

## GUÍA PEDAGÓGICA

Escuela de Educación Especial Dr. Ramón Peñafort

Docente: Manuela Bustamante

Sección: Pre- taller

Turno: Mañana

Guía Pedagógica N° 13

Título de la propuesta: “Para disfrutar en familia”

Áreas curriculares: Áreas integradas, Cerámica, Tecnología, Carpintería y Plástica.

Contenidos seleccionados:

- **Lengua:** La participación asidua en conversaciones acerca de experiencias personales y lecturas realizando aportes que se ajusten al contenido y al propósito de la comunicación, en el momento oportuno.
- **Matemática:** Numeración: funciones y usos en la vida cotidiana.
- **Ciencias Sociales:** Normas de convivencia. Lo permitido y lo prohibido.
- **Formación Ética y Ciudadana:** Valores. El respeto por las diferencias.
- **Cerámica:** Modelado.
- **Tecnología:** Textos instructivos.
- **Carpintería:** Diseño. Ensamble.
- **Plástica:** Imagen/Realismo. Bidimensión.
- Actividades lúdicas. Tiempo libre. Recreación.

Actividades sugeridas

¡HOLA CHICOS! Las actividades de esta guía están destinadas a realizarlas en familia, compartir y divertirse mucho.

¡ESPERAMOS QUE TE DIVIERTAS Y COMPARTAS EN FAMILIA! LOS QUEREMOS.

Seño Manuela, Seño Ornella, Seño Jorgelina, Seño Daniela y Profe Marcelo.



### Día 1

TEMA: “MI FAMILIA ES MI FAMILIA”

1. Para comenzar, los invitamos a que observen el siguiente video en familia. Nos muestra el valor y el significado que es para cada uno de nosotros, la FAMILIA.  
[https://www.youtube.com/watch?v=b6bWm3cJ\\_0s](https://www.youtube.com/watch?v=b6bWm3cJ_0s)
2. A continuación, se los invita a ver un video que la docente preparó sobre las familias de cada uno de los chicos que conforman este hermoso grupo: MATÍAS, VALENTÍN, GABRIEL, IGNACIO Y FAUSTINA.

### Día 2

**Área:** Ciencias Sociales

TEMA: “¿Quiénes son mi familia?”

1. Busca en tu casa fotos de tu familia, de años anteriores o actuales. Siéntate a verlas con los integrantes de tu familia, y reconoce a cada uno por su nombre.
2. A continuación, realizaremos el juego “Adivina, ¿quién es?”: será el turno de un participante, tendrá que pensar en uno de los integrantes de su familia y representándolo con gestos, los demás deberán adivinar el nombre de la persona que se esté representando. Gana el participante que logra que los demás adivinen muchas veces.
3. Con las fotos vistas en el punto uno, realiza un collage o un cartel, y coloca el nombre de cada uno de los integrantes de tu familia. Luego envía una foto al grupo mostrando tu familia.

### Día 3

**Área:** Cerámica

TEMA: “Modelar con la familia”

1. Pedir a un integrante de tu familia que modele contigo una caramelera.
  - a) Estirar la masa con un bolillo y con un plato o tapa cortamos un círculo.
  - b) Cubrimos con una bolsa o papel film un bol o plato hondo. Luego sobre él colocas el círculo armado con la masa.

## **E.E.E. Dr. Ramón Peñafort / Pre-Taller / Áreas Integradas**

- c) Ahora debes adornar tu caramelera, haciéndole dibujos. Al terminar, dejar secar la elaboración.
- d) Luego del proceso de secado, proceder a pintarla con témperas o acrílicos.

### **Día 4**

**Área:** Formación ética y ciudadana

TEMA: “Somos camarógrafos”

1. Ahora seremos camarógrafos: debemos pedir a mamá o papá, o a algún hermano, el celular. Con la cámara filmaremos a los integrantes de nuestra familia. Los filmarán, cada uno debe presentarse, decir su nombre y contar algún valor o virtud que tengan. Lo pueden hacer de la siguiente manera:  
“Soy Carina, la mamá de... Soy muy trabajadora y amorosa con mis hijos.”
2. Envíen el video de la presentación de su familia al grupo de compañeros, de esta manera conoceremos un poco más a cada uno.

### **Día 5**

**Área:** Plástica

TEMA: “Juegos en familia”

1. Dibujo Colectivo: en un papel en blanco, el primer miembro de la familia dibuja una línea, el siguiente a partir de esa línea, lo continúa y así cada uno va agregando elementos al dibujo, hasta que entre todos consideren que esté acabado. Es recomendable que cada miembro de la familia, tenga su propio color así será más colorido y se podrá diferenciar quien hizo cada cosa.
2. Entre todos los miembros de la familia, hacer un lindo marco para el dibujo realizado anteriormente y colocarle un nombre.

Hacer la elección del nombre por medio de un sorteo. Anotar las propuestas de nombres en diferentes papeles, ponerlos en una bolsa y sin mirar sacar un papelito con el nombre ganador.

### **Día 6**

**Área:** Tecnología

TEMA: “Juego al baile de la escoba”

1. Jugamos en familia al “Baile de la escoba”. Todos los integrantes deberán agruparse en pareja, buscar una escoba y colocar una canción para bailar al ritmo de la música. El animador hará entrega de la escoba a una pareja, luego mientras suena la canción todas las parejas deberán pasar la escoba hasta que el animador pare la música. La pareja que se quede con la escoba en el momento que la canción deja de sonar, queda fuera de juego, y la pareja que quede hasta el final es la ganadora.

### Día 7

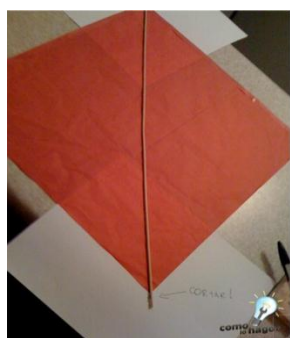
**Área:** Tecnología

TEMA: “Armamos un volantín”

1. Buscar los siguientes materiales para elaborar un volantín.

**Materiales:** 2 palitos, pegamento, papel de volantín o bolsa, hilo de algodón, tijera y regla.

- a) Cortar el papel volantín formando un cuadrado perfecto, en este caso será de 40 cm, cada lado.
- b) Se dobla 1 centímetro del papel en 2 lados que se junten, y se usa pegamento para fijar la orilla doblada. Esto sirve para darle mayor resistencia al volantín. Luego se colocan los palitos. Medir el largo del papel para cortar los palos de las mismas medidas. Primero se pega un palo en diagonal.
- c) Luego de pegar el palo en diagonal, se debe pegar un palo curvo, el cual debe ir a una distancia de 10 centímetros de la punta.
- d) Después de pegar los palitos con el pegamento, se debe esperar un par de minutos hasta que quede bien firme.



- e) Una vez que se tiene el volantín listo, hay que colocar los tirantes. esto es la clave para que el volantín pueda ser bien encumbrado.



- f) Se deben hacer 6 agujeros: 2 agujeros tienen que ir a cada lado del palito curvo, a “4 dedos” desde la intersección, se hacen 2 agujeros muy finitos a cada lado (puede ser con un palito de fósforo). para hacer los otros 2 agujeros, con un trozo de hilo se toma la diagonal del palo curvo, más 2 dedos hacia abajo.

- g) Una vez que se hacen los agujeros, se debe amarrar el hilo al palito haciendo 3 nudos (el hilo debe ser tres veces el largo de la diagonal). Luego de pasar los hilos por los agujeros, darle dos vueltas al hilo y hacer tres nudos a cada lado, dejando que el hilo sobrante sea equidistante en cada lado. la idea es generar una pirámide con los hilos de altura 25 centímetros.



## Día 5

### Área: Carpintería

TEMA: “A trabajar con madera”

1. ¡Hoy jugaremos al juego de la suerte! Pedimos ayuda a un mayor para realizarlo.
2. Buscamos una tabla de tamaño mediano: la lijamos y la dejamos lista para pintar.
3. Luego una vez pintada la tabla con ayuda de un mayor dibujamos con un marcador y una regla 9 o 12 casilleros.
4. Luego dentro de los casilleros escribimos frases como las siguientes:
  - Lavar los platos por dos días.
  - Hacer 3 flexiones de brazos.

- Dar 3 vueltas a la mesa.
- Comer una cucharada de azúcar.
- Te salvaste, la próxima será...
- Limpiar el baño.
- Ir hacer las compras por 3 días.
- Volver a tirar el dado y lo que te toque lo hace el de la derecha.
- Cantar una canción frente a tu familia.

(estas son algunas opciones, si quieren agregar más lo pueden hacer).

5. Una vez terminado el tablero, debemos configurar unas fichas para jugar. Podemos utilizar un dado o hacemos una bolita de papel envuelta en sintex y lo arrojamos sobre el tablero para saber qué casillero toca.

## Día 9

### Área: Matemática

TEMA: “Tesoro escondido”

1. Materiales necesarios:

- Tesoro: paquete de golosinas o lo que tengan en casa para premiar al ganador.
- Pistas.
- Papeles o carteles para escribir las pistas.

2. Se recomienda que la lidere mamá o papá o algún adulto. A continuación, les aconsejamos algunas pistas. En cada pista se debe colocar un número del 1 al 10. Una condición para que la pista sea leída, es que el alumno debe reconocer el número que se presenta en la pista. Estas las pueden escribir en los papeles o dibujar el elemento que se describe, para una menor dificultad para los participantes:

- *Pista 1:* “En ella coloco mi cabeza, de día, de noche, durante la siesta.”  
(ALMOHADA)
- *Pista 2:* “Comida, frutas, verduras, todo fresquito en un solo lugar.”  
(HELADERA)
- *Pista 3:* “Se enciende y se apaga, informa y entretiene, niños, jóvenes y grandes.”  
(TELEVISIÓN)

- *Pista 4:* “Ricos bizcochuelos, ricas, tortas y tartas, todo sale calentito.” (HORNO-COCINA)

3. Al terminar el juego, se dibuja en el cuaderno, todas las pistas junto con el número y su dibujo.

### Día 10

**Área:** Lengua

TEMA: “Juego en familia con el dado”

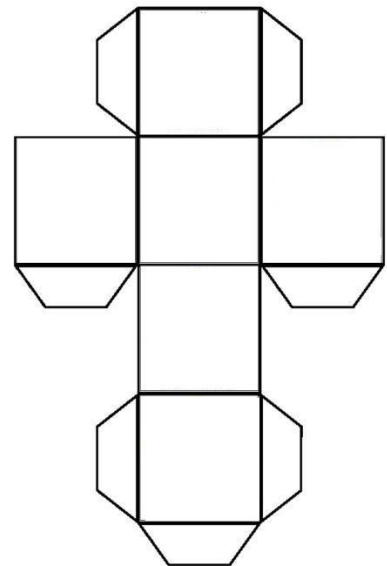
1. Este juego es super divertido para jugarlo toda la familia junta. ¡¡Espero que lo disfruten!!



#### ESTAMOS EN **FAMILIA**

##### INSTRUCCIONES:

- DEBEN ARMAR EL DADO CON LAS FOTOS DE LAS PERSONAS QUE VAN A PARTICIPAR EN EL JUEGO.
- NECESITAN UN DADO COMÚN (CON NÚMEROS).
- EN CADA TURNO SE TIRARÁN AMBOS DADOS. EL DADO CON NÚMEROS SE ARROJARÁ DOS VECES PARA PODER SABER EL CASILLERO DONDE ESTÁ LA CONSIGNA A CUMPLIR. EL OTRO DADO MOSTRARÁ EL FAMILIAR CON QUIEN VA A JUGAR EL PARTICIPANTE QUE ESTÁ TIRANDO EL DADO.
- EN LA PARTE SUPERIOR DEL TABLERO ESTÁN ALGUNAS INDICACIONES SOBRE LAS TEMÁTICAS DE LOS CASILLEROS.
- EL JUEGO TERMINA CUANDO SE HAN RESPONDIDO TODOS LOS CASILLEROS.





# ESTAMOS EN FAMILIA

- VUELVE A TIRAR EL DADO DE NÚMEROS
- ¿QUÉ CREES QUE PREFIERE?
- RECOMIÉNDALE
- IMAGINA
- ¿QUÉ SABES DE..?
- CUENTA
- RECUERDA

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Directora del establecimiento: Profesora Melisa Soria