

E.E.E. Juana Azurduy De Padilla

Docente: Silvana Pérez

Taller de Tecnología

Turno: Mañana

Día 1 **Tecnología – Jarrón en cartapesta**

Contenido: Exploración y ensayos de diversas maneras de dar forma por agregado o quita de materiales para elaborar productos: modelado, estampado, embutido o corte, entre otros.

Actividad 1:

Una vez colocado el globo sujetar con cinta papel para que no se mueva



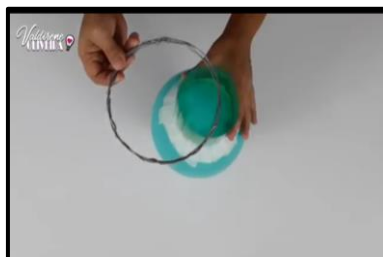
Actividad 2: Colocamos la otra parte de la botella en la parte superior del globo



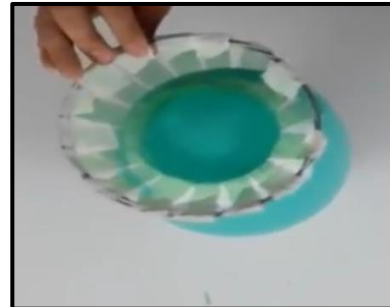
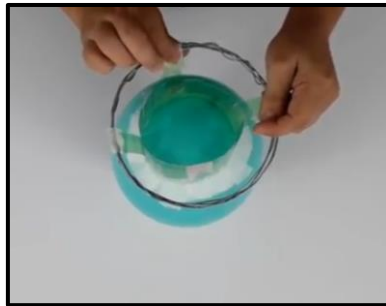
Día 2 Actividad 3: Sujetamos con cinta papel y hacemos corte en la botella de 2cm



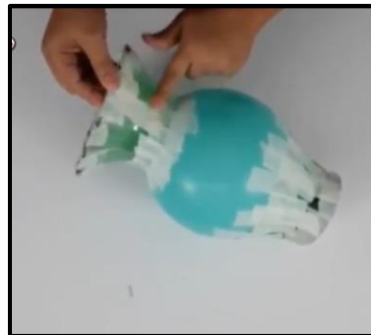
Actividad 4: Hacemos un aro de alambre un poco más grande que el globo



Día 3 Actividad 5: Sujetamos con cinta papel al alambre cada una de las tiras de la botella que cortamos



Actividad 6: De esta manera debería quedar, sujetar bien en todas partes para que quede firme y no se mueva.



Día 4 Ciencias Sociales – Efemérides – 25 de Mayo

Contenido: Conmemoración Cívica . Revolución de Mayo. Cambios y permanencias.

Actividad 7: En familia vemos el siguiente video, que explica la importancia de esta fecha para los argentinos. “La Revolución de Mayo de 1810 | Videos Educativos”

<https://www.youtube.com/watch?v=SS7h2V7E1uE>



Actividad 8: Hablamos y reflexionamos sobre qué cosas cambiaron con respecto a esa época, y que cosas se mantienen aún.

Día 5 Música – 25 de Mayo “Viva la Patria”

Contenido: La voz como medio de expresión. Ritmo: Esquema rítmicos. El movimiento.

Actividad 9: Escucha disfrutando en compañía de tu familia la canción Cumbia de 1810: <https://youtu.be/pE2xLKj8Ndo>

Cuenta que fue en mayo un veinticinco
la gente fue al cabildo para pedir
que no nos gobernaran desde España
y que el virrey Cisneros llegue a su fin.
Cuentan que fue hace mucho tiempo
y que los argentinos nos van a quedar
para siempre la historia de esos patriotas
que nos dieron todita la libertad

ESTRIBILLO:

Y YA LO VE Y YA LO VE

ERA MAYO DE MIL OCHO DIEZ

Y YA LO VE Y YA LO VE

ERA MAYO DE MIL OCHO DIEZ

- Repite por frases a manera de eco aprendiendo la canción

Teatro

Contenido: Juego Dramático.

Actividad 10: La vida y el teatro. La realidad y la ficción.

Imaginemos algo cotidiano: una señora lavando los platos y un nene secándolos. Están en la cocina. Podemos pensar que la mujer es la mamá y el nene es el hijo.

A continuación, podemos ver algunas diferencias entre la vida real y la ficción, estas personas son:

| VIDA REAL | FICCIÓN |
|--|--|
| Personas | Representan personajes . |
| Que cumplen determinados roles (madre e hijo). | Que ocupan determinados roles (madre e hijo) |
| Que viven una situación | Para resolver una situación de conflicto . |
| | En un tiempo determinado |
| En un espacio real. | En un espacio escénico . |
| Nosotros solo somos curiosos que miran. | Ante el público , porque nosotros somos los espectadores . |

En familia : Realizamos alguna actividad cotidiana, intercambiando roles con todos los miembros de la familia. Nos Filmamos con el celular para compartir cuando volvamos a clases.

Día 6 Matemática – Medidas

Contenido: Medidas. Medidas convencionales y no convencionales

Actividad 11: Identifica cual es la unidad que se utiliza para medir determinados materiales.

- | | |
|--|----------------|
| ¿En qué tipo de medida se toman las distancias? | Metros / Kilos |
| ¿En qué tipo de medida se pesan los sólidos? | Kilo / Litros |
| ¿En qué tipo de medida se calculan los líquidos? | Litro / Metros |

Actividad 12: Calificamos las siguientes unidades de medidas, en medidas convencionales y no convencionales. Indagamos con cada una de ellas, en qué situación se puede encontrar o usar.

| | | |
|-------|------------|-----------|
| Metro | Centímetro | Gramo |
| Pies | Pasos | Kilometro |
| Litro | Codos | Kilogramo |

Día 7 Computación

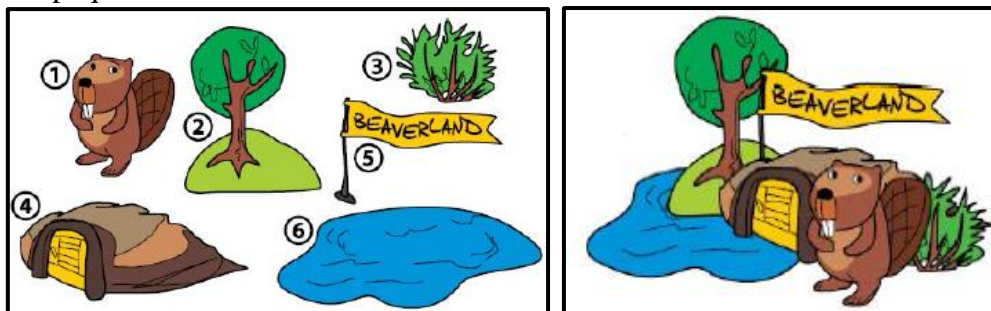
Contenido: Pensamiento computacional

El pensamiento computacional aporta herramientas para la resolución de problemas (independientemente de que se use una computadora o no) y además ayuda a comprender la esencia de la computación.

Ahora veremos patrones.... Los patrones son el ordenamiento de cosas que se repiten de manera lógica. Ese ordenamiento de colores, formas, gestos, sonidos, imágenes y números es un concepto que contribuye enormemente a la comprensión matemática y computacional

Actividad 13: Con ayuda de un adulto leo y observo para comprender.

El pequeño castor tiene 6 sellos



Usando los sellos creó la siguiente pintura:

Explicación: En computación tienen que priorizar la ejecución de tareas. El concepto de prioridad es importante en muchos campos, especialmente cuando necesitamos crear nuevos componentes. ¿En qué orden usó los sellos el castor?

Educación Física – Esquema Corporal

Contenido: Reconocimiento del esquema corporal

Actividad 14: En esta ocasión buscaremos una pelota o armar una con una bolsa y papeles. Comenzamos nombrando una parte del cuerpo, lanzamos la pelota hacia arriba y cuando vaya cayendo golpeamos la pelota con la parte del cuerpo nombrada.

Ejemplo: Si digo “Cabeza” cuando vaya cayendo la pelota tocarla con la cabeza. Hacerlo con cabeza, hombros, pecho, pierna, pie.

Día 8 Ciencias Naturales – Alimentación

Contenido: Cuidado del cuerpo. Alimentación

Actividad 15: Buscamos y observamos el siguiente video titulado: “Educación para la Salud – Alimentación”. <https://www.youtube.com/watch?v=T22b0Ht2IcQ>



Actividad 16: Respondemos las siguientes preguntas referidas al video:

¿Qué es un alimento? ¿Qué es la energía? ¿Qué nos permite hacer la energía? ¿Cuál es la comida más importante del día? ¿Cuánta agua debemos beber al día? ¿Cuáles son los tipos de alimentos más importantes que debemos ingerir?

Día 9 Música – 25 de Mayo “Viva la Patria”

Contenido: La voz como medio de expresión. Ritmo: Esquema rítmicos. El movimiento.

Actividad 17: Retomando la cumbia de 1810 aprendida en la clase anterior, danzamos libremente guiados por el estímulo rítmico-sonoro. Acompañamos con palmas a la vez que cantamos.

Teatro

Contenido: Juego Dramático.

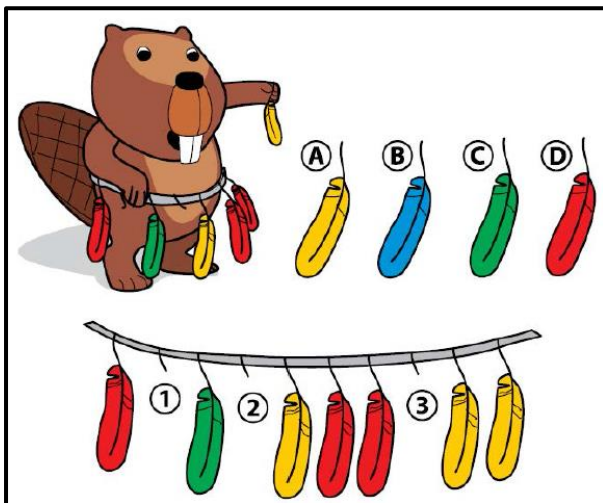
Actividad 18: Buscamos un objeto que tengamos en casa y que usamos en la vida real. Por ejemplo, una zapatilla. Nos ponemos en algún lugar de la casa para realizar la actividad.

Vamos a observar la Zapatilla, buscamos opciones de transformación. Por ejemplo: un teléfono, un caracol, un patín, etc. Luego vamos a inventar algunas situaciones cotidianas, con las transformaciones del objeto.

Día 10

Computación

Contenido: Pensamiento computacional



Actividad 19: Continuamos

con lo visto en la clase anterior. Observa la imagen.

El cinturón del castor ha perdido tres plumas. ¿Qué plumas deben estar en el cinturón?

Recuerda: Los patrones son el ordenamiento de cosas que se repiten de manera lógica.

Explicación: En

computación, la coincidencia de patrones es la acción de verificar una secuencia de elementos para detectar la presencia de las partes de algún patrón. La coincidencia tiene que ser exacta.

Educación Física – Esquema Corporal

Contenido: Reconocimiento del esquema corporal

Actividad 20: Juego: En esta ocasión buscaremos una linterna o si tienen un puntero laser, también sirve. Juguemos de dos o más integrantes de la familia.

Uno de los jugadores señala con la linterna una parte del cuerpo de otro jugador (10 veces), éste inmediatamente debe nombrar la parte sin equivocarse. Si se equivoca se le asigna un punto. Hasta llegar a 10 puntos. Sale del juego.