

E.E.E Dr. Ramón Peñafort

Guía 13

Docente: Figueroa, Alcira.

Sección: Taller 2

Turno: mañana.

Área: Matemática.

Contenido: Juego de la oca (números)

Área: Lengua.

Contenido: Adivinanzas.

Área: Ciencias Naturales

Contenido: Las partes de la planta.

Área: Carpintería.

Contenido: Tatetí

Área: Tecnología.

Contenido: Juegos recreativos con la familia.

Área: Educación Física.

Contenido: Juegos socializador

Área: Artes Visuales.

Contenido: Imagen real y representación artística.

Área: Cerámica

Contenido: Modelado.

Área: Ciencias Sociales.

Contenido: Colaborar en tareas.

Área: Teatro

Contenido: En la disco en familia.

Docentes: Prof. De grado Figueroa Alcira\_ Prof. Artes visuales; Marengo, Ornella\_ Prof. Tecnología; Miranda, Daniela\_ Prof. Carpintería; Montero, Marcelo \_ Prof. Cerámica; Jorgelina, Siarez\_ Prof. Teatro; Andrea, Cortez.

Día 1

Área: Matemática

Actividad

1) En familia jugamos a la oca.

Reglas para el juego de la oca con un solo dado

Se lanza el dado y se avanza según el número que salga.

Si el jugador cae en una casilla OCA (5,9,14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59) gana el derecho avanzar hasta la siguiente casilla OCA, y además puede repetir el tiro. Nada mal, ¡Que vivan las OCA!

Si caes en una casilla PUENTE (6 y 12) hay que avanzar hasta la casilla POSADA (19) y se pierde un turno de tirar. La posada es para dormir, por supuesto...

Cuando el jugador cae directamente en la POSADA por el tiro del dado...igualmente a dormir hasta el próximo turno ¿qué creías?

- Si caes en la casilla POZO (31) el jugador está en un grave problema. No podrás volver a tirar el dado hasta que otro jugador pase por esa casilla. Nada, que hay que esperar el rescate para salir del pozo.
- Si tienes la terrible suerte de caer en la casilla LABERINTO (42) estarás obligado a retroceder hasta la casilla 30. ¡doce pasos de retroceso! Dan ganas de morder el dado.
- Puede caer en la casilla CÁRCEL (56), suena mal, pero es una condena cortita, solo dos turnos sin jugar.
- Hay dos casillas llamadas DADOS (26 y 53), hay que sumar el número de la casilla y el número de la tirada y avanzar la cantidad resultante. Por ejemplo: casilla 26 + dado en 5 = 31 pasos de avance.
- También hay en el tablero una casilla del infierno llamada CALAVERA (58), la que tiene el efecto de hacer regresar a la casilla 1. ¡Qué bonito, qué bonito!
- ENTRAR AL JARDÍN DE LA OCA: Al llegar aquí hay que esperar a tener el número exacto de pasos que permitan acceder. Si el dadito se pone caprichoso...es cuando el jugador se acerca al ataque de nervios, porque además, cuando el dado saca más de lo necesario, el exceso hay que retrocederlo.

Docentes: Prof. De grado Figueroa Alcira\_ Prof. Artes visuales; Marengo, Ornella\_ Prof. Tecnología; Miranda, Daniela\_ Prof. Carpintería; Montero, Marcelo \_ Prof. Cerámica; Jorgelina, Siarez\_ Prof. Teatro; Andrea, Cortez.

Día 2

Área: Lengua

Un integrante de la familia leerá las adivinanzas.

El que adivine más, será el ganador.

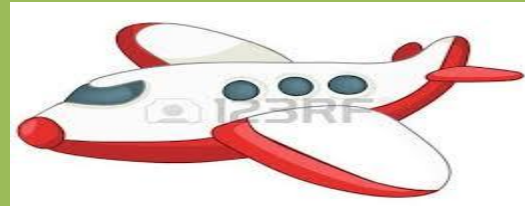
Tengo hojas y no soy arbolito, la gente me lee, para que le cuente cuentitos.

¿Qué es?




No soy ave pero puedo volar, ando a motor y a la gente llevo a pasear.

¿Qué es?



Lenta dicen que es porque sólo asoma la cabeza, las patas y los pies. ¿Quién es?



La tortuga

Adivinanzas: Los animales

Antes huevecito, después capullito, más tarde volaré como un pajarito. ¿Quién soy?



La mariposa

Materiales PAC

Habla y no tiene boca, oye y no tiene oído, es chiquito y hace ruido, muchas veces se equivoca.



Materiales PAC

Vuelo de noche, duermo de día y nunca verás plumas en el ala mía.



Materiales PAC

Es venta y no se vende, es Ana, pero no es gente.



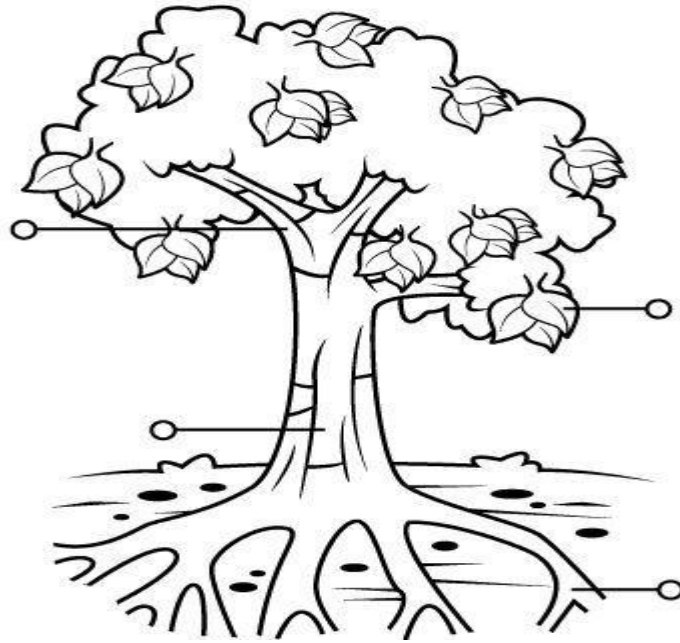
Materiales PAC

Tengo escamas no soy pez tengo corona no soy rey soy una fruta ¿quién soy?



Área: Ciencias Naturales

Para realizar esta actividad solamente es necesario lápices de colores y una hoja de papel. Los integrantes del grupo familiar hay que dibujar un árbol (lo más bonito posible) e ir colocando en partes.



Día 4 “Tateí”.

Área: Carpintería

“FAMILIA”

Actividades:

1. A trabajar! Diseñamos y aramos un tateí con ayuda de un mayor.
2. Buscamos una tabla ancha de 20 cm x 20 cm o unimos dos y logramos una medida medianamente grande.
3. Luego la lijamos y la pintamos del color que tengamos en casa.
4. Con ayuda de papá o mamá al tablero lo dividimos en tres líneas verticales y tres líneas horizontales, haciendo las líneas del tateí.

Docentes: Prof. De grado Figueroa Alcira\_ Prof. Artes visuales; Marengo, Ornella\_ Prof. Tecnología; Miranda, Daniela\_ Prof. Carpintería; Montero, Marcelo \_ Prof. Cerámica; Jorgelina, Siarez\_ Prof. Teatro; Andrea, Cortez.



5. Luego armamos las fichas: para poder realizarlas vamos a necesitar 9 fichas que pueden ser tapitas de gaseosa o piedritas pintadas.

- 4 tapitas o piedritas pintadas de un color.
- 5 tapitas o piedritas de otro color.

#### 6. REGLAS PARA PODER JUGAR

Cada jugador solo debe colocar su símbolo una vez por turno y no debe ser sobre una casilla ya jugada.

En caso de que el jugador haga trampa el ganador será el otro.

Se debe conseguir realizar una línea recta o diagonal por símbolo.

Si el jugador marca una casilla, aunque sea la más mínima marca, deberá poner símbolo de la siguiente jugada en esa casilla.

Se puede realizar movimientos horizontales, verticales y diagonales

Día 5

Propuesta: Dígalo con mímica y memoria.

Contenido: Juegos recreativos en familia.

Actividades.

#### 1- DÍGALO CON MÍMICA.

En familia un integrante será el encargado de escribir 15 tarjetas con nombres de animales. Luego el resto de la familia formará dos grupos, cada grupo deberá seleccionar un integrante, quien deberá sacar una tarjeta e imitar el animal que le toco, sin decir una palabra. Cada grupo tendrá 10 segundos para adivinar la actuación del mimo. El grupo ganador será el que adivine mayor cantidad de tarjetas, en el menor tiempo posible.

Docentes: Prof. De grado Figueroa Alcira\_ Prof. Artes visuales; Marengo, Ornella\_ Prof. Tecnología; Miranda, Daniela\_ Prof. Carpintería; Montero, Marcelo \_ Prof. Cerámica; Jorgelina, Siares\_ Prof. Teatro; Andrea, Cortez.

## 2- JUEGO DE LA MEMORIA.

En familia formar una ronda un integrante deberá comenzar el juego diciendo una palabra, el integrante que le siga deberá repetir la palabra y agregar una nueva e ir formando una oración larga. El integrante que se olvide de alguna palabra de las que emitieron los participantes anteriores pierde el juego. Realizar un breve video y enviar a la seño de la sección.

Día 6

Área: Educación Física

Actividad 1: "Limpiar la casa"

Se arman dos equipo ósea que vamos a jugar en familia, inflamamos unos 6 globos, alguien hará de árbitro, debemos colocar una división con sillas o dibujar una línea en el piso, cada equipo se ubica en su sector con globos, cuando el árbitro da la orden, debemos pasar los globos a la otra casa, cuando el árbitro dice listo, se para de lanzar, debemos tratar de que queden la menor cantidad de globos en nuestra casa , gana el equipo que menos globos tenga.

Actividad 2 " El Quemado"

Jugamos con algunos integrantes de la familia: uno va a estar con un globo o pelota y debe quemarlo, el resto de los participantes van a estar desplazándose evitando que lo toquen, deben quemar de la cintura para abajo, a la persona que tocan con la pelota, es quien debe quemar a partir de ese momento.

Día 7

Área: Educación Plástica.

Actividad 1:

¿Cómo me ven?: Cada miembro de la familia, pondrá su nombre en la parte superior de una hoja en blanco. Todas las hojas se pondrán en el centro de la mesa y sin ver cada uno sacará una hoja.

Cada uno deberá dibujar al familiar que indica el nombre en la hoja. Lo más completo posible, por ejemplo: recordar cómo se viste, como es su pelo, color de ojos, que le gusta hacer, comer, etc.

Actividad 2:

Docentes: Prof. De grado Figueroa Alcira\_ Prof. Artes visuales; Marengo, Ornella\_ Prof. Tecnología; Miranda, Daniela\_ Prof. Carpintería; Montero, Marcelo \_ Prof. Cerámica; Jorgelina, Siales\_ Prof. Teatro; Andrea, Cortez.

Dígalo con mímica: una vez listos los dibujos, cada uno representará solo con gestos, a quién le toco dibujar. Los demás miembros tendrán que adivinar de quién se trata.

Día 8

Área: Cerámica

1)-Actividad

Realizar una caramelera con algún integrante de tu familia.

1°Paso

Recolectar hojas de plantas que te gusten, que sean medianas.

2° Paso

Después estiras la masa para modelar con un bolillo y sobre ella colocar las hojas de las plantas que elegiste y le pasas el bolillo por encima, para que se impriman en la masa y recortar contorneando las hojas.

3° Paso

Buscar un bols, ponerle una bolsa por dentro para cuando ponga las hojas no se peguen al bols, sino tienes un bols puedes usar un plato hondo. Dejar secar en lugar seguro.



Día 2 Actividad

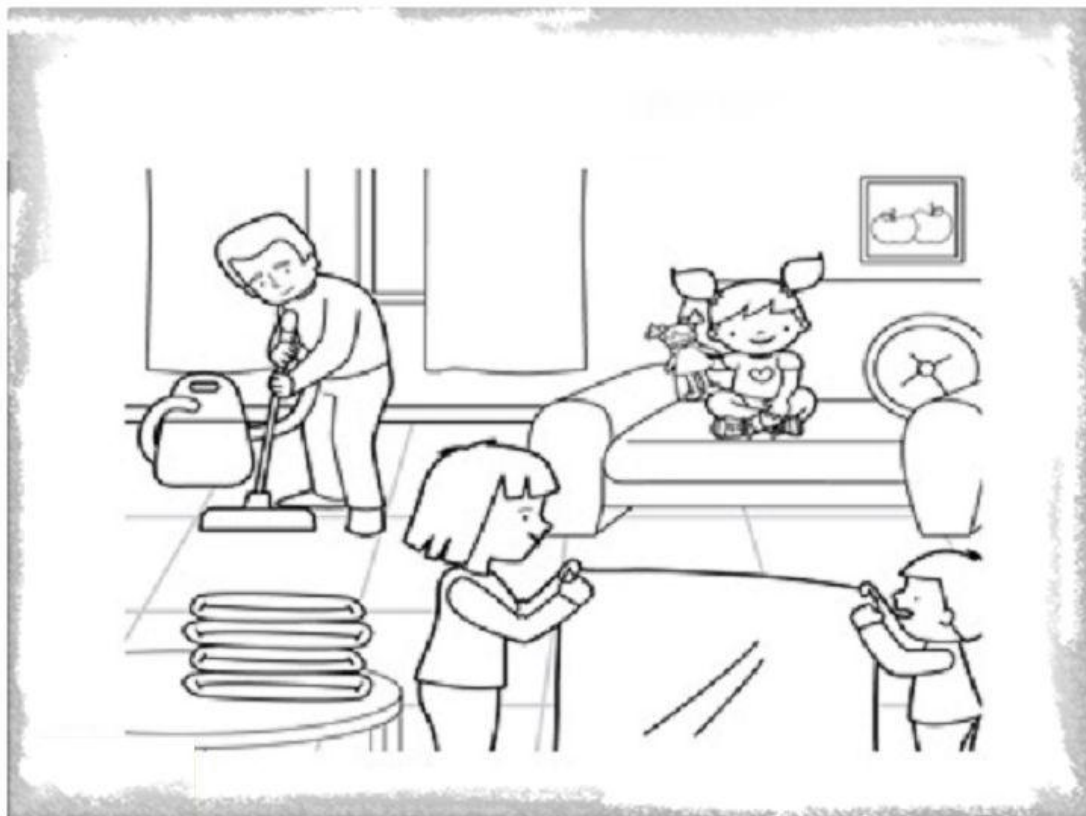
Está bien seca la pieza, ahora a pintar de distintos colores como las hojas y a disfrutar de tu caramelera.

Día 9

Área: Ciencias Sociales.

- 1) Observa esta ilustración y explica que está haciendo esta familia.
- 2) Colorea a los miembros que están colaborando en la tarea de la casa y tacha a los que colaboran
- 3) Realiza una lista con las tareas que realizas en casa para manter la casa limpia.

Docentes: Prof. De grado Figueroa Alcira\_ Prof. Artes visuales; Marengo, Ornella\_ Prof. Tecnología; Miranda, Daniela\_ Prof. Carpintería; Montero, Marcelo \_ Prof. Cerámica; Jorgelina, Siares\_ Prof. Teatro; Andrea, Cortez.



Día 10

Área: Teatro

Actividades:

Familia.

En la disco...

1-La finalidad del juego es bailar, siempre y en cualquier lugar, siguiendo el ritmo de la música, un participante será el elegido de seleccionar las canciones para el juego.

Busca en casa materiales:

- ✓ Una radio, teléfono o cualquier otro reproductor de música.
- ✓ Elige canciones para que bailen los participantes, distintos ritmos.

2-El ganador será elegido por quien selecciono la música, a quien haya podido bailar con armonía cada género musical dispuesto.

Pueden ir rotando el puesto de DJ.

Directora: Prof. Melisa, Soria.

Docentes: Prof. De grado Figueroa Alcira\_ Prof. Artes visuales; Marengo, Ornella\_ Prof. Tecnología; Miranda, Daniela\_ Prof. Carpintería; Montero, Marcelo \_ Prof. Cerámica; Jorgelina, Siarez\_ Prof. Teatro; Andrea, Cortez.