

Escuela de Educación Especial Crucero A.R.A Gral. Belgrano _Taller ABC_ Áreas Integradas

Docentes: Lorena Molina, Sandra Aballay, Daniel Martin, Laura Sánchez, Glady Vera y Jorge Giménez

Grado: Taller A - B - C

Turno: Mañana

Área Curricular: Áreas Integradas, Agropecuaria, Carpintería, Cocina, Computación, Teatro

Título de la propuesta: En familia.

Contenidos: La Familia

Actividades Guía N°13

Día 1

EN LA SIGUIENTE GUÍA SE VA A TRABAJAR EN FAMILIA REALIZANDO DISTINTAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y RECREATIVAS.



- EN FAMILIA BUSCAR Y OBSERVAR FOTOS FAMILIARES.
- DIALOGAR SOBRE LAS FOTOS OBSERVADAS.

ÁREA CURRICULAR: COCINA

ACTIVIDAD 1

REALIZAR EN FAMILIA UNA DELICIOSA ENSALADA DE FRUTAS.



PARA ELLO NECESITAMOS:

Escuela de Educación Especial Crucero A.R.A Gral. Belgrano _Taller ABC_ Áreas Integradas

INGREDIENTES: PARA 5 PERSONAS

2-MANZANAS 2-BANANAS 2-NARANJAS 2-PERAS

(PUEDES AGREGAR OTRAS FRUTAS SI TIENES)

1- VASO DE JUGO CONCENTRADO DE NARANJAS

5- VASOS DE AGUA

4 -CUCHARADAS SOPERAS DE AZÚCAR.

PREPARACIÓN

1-LAVAR MUY BIEN LAS FRUTAS.

2-PELAR LAS FRUTAS Y CORTARLAS EN TROCITOS PEQUEÑOS.

3-COLOCARLAS EN UN RECIPIENTE, INCORPORAR EL AZÚCAR, EL JUGO Y EL AGUA.

4-MEZCLAR TODO, LLEVAR A LA HELADERA POR UNA HORA.

5-SERVIR Y DEGUSTAR EN FAMILIA.

Día 2

- ESCRIBIR EN EL CUADERNO LA SIGUIENTE DEFINICIÓN DE FAMILIA.

FAMILIA ES UN GRUPO DE PERSONAS QUE SE UNEN PARA CONVIVIR Y TENER UN PROYECTO EN COMÚN, BASADO EN EL RESPETO, TOLERANCIA, PACIENCIA, DERECHOS, DEBERER, LÍMITES Y AMOR.

ÁREA CURRICULAR: COMPUTACIÓN

1-LEER CON AYUDA DE LA FAMILIA PARA COMPRENDER EL JUEGO.

JUEGO N° 1: JUGAMOS EN FAMILIA

CON LA AYUDA DE MAMÁ O PAPÁ INFLAMOS UN GLOBO Y HACEMOS UN CIRCUITO UTILIZANDO SILLA, MESAS Y OTRAS COSAS.DEBEMOS TRATAR DE LLEVAR EL GLOBO CON LAS MANOS HACIA ARRIBA EMPUJANDOLO PARA EVITAR QUE SE CAIGA Y CUMPLIR EL CIRCUITO POR TODO EL RECORRIDO SIN SALIRSE DEL LUGAR. GANA EL QUE LO HACE MAS RÁPIDO Y CUMPLE EL RECORRIDO.

2- JUEGO N° 2 JUGAMOS EN FAMILIA: CON AYUDA DE MAMÁ Y PAPÁ INFLAMOS UN GLOBO.TRATAMOS QUE NO CAIGA AL PISO, PRIMERO EMPUJAMOS CON LAS DOS MANOS, LUEGO ENPUJAMOS CON UNA MANO, EVITANDO QUE NO CAIGA AL PISO Y SI VEMOS QUE SE NOS CAE EL GLOBO EMPUJAMOS CON LOS PIES HACIA ARRIBA Y VOLVEMOS A EMPUJAR CON LAS MANOS HASTA LLEGAR A DONDE PAPA Y PAPA ESTA. GANA Y SALE VICTORIOSO EL QUE NO DEJA QUE EL GLOBO CAIGA AL PISO.



3-LUEGO SACAR UNA FOTO Y ENVIAR A LA SEÑO.

Día 3

- REALIZAR EN FAMILIA JUEGOS DE PALABRAS UTILIZANDO RIMAS Y TRABALENGUAS.

POR EJEMPLO: RIMAS

LA BRUJA MARUJA
DICE QUE AGITES
LOS BRAZOS
COMO
UNA BRUJA.

DICE LA LIEBRE
TERESA
QUE TE RASQUES
UNA
OREJA.

TRABALENGUAS
LADO, LEDO, LIDO,
LODO, LUDO
DECIRLO AL REVÉS
LO DUDO. LUDO,
LODO, LIDO, LEDO,
LADO.

Día 4

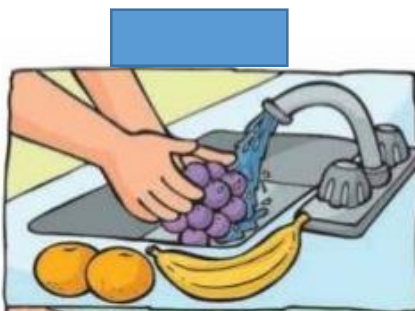
- RESPONDER PENSANDO EN TU FAMILIA Y ESCRIBE:

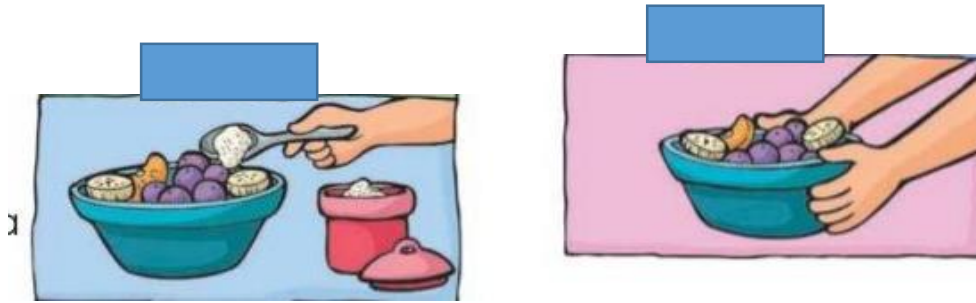
EN MI FAMILIA ESTAMOS CONTENTOS CUANDO.....

QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTA HACER EN FAMILIA.....

ÁREA CURRICULAR: COCINA

- ENUMERAR LOS PASOS DE LA ENSALADA DE FRUTAS Y ESCRIBI LA SECUENCIA.





PUEDES TOMARTE FOTOS MIENTRAS REALIZAS O DEGUSTAS EN FAMILIA LA ENSALADA DE FRUTAS Y COMPARTIRLA CON LA DOCENTE.

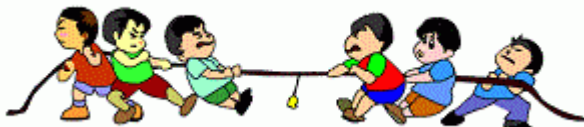
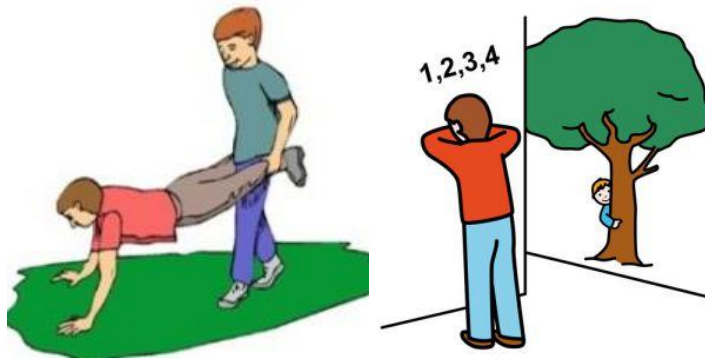


Día 5

- REALIZAR CARTELES DIVERTIDOS Y ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS INTEGRANTES DE TU FAMILIA.
- PUEDES UTILIZAR TODO TIPO DE MATERIALES (CARTÓN, CARTULINAS, MARCADORES, LÁPICES DE COLORES, ETC.).
- PEGAR LOS CARTELES EN UN SECTOR DE LA CASA.

Día 6

- INVITAR A LA FAMILIA A REALIZAR UNA TARDE DE JUEGOS RECREATIVOS. ALGUNAS OPCIONES: LA CARRETILLA, ESCONDIDAS, TIRAR LA SOGA, ETC.



Día 7

- SACAR UNA FOTO FAMILIAR.

ÁREA CURRICULAR: AGROPECUARIA.

TITULO DE LA PROPUESTA: "INFUSIONES CON SABOR"

LAS HIERBAS AROMATICAS HAN SIDO PARTE DE LA CULTURA DEL HOMBRE, DESDE TIEMPOS ANTIGUOS, APARTE DE SERVIR COMO REMEDIOS PARA TODO TIPO DE PROBLEMAS, MUCHAS TIENEN USO CULINARIO (COCINA)

AL INCORPORARLOS EN EL DISEÑO DE LA HUERTA Y JARDIN LE AGREGAS AROMA Y BELLEZA.

EN ESTE CASO VAMOS A ELABORAR CON AYUDA DE TU FAMILIA INFUSIONES CON SABOR A CEDRON Y MENTA.

CEDRON: ES UNA PLANTA CONOCIDA TAMBIEN COMO HIERBA LUISA ES FAMOSA POR SUS PROPIEDADES DIGESTIVAS, SEDANTES Y DEPURATIVAS AL SER SUS HOJAS POTENTES DESINTOXICANTES.

MENTA: ESTA PLANTA ES COMUNMENTE UTILIZADA DEBIDO A SUS PROPIEDADES PARA EL TRATAMIENTO DE COLICOS, NAUSEAS E INCLUSO PARA REGULAR LOS VOMITOS. LAS HOJAS DE MENTA PUEDEN AYUDAR PARA LA MEJORA DE DOLORES DE CABEZA Y MAREOS.

MATERIALES

- TELA VEGETAL
- HILO DE COSER
- AGUJA
- PIOLA FINA

Escuela de Educación Especial Crucero A.R.A Gral. Belgrano _Taller ABC_ Áreas Integradas

- HOJAS DE CEDRON Y MENTA

ACTIVIDAD 1

ELABORACION DE LAS BOLSITAS

1. CORTAR LA TELA DEL TAMAÑO DE UN SAQUITO DE TE, CON AYUDA DE ALGUIEN DE TU FAMILIA, COSER BIEN LAS ORILLAS QUE QUEDEN IGUALES, ES IMPORTANTE COSER BIEN LOS LATERALES PARA EVITAR PERDIDAS.

2. MOLER BIEN LAS HOJAS DE CEDRON Y MENTA SECAS, PARA NO LLENAR LA BOLSITA DE HOJAS ENTERAS PORQUE SERA MAS DIFICIL DARLE SABOR A LA TAZA DE AGUA CALIENTE.

3. LLENAR LAS BOLSITAS CON LAS HOJAS MOLIDAS.

ACTIVIDAD 2

SELLADO DE LAS BOLSITAS

UNA VEZ QUE LA BOLSITA ESTE LLENA Y PROCEDES A COSERLO PARA UN CIERRE DEFINITIVO, TE RECOMIENTO QUE LA COSTURA SEA DOBLE Y LA PIOLA NO MUY FINA PARA NO CORRER EL RIESGO QUE SE DESPRENDA DE LA BOLSITA, EL LARGO DE LA PIOLA DEBE TENER 20CM.

LOS CALCULOS REALIZADOS DEMUESTRAN QUE LAS BOLSITAS RESISTEN EL CALOR DEL AGUA DE 2 O MAS MINUTOS SIN ROMPERSE.

AHORA A TRABAJAR Y DESPUES A DISFRUTAR UN RICO TE DE LO QUE TU ELIJAS.



Día 8

- ELEGIR UNA PELÍCULA PARA VER EN FAMILIA.

Día 9

ÁREA CURRICULAR: TEATRO

1- EN EL CUADERNO ESCRIBIR A CADA UNO DE LOS INTEGRANTES DE MI FAMILIA Y COLOCAR LAS CUALIDADES QUE TIENE CADA UNO.

EJEMPLO:

MAMÀ: TRABAJA MUCHO, LE GUSTA LIMPIAR TODA LA CASA

2- EN EL CUADERNO COLOCAR DE CADA INTEGRANTE LO QUE NO LE GUSTA HACER:

EJEMPLO:

MAMÀ: NO LE GUSTA PLANCHAR



Día 10

ÁREA CURRICULAR: CARPINTERÍA

1. OBSERVAR LA IMAGEN DE ABAJO.



REGLA DE JUEGO: CONTAR LOS INTEGRANTES QUE PARTICIPAN PARA PONER LAS SILLAS EJEMPLO; SI SON **5 INTEGRANTES DEBE HABER 4 SILLAS** Y PUEDEN PARTICIPAR TODA PERSONA QUE TENGA DE 6 AÑOS DE EDAD EN ADELANTE.

DEBE PONER MÚSICA PARA COMENZAR EL JUEGO Y GIRAR ALREDEDOR DE LAS SILLAS HASTA QUE SE DETENGA LA MÚSICA PARA SABER QUIÉN SIGUE JUGANDO Y QUIÉN QUEDA AFUERA DEL JUEGO. EL QUE VA QUEDANDO FUERA DEL JUEGO SE DEBE RETIRAR UNA SILLA TAMBIEN. GANA EL ULTIMO QUE SE SIENTA

1- LUEGO CON LA FAMILIA ORGANIZO ESTÉ JUEGO EN CASA ACOMPAÑADO POR ALGÚN SONIDO DE PREFERENCIA (MÚSICA).

DIRECTORA: MERCADO MABEL.