

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 Analía, María Gema Arias, Noelia Mira, Yesica Pizarro y Gómez Irma.

CELADORA: Maira Daniela Flores.

CONTENIDOS CURRICULARES: **Eje Habilidades Académicas:** Lengua: lecto-escritura. Ciencias sociales: Efeméride. Ciencias Naturales: Los animales y su hábitat. Matemática: Numeración. Figuras geométricas. **Eje Artes Visuales:** collage, pintura, dibujo. **Eje Autocuidado-Independencia:** Tareas del hogar.

CONTENIDOS ESPECIALIDADES: **Tecnología:** Reconocimiento de las características de los materiales utilizados en los objetos, construcciones y productos del entorno cotidiano e identificación del tipo de operaciones implicadas para la fabricación o elaboración. **Teatro:** Expresión gestual. **Psicomotricidad:** Coordinación dinámica general. Coordinación ocular manual, Esquema corporal, Lateralidad. **Educación Física:** Habilidades motrices básicas locomotivas, desplazamientos, saltos, giros, empuje, tracción, rodillos y equilibrio. **Educación Agropecuaria:** La huerta en casa.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES.

DIA 1

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMATICAS-NUMERACION.

¡Jugamos en familia!- Con ayuda de algún adulto dibujar un tablero con los números desordenados, lo puedo dibujar en el piso con una tiza o en una hoja.



ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMATICAS-NUMERACION.

Comenzaremos a jugar con el tablero de números: Cada integrante tendrá un lugar de posición, con una tiza en la mano o un lápiz deberá avanzar un lugar y escribirla luego de haber sumado 1 al número de posición en la que estaba. Por ejemplo, si estaba en el número 6, se le suma 1 al 6 y se escribe el resultado 7- Este juego se puede ir variando sumando o restando 2, 3, 4, 5, etc.- También se puede jugar con tarjetas de dos

colores: por ejemplo las rojas suman y las verdes restan. El participante que obtenga mayor número ganara.

ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD

Para comenzar le mostraremos al niño la imagen que se encuentra debajo y le pediremos que se dibuje en una hoja. Puede realizarlo con ayuda de algún adulto. Le pediremos que se dibuje entero con las partes del cuerpo completo. Y en un ahoja aparte le marcaremos las manos para luego pintarlas y recortarlas y haremos lo mismo con los pies.-Una vez marcadas las manos, los pies, deben pintarlos de distintos colores ((una manos de un color y la otra de otro color diferente) y lo mismo con los pies. A continuación las recortaremos y las usaremos sobre el dibujo que realizo del cuerpo entero.-Le preguntaremos donde va cada parte recortada, y la ubicaremos ayudándolo diciéndole cual es mano y pie derecho al colocarlo y mano y pie izquierdo. Luego lo sacaremos y le pediremos que los ubique solo. Si no lo logra lo ayudamos hasta que lo logre. Se le puede escribir a cada parte recortada izquierda o derecha para que el niño logre asociar algunas letras luego.



DIA 2:

ACTIVIDAD 1: EJE. HABILIDADES ACDEMICAS-LENGUA-LECTO

ESCRITURA.

Con ayuda de algún adulto confecciono una lámina con el abecedario en cartulina o en afiche, para pegar en la pared de algún lugar de casa,-Puedo decorar las letras con pelotitas de papel crep, lana, temperas, papeles de colores, etc.



ACTIVIDAD 2: EJE. HABILIDADES ACDEMICAS-LENGUA-LECTO

ESCRITURA.

Actividades para trabajar con el abecedario realizado en la actividad anterior, con ayuda de algún adulto: Recordar las letras aprendidas en las guías anteriores (A, E, I, O,

U, M, P, L, D)-Señalo cada una de ellas y las nombro en vos alta.-Busco las letras de mi nombre.

ACTIVIDAD 3:

AGROPECUARIA.

Con ayuda de algún adulto, copio los nombres que aparecen en el calendario de siembra. Recorto, pego o dibujo verduras que aparecen en el calendario.

QUÉ SEMBRAR EN SEPTIEMBRE



DIA 3

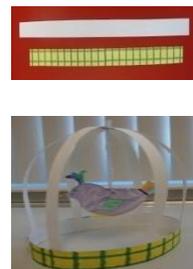
ACTIVIDAD 1: EJE: ARTES VISUALES.

“Piedras decorativas”: busco en el patio o cerca de casa piedras de diferentes tamaños y chatitas, que nos servirán para realizar estas piedras decorativas.- Luego las vamos a lavar bien y las dejamos secar.-Una vez que ya estén limpias y secas las voy a pintar con temperas de colores y también las voy a decorar como más me gusten.



ACTIVIDAD 2: TECNOLOGIA.

“Jaula de pájaros”-Materiales: cartulina o cartón, lápices de colores, piola, plasticola, tijera.-Con ayuda de algún adulto, busco cartulina o cartón, corto una tira de 50 cm de largo por 5 cm de ancho, con lápiz de color, lo pinto y lo pego en los extremos formando un círculo. Luego corto 3 tiras en cartulinas de 45 cm de largo por 3 cm de ancho y lo pego en el círculo cruzadas. Por último, dibujo en cartulina o papel un pájaro, lo pinto y le coloco una piola para colgarlo en la jaula.



ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD

Le pediremos al niño que se coloque delante de nosotros y le explicamos que tiene que hacer lo que yo haga: mover la cabeza, sacar la lengua. Al principio resultara fácil, pero poco a poco iremos complicando las órdenes: levantar la mano izquierda, tocarse la oreja con la mano derecha y levantar la pierna izquierda, luego levantar la

rodilla derecha y cerrar los ojos. A continuación mantenerse sobre el pie izquierdo y abrir la boca. Y así sucesivamente las órdenes serán más complicadas. La finalidad del juego es que el niño logre coordinar sus movimientos, trabajar el equilibrio y aprender las nociones de derecha-izquierda en su propio cuerpo.

DIA 4

ACTIVIDAD 1: EJE: AUTOCUIDADO-INDEPENDENCIA.

Junto a mi familia, observo las siguientes imágenes y conversamos entre todos sobre las mismas: ¿Qué vemos en las imágenes?,-¿Qué están haciendo?,-¿Esas acciones las ves en casa?,-¿Quién las hace?



ACTIVIDAD 2: EJE: AUTOCUIDADO-INDEPENDENCIA.

Señalo con mi dedo las actividades que SI realizo solito en casa.

<input type="checkbox"/> Despierto feliz 	<input type="checkbox"/> No uso pañal 	<input type="checkbox"/> Me cambio solo 	<input type="checkbox"/> Tiendo y destiendo mi cama 	<input type="checkbox"/> Como toda mi lonchera 	<input type="checkbox"/> Cuelgo mi mochila y la preparo para mañana
<input type="checkbox"/> Tomo toda mi leche 	<input type="checkbox"/> Me lavo los dientes 	<input type="checkbox"/> Voy solo al baño 	<input type="checkbox"/> Voy feliz y salgo feliz del colegio 	<input type="checkbox"/> Me lavo las manos 	<input type="checkbox"/> Pongo la mesa
<input type="checkbox"/> Cuelgo o guardo mi uniforme 	<input type="checkbox"/> Pongo mi ropa sucia en el cesto 	<input type="checkbox"/> Hago toda mi tarea 	<input type="checkbox"/> Ordeno mis juguetes y habitación 	<input type="checkbox"/> Me baño 	<input type="checkbox"/> Rezo
<input type="checkbox"/> Como toda mi comida 	<input type="checkbox"/> Ayudo a recoger el servicio 	<input type="checkbox"/> Me voy a la cama sin protestar 	<input type="checkbox"/> No me olvido del por favor gracias 	<input type="checkbox"/> No me olvido del buenos días, tardes y noches 	<input type="checkbox"/> Soy buen amigo y hermano

ACTIVIDAD 3: EDUCACION FISICA.

Entrada en calor: Movimientos articulares de cada uno de los segmentos corporales: Movimientos circulares con la cabeza hacia un lado y el otro, movimientos circulares con los hombros y brazos. Duración 5 minutos.

Parte principal: **Rema el bote:** la actividad consiste en armar parejas, mirándose uno al otro sentados. Uno de los integrantes debe remar y los demás imitar los movimientos (pueden remar con los brazos abajo, arriba o al medio).-Repetimos las acciones pero deben cambiar direcciones junto con los movimientos de brazos, el integrante que al imitar lo gaga mal pierde.

Vuelta a la calma: **El cielo y la tierra:** sentados en el suelo nos levantamos despacio, intentando tocar el cielo pero no alcanzamos, tenemos una soga imaginaria donde con ella queremos treparla (movimientos de brazos y piernas haciendo de cuenta que subo al cielo trepando la soga), esta soga se corta cayendo al suelo y no pudiendo tocar el cielo, sino la tierra. Momento de mucha imaginación donde lo puedo hacer acompañado por algún familiar.

DIA 5

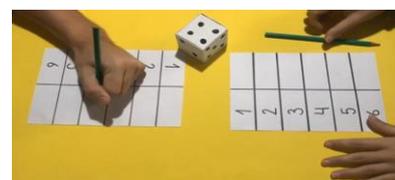
ACTIVIDAD 1: HABILIDADES ACDEMICAS-MATEMATICA-NUMERACION.

JUEGO “SIN TAPITAS”: Este juego lo podemos jugar en familia. **Materiales:** recipiente, tapitas de gaseosa y dado.-**El juego consiste en:** cada integrante tendrá 20 tapitas de un mismo color, se deben colocar todas las tapitas en un recipiente (cada integrante va a identificar sus tapitas por el color),-Por turno cada jugador debe tirar el dado y se deshace de la cantidad de tapitas que indica el mismo. Gana el primero que quede sin tapitas en el recipiente.

ACTIVIDAD 2: HABILIDADES ACDEMICAS-MATEMATICA-NUMERACION.

JUEGO “MINI GENERALA”. **Materiales:** tableros (que se pueden hacer en una hoja), dado y lápices o marcadores.

El juego consiste en: repartir unos tableros que son dos columnas,-Cada jugador tira el dado por turno, y debe marcar el número que le toco en el casillero.-Gana el primero en llenar todos los casilleros del tablero.

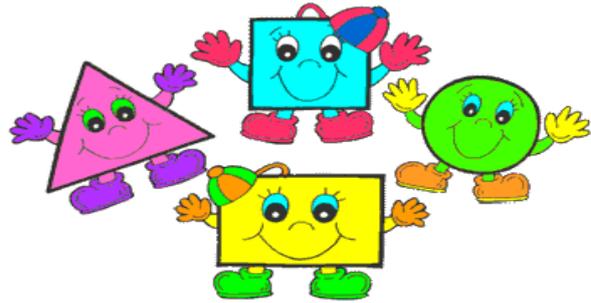


ACTIVIDAD 3: TEATRO.

“Espejo”: Con ayuda de algún adulto, jugar de la siguiente manera. Enfrentados como si uno fuese el espejo del otro, hacer estas expresiones:-Sorprendidos,-enojado,-feliz,-dormido,-asustado.

DIA 6

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



Observo la imagen para recordar las figuras geométricas.- Señalo y nombra cada una de ellas.-Luego observo a mí alrededor y busco objetos que tengan la misma forma que las figuras geométricas.-Dibujó los objetos encontrados.

**ACTIVIDAD 2: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMATICAS-FIGURAS
GEOMETRICAS.**

Con ayuda de algún familiar, dibujó las figuras geométricas, las pinto o las decoro como más me guste.-Luego debo copiar el nombre de cada una de las figuras geométricas.-Y por último encierro en círculo todas las vocales que encuentre en los nombres de las figuras geométricas.

ACTIVIDAD 3: PSICOMOTRICIDAD

Realizaremos aros medianos con papel de diario. Tomaremos dos hojas de papel de diario y pondremos una arriba de otra. A continuación comenzaremos a enrollar por la parte más larga. Nos quedara un tubo de diario. Entonces uniremos las puntas del tubo formando un círculo o un aro y lo pegaremos con cinta en la unión.-De esta forma realizaremos tres aros iguales. Y buscaremos tres botellas a las que rellenaremos con arena. Estos aros y botellas nos servirán para desarrollar la siguiente actividad.

DIA 7

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-LENGUA.

Con ayuda de algún adulto, escribo la letra "T" del tamaño de una hoja.-Decorar la letra "T" con pelotitas de papel crepe.

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-LENGUA.

Con ayuda de algún adulto, practico la escritura y la pronunciación de la letra "T" con cada una de las vocales TA-TE-TI-TO-TU.

ACTIVIDAD 3: AGROPECUARIA.

Para esta actividad vamos a necesitar: 1 botella descartable, semillas de pimienta, 1 clavo, 1 tijera, 1 cuchara, tierra y agua.-Cuando cocinen en casa, sácale las semillas al pimienta, dejar secar 3 días y luego las puedes sembrar.

Con ayuda de algún adulto: -coloco la botella de manera horizontal.-Corto la parte superior con la tijera.-Con un clavo realizo orificios en la parte inferior de la botella.-Lleno la botella de tierra,-Con una cuchara, realizo 6 hoyitos en la tierra y siembro las semillitas

de pimienta, recuerda dejar una cierta distancia entre ellas.-Debo regarlo todos los días con poca agua y también lo debo dejar en algún lugar donde le dé el sol.

DIA 8

ACTIVIDAD 1: EJE: HABILIDADES ACADEMICAS-MATEMATICAS-NOCIONES ESPACIALES.

Trabajamos con los aros confeccionados en la actividad anterior de psicomotricidad. Colocamos un aro en el piso y mientras alguien me guía yo realizo los ejercicios: salto adentro del aro, salto afuera del aro, me pongo detrás del aro, me pongo adelante del aro, corro alrededor del aro, etc.

ACTIVIDAD 2: PSICOMOTRICIDAD

Trabajaremos con los aros y botellas realizadas en la actividad anterior: el juego consiste en arrojar los aros con la mano derecha. Uno a cada botella, luego lo realizamos con la mano izquierda.-A continuación deberás arrojar los tres aros a una botella, elije a cuál de ellas los harás, comienza realizando con la mano izquierda y luego repite la acción con la mano derecha.

ACTIVIDAD 3: TECNOLOGIA.

"Llévame a la luna"-Materiales: rollo de papel higiénico, cartón, tijera, plasticola, pintura, pincel.-Con ayuda de algún adulto, busco cartón, marco y recorto 10 cm x 5 cm para hacer las alas y también para hacer la cola 6 cm x 4 cm. Luego a los costados del rollo corto un poco para colocar las alas, las pego y arriba pego la cola, en una de las aberturas del rollo los doblo un poco y lo pego, por ultimo lo pinto y lo dejo secar.



DIA 9

ACTIVIDAD 1: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS NATURALES

Animales y Sus Hábitat: Con ayuda de algún adulto, busco, recorto o dibujo, y pego imágenes de animales.

ACTIVIDAD 2: HABILIDADES ACADEMICAS-CIENCIAS NATURALES

Clasifico los animales recortados en la actividad anterior, según su hábitat: terrestre, acuáticos, aéreos.-Dibujo cada uno de las habitad y pego las imágenes según corresponda.

ACTIVIDAD 3: EDUCACION FISICA.

Entrada en calor: Movimientos articulares de cada uno de los segmentos corporales: Movimientos circulares con la cabeza hacia un lado y el otro, movimientos circulares con los hombros y brazos. Duración 5 minutos.

Parte principal: Paracaídas: El juego consiste en que todos los integrantes deben formar un círculo tomando una sábana con las manos, colocar una pelotita y hacer rodar sin que caiga al piso.-Como la actividad anterior pero se forman dos equipos con la misma cantidad de integrantes, tomar una sábana con las manos y con una sola pelotita comenzar el juego. Este consiste lanzarse la pelota de sabana a sabana sin que se caiga. Gana el equipo que menos veces toca la pelota el suelo.

Vuelta a la calma: El cielo y la tierra: sentados en el suelo nos levantamos despacio, intentando tocar el cielo pero no alcanzamos, tenemos una soga imaginaria donde con ella queremos treparla (movimientos de brazos y piernas haciendo de cuenta que subo al cielo trepando la soga), esta soga se corta cayendo al suelo y no pudiendo tocar el cielo, sino la tierra. Momento de mucha imaginación donde lo puedo hacer acompañado por algún familiar.

DIA 10

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

El 11 de Septiembre se conmemora e Argentina el "Día del Maestro" en homenaje a Domingo Faustino Sarmiento.

Observamos en familia el siguiente video la vida de Domingo Faustina Sarmiento. (Este link será enviado por WhatsApp al grupo de padres de la sección).

<https://www.youtube.com/watch?v=B3z10861ql>

ACTIVIDAD 2: EJE: HABILIDADES ACADÉMICAS-CIENCIAS SOCIALES- EFEMERIDES.

Realizo un lindo collage sobre la parte que más te gusto del video de la vida de Domingo Faustino Sarmiento.

ACTIVIDAD 3: TEATRO.

"El que se ríe pierde." _Una vez más jugamos enfrentados como en la actividad anterior. Primero los dos participantes cierran los ojos y a la cuenta de 3, al mismo tiempo abren los ojos y ambos tiene que hacerla cara más graciosa que puedan y quedarse congelados como estatuas con esa cara, el primero que se ríe o cambie la cara pierde.-Si hay más integrantes de la familias pueden organizar unas olimpiadas interfamiliares de caras graciosas, el que gana compite con otro y así sucesivamente hasta que quede un ganador.

DIRECTORA DE LA INSTITUCION: Lic. Mariela García.