

¡¡GRACIAS POR TODO FAMILIA!!

Escuela de Educación Especial Múltiple de Angaco.

Docente: Andrea Sánchez.

Sección: Pre Ocupacional "B".

Turno: Mañana.

Guía N°: 13

Título de la propuesta: ¡¡Gracias por todo familia!!



"Cuando los padres disfrutan realmente la compañía de sus hijos se convierten en los mejores maestros que ellos puedan tener".

Consigna: Día 1. Área: Habilidad Conceptual. Lengua.

-Alguien te lee o inténtalo tú.

-Transcribe el siguiente texto y continúa la historia. Invéntale un título.

Era una noche sin luna, ni estrellas. Había truenos y relámpagos y se había cortado la luz. Toda la familia de Patricio estaba reunida en el comedor de la casa. Sin televisión, sin equipo de música...

Entonces, a Miguel, el papá de Patricio, se le ocurrió una idea:

-¡Hoy es una noche para contar cuentos de miedo!

Todos festejaron, porque el papá conocía historias terribles.

La mamá, quien también contaba unos cuentos para temblar, estaba ansiosa por escuchar la historia.

Entonces, Miguel con una voz pausada y misteriosa, empezó el relato.

Y todos encendieron la luz de la imaginación y creyeron ser los protagonistas de tan espantosa historia. Una historia de duendes malvados y de árboles que se convertían en fantasmas.

De pronto, entre el ruido de los truenos, se oyó un aullido y sonaron golpes en la puerta, como si alguien quisiera entrar....

- Agrega un final sorprendente a la historia.

JUGAMOS EN FAMILIA: ¡¡ [Quien ríe último, ríe mejor!](#) Dos personas deben sentarse una delante del otro y mirarse fijamente a los ojos sin reír. En el momento en el que uno de los dos se ríe, pierde el juego. Un juego sencillo, que no requiere nada más que las ganas de pasar un buen rato y que además, es divertido.

Mirémonos con tanta intensidad que no nos quede otra opción que sonreír.

Consigna: Día 2. Área: Habilidad Conceptual. Lengua.

1 -Volviendo al texto del punto uno, piensa y responde:

a-¿Por qué se cortó la luz?

b-¿Quiénes estaban en la casa?

c-¿A quién se le ocurrió contar historias de terror?

d-¿Quién más sabía cuentos para temblar?

e-¿Cómo era la voz del que comenzó el relato de terror?

f-¿De qué trata la historia?

g-¿Qué título le pusiste al relato?

2-Dibuja el final que pensaste para la historia.

Área: Carpintería. "Ensamble y diseño"

1-HOY MEMO-TEST!! A TRABAJAR!!

2-Realizaremos el próximo juego utilizando tablas de cajones o de tablas que tengamos en casa. Con ayuda de un mayor cortamos las tablitas en pequeños trozos de 10 centímetros. (No importa el ancho) Vamos a cortar 12 pedazos.

3-Los lijamos y luego pintamos del color que tengamos en casa.

4-Una vez seca la pintura a 2 (dos) tablas de ellas le dibujamos una figura idéntica, y así sucesivamente.

5- Luego damos vuelta las tablitas y mezclamos y el que adivine 2 figuras iguales va sumando puntos.



6-Le mandamos una foto a la seño de como quedó el juego.

Consigna: Día 3. Área: Habilidades conceptuales. Matemática.

"Desafío para pensar y resolver"

1-Escribe el resultado que arroja cada fila.

✚ La primer fila horizontal=

✚ La primer fila vertical=

✚ La última fila horizontal=

✚ La última fila vertical=

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 3 | 6 | 1 | 5 | 1 | 0 | 3 |
| 7 | 1 | 5 | 9 | 8 | 3 | 4 | 2 | 5 |
| 8 | 0 | 7 | 2 | 0 | 6 | 3 | 5 | 4 |
| 5 | 4 | 9 | 6 | 1 | 0 | 6 | 7 | 2 |
| 2 | 8 | 4 | 3 | 7 | 5 | 2 | 3 | 0 |

"El éxito... es la suma de pequeños esfuerzos repetidos día tras día".

Consigna: Día 4. Área: Habilidad Conceptual. Lengua.

“Frase escondida”

1 -Completa con vocales (A-E-I-O-U) que faltan y descubrirás una frase.

“L_ S _ RR_ R_ S _ N_ S_ N_ F_ R_ C_ S_ S_ , S_ N_ S_ Ñ_ L_ D_ Q_ _
L_ _ ST_ M_ S_ _ NT_ NT_ ND_ ”.

Área: Artes Visuales. “La imagen bidimensional”.

1-Hola, en esta guía realizaremos un árbol genealógico en familia, juntos recordaremos, anécdotas que pasamos como familia. Aprovechemos este momento para conversar.

2- Primero, necesitamos saber qué es un árbol genealógico: **“Es una forma gráfica, de mostrar, los descendientes de la familia”.**

3- Haremos el árbol genealógico, con nuestros abuelo, papá y mamá, hermanos. Para elaborarlo necesitaremos hojas para dibujar, y un cartón que servirá de base y forma de árbol.

4- Por cada integrante de nuestra familia, realizaremos una caricatura, que representará cada miembro, abuelo- abuela, mamá- papá y hermanos. Lo colocaremos en orden descendiente. En la base de cartón dibujamos un árbol grande. Donde ubicaremos los dibujos.



Consigna: Día 5. Área: Habilidad conceptual. Ciencias Sociales.

“LAS DIFERENCIAS NOS ENRIQUECEN
Y EL RESPETO NOS UNE”.

!!!VEO VEO...!!!

1-Juga con tu familia.

2-Tú describes las imágenes que te muestro (sin decir que objeto es).

3-Deberás dar características como: color, forma, olor, para que sirve... te puedes ayudar con gestos, y tu familia debe acertar la respuesta.



4-El Premio será un abrazo al quien atinó!!!

Jugamos en familia: [El Zoológico](#)

Se reparten todas las cartas entre los jugadores que han sido bautizados previamente con el nombre de algún animal. Sin mirar las cartas, cada uno a su turno las va colocando encimadas y boca arriba en su lugar. En este lapso, al salir una igual de la boca del mazo de cualquier jugador, tiene ventaja el que primero imite el sonido del animal del otro, haciendo que éste se lleve entonces sus cartas. Gana el que primero se queda sin cartas.

Consigna: Día 6. Área: Habilidad conceptual. Ciencias Sociales.

“Buscando con lupas”

1-Los dibujos del punto anterior forman una palabra . Escribe con la primera letra debajo cada imagen.



2-¿Qué palabra formaste?

3--Escribe alguna emoción que te provoque esa palabra. Y que sientes por ella.

Consigna: Día 7. Área: Habilidad Conceptual. Formación Laboral.

¡¡Somos ejemplo!!

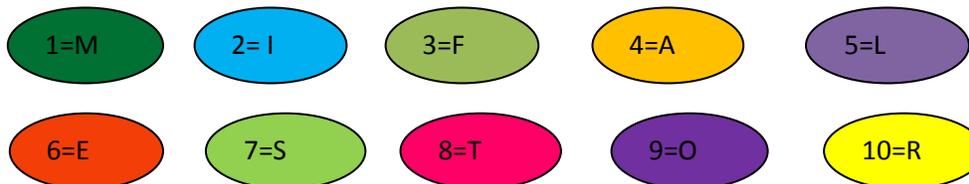
UN PADRE LE DIJO A SU HIJO... "TEN CUIDADO POR DONDE CAMINAS". EL HIJO LE RESPONDE: "TEN CUIDADO TÚ, RECUERDA QUE YO SIGO TUS PASOS".

¿Qué piensas de la frase? Te propongo que la comenten en familia. Luego con ayuda podés escribir un mensaje ¿Te animas?

Consigna: Día 8. Área: Habilidad conceptual. Formación Laboral.

"Jugamos a los detectives"

-Cada número equivale a una letra. Reemplaza y forma la frase que se formó.



"1 2 3 4 1 2 5 2 4 6 7 1 2 8 6 7 9 10 9"

Consigna: Día 9 Área: Habilidades conceptuales. Lengua.

!!! Adivina, adivinador!!!

TIENEN UN PAR DE CORDONES

Y NO ESTÁN EN LA VEREDA

SON DE CUERO O DE TELA

Y TIENEN GOMA EN LA SUELA.

ENTRE EL MAR

Y UNA GARITA,

SE FORMÓ

UNA FLORCITA.

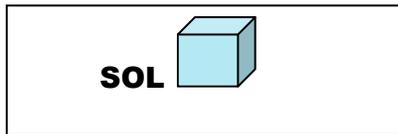
JUEGA ENTRE MIS MANOS,
AMIGO DEL AGUA Y LA ESPONJA,
DEJANDO LIMPIA LA PIEL
Y CON MUY RICO AROMA.

SOY UN CHANCHITO
TAN AHUECADO
COMO MILLONARIO
¿QUIÉN SOY?

UN HIJO PUEDE ENSEÑAR TRES COSAS A UN ADULTO: A PONERSE CONTENTO SIN MOTIVO, A ESTAR SIEMPRE OCUPADO CON ALGO Y AGRADECER CON HUMILDAD".

Consigna: Día 10. Área: Habilidad Conceptual Ciencias Sociales.

"ARMANDO PALABRAS"



"Si un niño no puede aprender de la manera en que le enseñamos, quizás debemos enseñar de la manera en que él aprende".

Escuela Educación Especial Múltiple de Angaco – Pre Ocupacional “B”– Habilidades Conceptuales – Socialización – Para el Trabajo - Carpintería – Artes Visuales.

- * Propuesta recreativa del Celador Eduardo Lacia: “ARMAR UN METEGOL DE MESA”
- * El celador realizará un video explicando paso a paso como realizarlo.
- * Luego la docente de la sección lo enviará al Grupo de Padres.

Un buen padre vale más que una escuela con cien maestros.

iii MUCHAS GRACIAS....!!!



Equipo Directivo:

Directora: Prof. Patricia Aguirre

Vicedirectora: Prof. Maria C. Dominguez