



EQUIPO MODALIDAD EDUCACIÓN ESPECIAL HOJA DE RUTA PARA FAMILIAS

Estimadas Familias:

La presente Hoja de Ruta tiene como objetivo acompañarlos en la puesta en marcha de este plan de contingencia que nos afecta a todos/as. Como habrán escuchado en los distintos medios de comunicación, el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología, ha implementado un TRAYECTO DE CONTINUIDAD PEDAGÓGICA vía web (aulas virtuales). Para tal fin se irán subiendo clases, contenidos, actividades que podrán ser desarrolladas por su hijos/as con el acompañamiento de ustedes, y el seguimiento de un conjunto de profesionales y docentes de cada uno de los niveles y modalidades del sistema educativo.

Si bien será de fácil acceso, es vital contar con la presencia de un adulto que estimule y asista (sobre todo en nivel inicial, primario y modalidad especial) toda vez que consideramos que se aprende más y mejor con otros.

En estos momentos los “otros” serán virtuales: vídeos, actividades, etc., que harán acto de presencia de modos no muy convencionales para nuestros niños/as, otorgando aún mayor importancia a ese **Otro** primordial que es la familia.

Las actividades están diseñadas para sostener un trayecto pedagógico, para que en este tiempo no pierdan continuidad, pero de ninguna manera tendrán carácter EVALUATIVO, sino que se tiende a fomentar el ejercicio del pensamiento, estimular la curiosidad y acompañar una trayectoria distinta ante esta crisis. No reemplaza a la





escuela, ni mucho menos el proceso de aprendizaje que lleva adelante cada niño en su particularidad.

Creemos escenarios:

- Establezcamos un horario todos los días para sentarnos juntos a estudiar (así ayudamos a la rutina de trabajo).
- Determinemos cuánto tiempo vamos a dedicar por día a esta tarea. Los horarios deben incluir tiempos de descanso y actividades físicas.
- Apaguemos los dispositivos electrónicos durante este período para estar *presentes*.
- Pongámosle “onda” así se torna divertido hacerlo juntos en familia.
- Propongamos de antemano un momento de “recreo” donde podamos jugar juntos.
- Estimulemos los logros y los aprendizajes, con palabras de aliento.
- **Recomendamos:** Estar atentos a los enojos y llantos ante alguna tarea, no presionar ante estas actitudes y alentar para que pueden resolverla y ustedes estén para acompañarlos. NO CASTIGAR estas conductas. Será mejor ser pacientes, tener calma y volver a intentarlo en otro momento.

Acorde a lo puntuado anteriormente, los momentos de recreo y juegos serán algo que disfrutarán tanto chicos como grandes. Teniendo en cuenta que el juego es la fuente principal a través del cual se aprende: a convivir con otros, a esperar, a escuchar, a aceptar las reglas, a manejar nuestras emociones, a resolver conflictos.

A continuación, presentamos algunas propuestas:

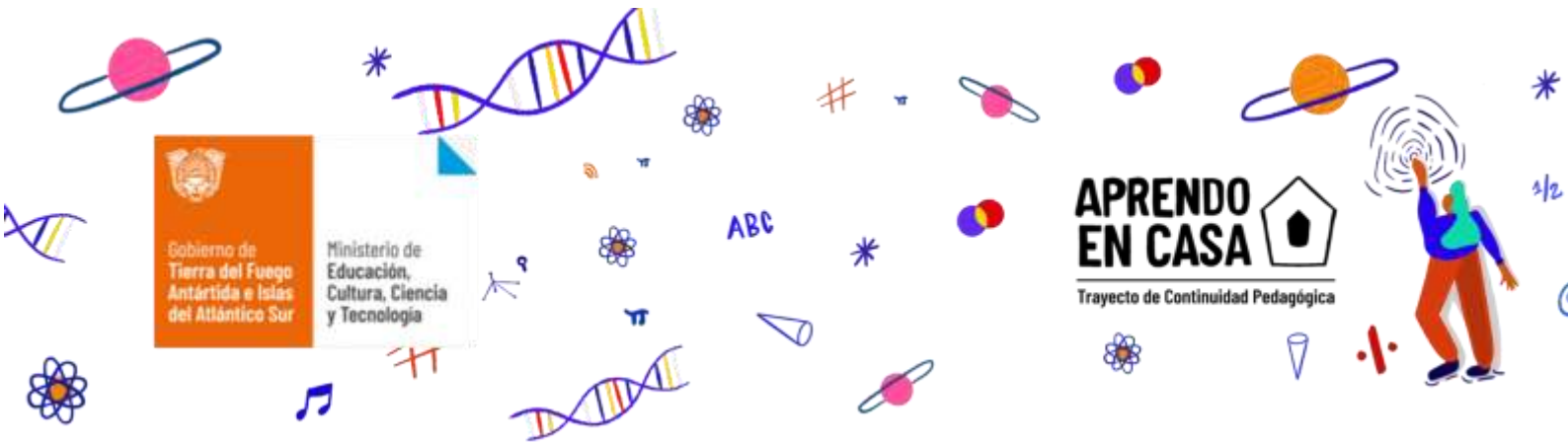
- **Juegos de mesa** del estilo La oca y El ludo que favorecerán el conteo, la toma de turno, asociación número- cantidad.





- **Tutti frutti:** estimula vocabulario, escritura, motricidad fina, ortografía, rapidez en escritura y pensamiento.
- **Payana:** ejercita la motricidad fina y la coordinación óculo manual
- **Dominó:** Puede ser solo de imágenes, de imagen/palabra o de palabras: agudiza la observación, la espera del turno, estrategia de juego, lectura de imágenes y palabras.
- **Crucigrama/Sopa de Letras:** amplía vocabulario, escritura de palabras y reconocimiento de letras.
- **Veo Veo:** podemos buscar objetos con distintas formas, color, que empiecen con la letra AAAA. que termine con la letra OOOOO. Diferentes variantes que permiten la concentración, la observación y estimulación en el lenguaje.
- **Juego de la Memoria:** estimula la concentración, la memoria.
- **Juego de cartas:** como la Casita Robada permite el reconocimiento de iguales, noción de cantidad.
- **Juego de la Escoba de 15:** permite el conteo, sumar y restar.
- **Juegos con dados:** para reforzar correspondencia término a término, conteo, percepción global de la cantidad.
- **Bingos de números:** para estimular el reconocimiento de los números, la discriminación visual y auditiva.
- **Bingos de letras para formar palabras:** permite trabajar en la escritura de palabras, conciencia fonológica, discriminación visual y auditiva.
- **Juegos con adivinanzas:** permite agudizar la observación, estimula el lenguaje y la imaginación (inventando nuevas según lo que vemos).
- **Juegos con rimas:** agudiza la escucha y la concentración, estimula el lenguaje y la imaginación.
- **Jugar al elástico:** estimula equilibrio, motricidad gruesa
- **Rayuela:** estimula equilibrio, motricidad fina y gruesa.,





- **Saltar a la sogá:** estimula el equilibrio, motricidad gruesa y memoria.
- **Escondidas:** estimula sentido de escucha, concentración y motricidad.
- **Gallito ciego:** estimula sentido de escucha y tacto, concentración y motricidad.

Para finalizar, esperamos que las presentes propuestas aporten a la comunicación y armonía familiar, que les haga más fácil y llevadera la situación de seguir aprendiendo en otros contextos, con otros modos y - sobre todo- que los estudiantes den continuidad a los procesos de aprendizaje, generando una instancia productiva al aislamiento preventivo.

Se propone a continuación un anexo con instrucciones sencillas para la creación de una ludoteca familiar:

ANEXO 1

- **Tutti frutti:** se dispondrá de una hoja a la que se le hará divisiones por columnas, a cada columna se asignará una categoría: nombres, color, ropa, marcas, etc.

Una vez que todos los jugadores tienen armada su hoja, con lápiz/lapicera en mano se procederá a en voz baja(en la cabeza) decir el abecedario, uno de los jugadores dirá *alto, stop, basta...* la letra donde se detuvo será con la que iniciará el completado de las categorías, se podrá estipular un tiempo o el que termine primero detendrá el juego. Allí se otorgará un puntaje por cada palabra escrita, sumando el total.

- **Payana:** se buscan 5 piedras de preferencia redonditas que entren todas juntas en la mano, con la misma entre cerrada. El objetivo del juego es ir recogiendo las piedras de manera secuencial hasta





terminar teniendo en la mano todas las piedras sin que ninguna se caiga. Para ello:

- 1) se tiran suavemente las piedras al piso, se toma una piedra y se lanza al aire a la vez que se van tomando las otras 4 piedras una a una incluyendo la lanzada al aire.
 - 2) se vuelven a tirar pero esta vez al lanzar la piedra al aire deberán tomarse 2 piedras en el mismo movimiento, más la del aire y luego las otras 2.
 - 3) Se tiran las piedras y ahora al momento de lanzar una al aire se levantarán 3 y luego la restante
 - 4) ahora deberán levantar las 4 piedras en un solo movimiento y agarrar la aérea.
- **Juego de memoria:** para este juego se deberá contar con “cartas” del mismo tamaño, las cuales podrán fabricarse con cartulinas del mismo color, debiéndose fabricar en número par; dependiendo de la edad será el número de “cartas”.

1) Se tomarán 2 y se les dibujará o pegará el mismo diseño Ej: un auto, 2 y se les pondrá una casa a c/u, y así hasta completar el número de parejas pensadas para cada edad.

2) Una vez que ya tenemos todos los pares se mezclan y colocan con el dibujo hacia abajo (que no se vea).

3) Por turno se darán vuelta 2 cartas, el objetivo es encontrar el par, al igual. Si al dar vuelta las 2 cartas no coinciden se giran nuevamente, con la práctica irán recordando la ubicación de las mismas. Lo importante es mantener siempre el mismo lugar de cada carta





4) Si al dar vuelta encontramos el idéntico se saca y se apila al lado del jugador que lo encontró.

5) Gana quien tiene la mayor cantidad de pares cuando se hayan girado todas las cartas.

- **Crucigramas:**

Al inicio el jugador lee las pistas de la palabra, que suelen ser descripciones, definiciones o sinónimos, algunos crucigramas usan fotos. Las palabras se escriben en forma vertical (|) u horizontal (----). Se escribe una letra por casilla hasta formar la palabra. Conviene una vez que escribimos una palabra ya sea (|) o (----) ir buscando las referencias que se entrecruzan con ésta ya escrita.

- **Sopa de letras:**

Aquí difiere del crucigrama en que las letras ya están dispuestas en un gráfico y de acuerdo a un número determinado de definiciones deberán ir uniendo las letras ya sea vertical, horizontal, en diagonal, pudiéndose leer de derecha a izquierda o de izquierda a derecha una palabra, la cual deberá encerrarse.

- **Dominó:**

El mismo puede ser de dibujos, números etc. El juego tradicional consta de 28 fichas que van desde el doble blanco al doble 6. Se juega de la siguiente manera:

1) El juego requiere un mínimo de 2 jugadores, y pone límite a un máximo de 4.

2) Colocá todas las fichas boca abajo y mezclálas con las manos para que queden bien repartidas.





- 3) Cada jugador recibe 7 fichas para comenzar, si juegan menos de 4 personas, las fichas restantes se guardan en el “pozo”
- 4) Comienza en el caso que sea con números el que tenga la ficha doble más alta (6), continuando hacia la derecha por turno. Una vez puesta la ficha inicial, cada jugador deberá ir poniendo al lado de esa primera ficha una de valor similar, es decir, si la primera es el 6/6, a ambos lados debe colocarse una ficha que en uno de sus lados tenga un 6. Los valores deben tocarse y coincidir siempre. Si no se tiene, se deberá robar del pozo hasta que encuentre una que sea afín.
- 4) Si ya no quedan fichas en el pozo, deberá “pasar” el turno hasta poder encontrar correspondencia.
- 5) Gana aquel jugador que consiguió colocar todas sus fichas en la mesa. Si todo el mundo pasa porque no puede colocar ficha, entonces será el final de la partida y será el ganador el que tenga la puntuación más baja sumando los puntos de sus fichas.

Con dibujos, palabras, palabras/imágenes se procederá de la misma manera que con números. Como en el caso del juego de memoria, podrán confeccionarse las fichas y adaptarlas a las necesidades de cada familia.

- **Bingo:**

Este juego consta de cartones con números aleatorios impresos, los tradicionales disponen de 15 números, repartidos en 3 líneas de 5 números cada una. A su vez cuenta con bolas numeradas que serán sacadas al azar. Según la edad de los jugadores se podrán ampliar las cuadrículas (3x5- 3x9) , como así también los números que entran en juego (ej.: 1 al 50- 1 al 90)

El objetivo del juego es llenar primero el cartón.





Este juego podrá ser confeccionado en familia con cartulina. Los números “bolilla” podrán pintarse en fideos, maderitas, etc.

- **Bingo de letras:**

Se procederá de igual manera que con el bingo numérico, solo que se pondrán letras aleatorias.

Muchas gracias
Equipo del Trayecto de Continuidad Pedagógica
Modalidad Educación Especial

