios no cortantes, lápices, pelotas de papel, etc.) –Taparemos la caja con una tela y le contaremos al niño una historia sobre esa caja, simulando que es un tesoro diciéndole (veamos que hay adentro....). de esta forma lo invitamos a introducir la mano para que ver que puede encontrar.

También se le puede pedir que cierre los ojos y que tome uno de los objetos, luego le haremos preguntas sobre cómo es ese objeto, hasta que logre adivinar que es. Cuando lo adivine, se hace lo mismo con otro objeto, siendo a si el turno del acompañante del juego.

ACTIVIDAD 2: TECNOLOGIA

Molino celeste y blanco: Con ayuda de algún adulto dibujo y recorto en cartulina celeste, o puedes pintar un cuadrado de 15x15 cm. Luego corta otro cuadrado más chico de 10x10 cm y pega los dos en el centro. Una vez seco en las cuatro esquinas de afuera hacia adentro marca 11 cm lo corta y pega las cuatro puntas en el centro. Por último para que tenga movimiento coloca en el centro un alfiler con un círculo de papel blanco, con mucho cuidado lo pincha en el sorbete.

ACTIVIDAD 3: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-LENGUA-LETRAS.

Practico la escritura y pronunciación de las letras aprendidas en las guías anteriores: las vocales "A", "E", "I", "O", "U" y consonantes "M", "P", "L", "D" con cada una de las vocales.

DIA 4

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS SOCIALES

Efeméride: 20 de Junio día de la Bandera. El 20 de Junio se celebra en Argentina, el día de la Bandera Nacional, aunque en verdad no se trata del aniversario de su creación (fue un 27 de Febrero) sino como homenaje a su creador, el General Manuel Belgrano, en conmemoración del día de su fallecimiento.



ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS SOCIALES

Efeméride "Día de la Bandera". Debo juntar tapitas de color blancas, celestes y amarillas para confeccionar nuestra Bandera con nuestros colores. Y respetarla porque es símbolo Patrio que nos representa como Nación.

ACTIVIDAD 3: EDUCACION FISICA

Entrada en calor: en el patio de la casa realizamos caminata durante cinco minutos. **Parte principal:** El Limbo, dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, paso por debajo al ritmo de la música-Al medio a bailar, al ritmo de la música, en círculo. Uno en el medio, baila al ritmo que manca la canción, el resto lo imita. Al rato, saca a otro para que sea el que marque la pauta a seguir. **Vuelta a la calma:** Fantasma, con música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. Cuando comience la música, se levantan despacio y continúan con el movimiento.

DIA 5

ACTIVIDAD 1: EJE: ARTES VISUALES-MANUALIDADES.



Con ayuda de algún adulto realizo este simpático pulpo. **Materiales:** una botella, tapitas de gaseosa, lana o piola, cartulina para los ojos.

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES SOCIALES-JUEGO

Juego con el pulpo realizado en la actividad anterior, enroscando los tentáculos del pulpo en el pico de la botella (esto me sirve para ejercitar la motricidad fina).

ACTIVIDAD 3: TEATRO

Lo primero que haremos será recolectar dentro de una caja materiales que necesitaremos para la actividad: estos son los siguientes: telas, botellas de plástica, cajas,

pelotas, papel de diario, una sábana y una almohada. Cinta de papel, tiza o soga, que nos servirá para delimitar el espacio-En un lugar de la casa donde hayan pocos muebles o podamos movernos vamos a armar tres espacios delimitados o islas en el piso, lo podemos marcar con cinta de papel o tiza-Cada espacio será para realizar una actividad diferente. En el primer espacio estarán todos los objetos que recolectaste. En el segundo espacio no habrá nada, estará vacía. Y en el tercer espacio será el de relajación, solo habrá una sábana en el piso con una almohada.

DIA 6

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS- CIENCIAS NATURALES.

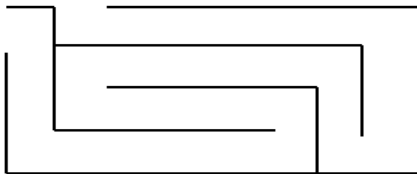


¡Bienvenido Señor Invierno!. El 21 de Junio comienza una nueva estación del año "El invierno". Con ayuda de algún adulto vamos a confeccionar un muñeco o animalito hecho de cartón- luego la vamos a abrigar con lo que tengamos en casa (lana, retazos de tela, etc).

ACTIVIDAD 2: EJE: ARTES VISUALES.

Hago un lindo dibujo referido al invierno y lo decoro como más me guste.

ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD



En el piso marcaremos con cinta o tiza un circuito para seguir que tenga el siguiente dibujo y colocaremos en la llegada la caja realizada en la actividad anterior. Primero recorreremos el circuito caminando, luego lo haremos saltando, y para terminar, colocaremos una pelota en la largada del circuito y la llevaremos por el mismo tocándola con la punta de los pies sin que cruce las líneas. Al terminar el circuito tomar la pelota y lanzarla hasta embocar en la caja.

DIA 7

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS SOCIALES-EFEMERIDES.

El 9 de julio se recuerda un acontecimiento político muy importante para nuestro País, como lo fue el Congreso de Tucumán, en el que se firmó la **Declaración de la Independencia**, expresando formalmente la emancipación del Rey Fernando VII y sus sucesores.

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS SOCIALES-EFEMERIDES. Con ayuda de algún adulto, dibujo la casita de Tucumán y la decoro como más me guste.

ACTIVIDAD 3: AGROPECUARIA.

Dibuja y pinta dos frutas que comiencen con la letra "D", dos con la letra "M", dos con la letra "P"- Con ayuda de algun adulto copio el nombre de cada una.

DIA 8

ACTIVIDAD 1: EJE: ARTES VISUALES.

Recorto libremente con tijera-Luego pego lo recortado en una hoja.

ACTIVIDAD 2: PSICOMOTRICIDAD

Dibujaremos con una tiza en el piso cuatro círculos en fila, luego utilizaremos el mismo globo de la actividad anterior, tomándolo con las dos manos nos colocamos en el primer circulo-Debemos saltar con los dos pies atravesando los cuatro círculos dibujados.

ACTIVIDAD 3: TECNOLOGIA

Laberinto: Materiales: caja, rollo de servilletas, tijera, plasticola, balita-Con ayuda de un adulto busco una caja, corto la parte frontal dejando 20 cm. Luego corto los rollos de tres cm y los pego en la orillas dejando un espacio en cada uno. Por ultimo en el centro le pego otro en forma de caracol. El juego consiste en colocar la balita en el caracol y con el movimiento de la caja pasa por todo el laberinto sin caerse. Una opción, la puedes pintar.

DIA 9

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

Con ayuda de algún adulto, marco las figuras geométricas (circulo, triangulo y cuadrado)-Marco el contorno de las figuras con lana o piola-Luego debo trozar con mi mano papelitos para pegarlos dentro de las figuras geométricas.

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMATICA-FIGURAS GEOMETRICAS.

Armo diseños utilizando figuras geométricas recortadas en papeles de diarios o revistas, puedes armas (una casa, una figura humana, un auto, etc.)-Lo pego en una hoja.

ACTIVIDAD 3: EDUCACION FISICA

Entrada en calor: en el patio de la casa realizamos caminata durante cinco minutos. **Parte principal:** Adivina la letra, por pareja, uno se pone boca abajo. Tu compañero le dibujará con el dedo una letra sobre la espalda. El que esta boca abajo debe adivinar que letra están marcando sobre su espalda. Bolsa mágica de animales, de uno en uno, los integrantes van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un animal. Tendrá que representarlo con sonidos y gestos para que los demás adivinen. **Vuelta a la calma:** El fantasma, con música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. Cuando comience la música se levantan despacio y continúan con el movimiento.

DIA 10

ACTIVIDAD 1:

