

E.E.E. Juana Azurduy De Padilla

Docente: Silvio Cucca

Taller de Carpintería

Turno: Mañana

Día 1

Carpintería

Contenido: Las herramientas y su uso.

Actividad 1: Coloca el nombre a cada herramienta.



2) Completa el crucigrama

PISTAS:

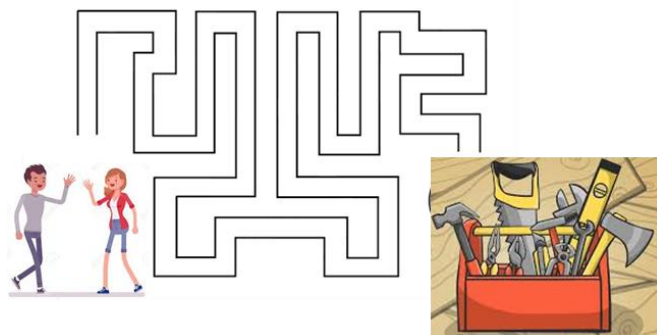
1 SE USA PARA PINTAR 3 SIRVE PARA AJUSTAR TORNILLOS

2 LO USAMOS PARA CLAVAR 4 ES PARA CORTAR ALAMBRES

5 PARA TRAZAR LÍNEAS RECTAR A 90 GRADOS

1					P								
2					I								
3					N								
4					Z								
5					A								

Día 2 Actividad 3: Ayuda a los jóvenes a llegar a la caja de herramientas. Escribe el nombre de las herramientas que conozcas en tu cuaderno.



Actividad 4: Responde sí o no

El serrucho tiene filo

La caladora tiene una hoja con dientes cortantes

El destornillador tiene dientes

Día 3 Actividad 5: Escribe en cual comercio comprarías las herramientas para trabajar en casa con madera



Actividad 6: Dibuja en tu cuaderno 3 herramientas que tengan filo.

Día 4 Actividad 7: Escribe en el cuaderno herramientas cuyos nombres comiencen con la letra 's'

Actividad 8: En el cuaderno escribe para que se usa la caladora eléctrica.

Día 5 Actividad 9: Teniendo en cuenta la guía número 13: realiza en el cuaderno un listado con las herramientas necesarias para realizar el estante.

Actividad 10: Teniendo en cuenta la guía número 13, realiza un listado con los pasos para realizar el estante.

Día 6 Educación Física - Esquema Corporal

Contenido: Registrar posturas y movimientos del cuerpo

Actividades con la familia. Los juegos seleccionados son juegos tradicionales donde algún integrante de la familia, los jugó. Ellos serán los encargados de recordar las reglas de cada juego, motivar a participar y disfrutar de los mismos.

Actividad 11: – JUEGO DE LA MANCHA: se necesita la participación de toda la familia. Se elige un integrante para que sea mancha, quien deberá atrapar a otros. Cuando atrapa deja de ser mancha y el atrapado se transforma en mancha. Variantes: “Mancha venenosa” si fui atrapado cuando me tocaron por ejemplo en el hombro debo salir a atrapar con una mano sobre la parte del hombro donde me tocaron. Se hace lo mismo si me tocan en la espalda, rodilla, cabeza, etc.

Música - La música un medio de expresión

Contenido: La voz y el ritmo como medios de expresión

Actividad 12: Disfruta y comparte con tu familia un momento escuchando la canción:

<https://youtu.be/xy5Er0zjST4>

Reflexiona sobre el contenido de la misma, ¿Qué mensaje te deja?

Repite por frases a manera de eco hasta aprender el estribillo

Como un libro
Que no sabes el final
Y te asusta lo que lees
Así la vida es

Cuando naces
Ya te expones al dolor
Y de a poco y con valor

Y como libro el corazón
Nos enseña que hay temor
Que Hay fracasos y maldad
Que hay batallas que ganar

Y en cada página el amor
Nos convierte en luchador
Y descubres lo común
No hay un héroe como tu

Estribillo

Son muy pocos
Que se arriesgan por amor
Pero tú tienes la fe
Y eso lo es todo

No decaigas
Que vivir es aprender
Y no hay nada que temer
Si crees en ti

Estribillo

Solo Dios
Sabe dónde y cuando
La vida no será
Los has hecho bien
Solo con un sueño todo
Sabrás como vencer

Día 7

Actividades recreativas para realizar en familia.

13. Dibujo colectivo. Con un papel en blanco el primero dibuja una línea, el siguiente continúa el dibujo por esa línea y así cada uno continuando por turnos hasta que entre todos consideremos que el dibujo esté acabado. Aconsejo que cada uno tenga un color diferente así podemos reconocer nuestra parte del dibujo y quedará mucho más colorido. Simple pero muy divertido.

14. Fútbol de mesa. Ideal para las sobremesas y jugar de dos en dos. Los vasos u otros objetos harán de portería y algún tapón, chapa o cualquier otra cosa pequeña que se deslice fácilmente hará de pelota. Los jugadores serán nuestros dedos que lanzarán la pelota en 3 toques a la portería contraria.

Día 8

Teatro

Contenido: El cuerpo, movimiento y comunicación.

Actividad 15: La banda:

Usando la mímica, cada jugador imita un instrumento distinto. (¡Atención! Un instrumento, no un músico) Después, y todos juntos, se intenta improvisar un concierto sobre una banda musical conocida. Los instrumentos pueden ser también imaginarios, creados mediante la asociación de dos o tres imitaciones de determinados sonidos.

Día 9

Música – La música como medio de expresión

Contenido: La voz y el ritmo como medios de expresión

Actividad 16: Retomando lo aprendido en la clase anterior, repite por frases a manera de eco aprendiéndola de manera completa. Acompaña libremente con tu cuerpo la canción.

Teatro

Contenido: El cuerpo, movimiento y comunicación.

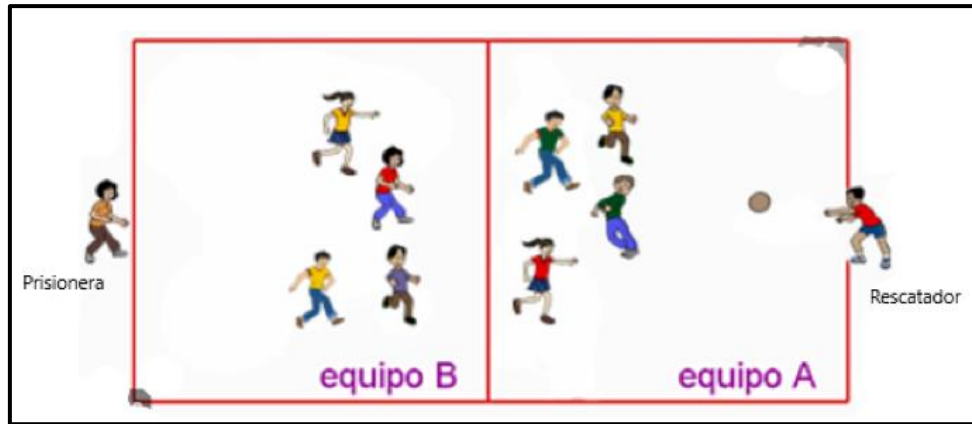
Actividad 17: En cámara lenta:

El primer jugador pronuncia una frase, el segundo la repite más lentamente, el tercero todavía con mayor lentitud, y así sucesivamente. A medida que disminuye la velocidad de la voz, la frase queda distorsionada. Pueden empezar con una palabra y luego ir armando una frase.

Día 10 Educación Física - Esquema Corporal

Contenido: Registrar posturas y movimientos del cuerpo

Actividad 18: - LA PELOTA PRISIONERA: se necesita una pelota hecha de media o hecha con bolsa (bien compacta) o pelota similar a la de vóley. La victoria de un equipo consiste en capturar prisioneros dejando al equipo opuesto sin rescatadores. Para jugar hay que delimitar un campo con medidas parecidas a las del vóley, pero sin red. Cada equipo se situará a un lado de la pista y se deberá sortear el saque inicial. Un jugador del equipo que empieza deberá lanzar la pelota hacia uno de los contrincantes. Si el rival la toma sin que caiga al suelo el que la lanzó se convertirá en su prisionero, pasando de lugar al fondo del equipo contrario. Los prisioneros permanecerán en la zona del equipo rival en un área delimitada. Para salvarse tendrán que atrapar la pelota, de aire sin que caiga al piso, cuando sea lanzada por el rescatador. El equipo ganador será el que consiga capturar a todos sus rivales. O en caso de que se alargue, se proclamará vencedor el equipo que más prisioneros haya conseguido.



Taller de Carpintería

Actividad 19: Sopa de letras: busca el nombre de 3 herramientas y 2 muebles

S	E	R	R	U	C	H	O
I	53	P	I	N	Z	A	11
E	41	24	M	74	36	27	82
R	O	P	E	R	O	92	79
R	03	14	S	88	29	89	69
A	R	M	A	R	I	O	28

Actividad 20: Responde en el cuaderno:

¿cuándo trabajamos con madera que se hace primero: pintar o lijar?