

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED. FÍSICA – COMPUTACIÓN- HABILIDADES DE LA VIDA DIARIA.**

**Escuela:** E. E. E. Merceditas de San Martín.

**Docentes:** Romeu Sabrina- Ocampo Vanesa- Mallea Daniel- Martín Valeria.

**Sección:** P. P. P. Artesanías.

**Nivel:** Jóvenes y Adultos.

**Ciclo:** Primaria Educación Especial.

**Turno:** Tarde.

**Áreas:** Cs. Sociales-Lengua- Formación E. Y C.-Tecnología- Ed. Física- Computación.

**Título de la propuesta:** “Allá por 1810 ...”.

**Contenidos Seleccionados:**

- Efemérides: Revolución de mayo de 1810.
- Valor de la gratitud.
- Juegos Tradicionales.
- Las T.I.C.S - Uso de Internet.
- Textos instructivos.
- Los medios técnicos: análisis y reproducciones de tareas de base manual.
- Reflexión sobre la tecnología como proceso socio cultural.

**Desarrollo de Actividades.**

**CLASE N°1. ÁREA: ED. FÍSICA**

**1)- “Saltar a la cuerda”** puede realizarse individual o en grupo. Individualmente: es la propia persona la encargada de hacer girar la cuerda y saltar. En grupo: la cuerda será girada por dos personas, una a cada extremo, mientras que otra será la encargada de saltar.

**2)- “Las escondidas”** El objetivo del juego es ocultarse y no ser descubierto hasta el final. El grupo de jugadores elige a la persona encargada de contar y buscar a los demás. La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, 1, 2, 3 o 10, 20, 30...Al terminar de contar, la persona debe decir **"el que no se ha escondido, tiempo ha tenido"** y comenzar a buscar a los demás. Al encontrarlos deberán correr hasta el lugar donde contó, el primero en llegar, da una palmada en la pared y grita **“piedra”**.

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED. FÍSICA – COMPUTACIÓN- HABILIDADES DE LA VIDA DIARIA.**

ÁREA: CS. SOCIALES.

1)- Lee en familia y responde en forma oral.

¿De qué época habla el relato? ¿De qué eran las calles? ¿Cómo se entretenían las personas adultas? ¿Qué vendían los vendedores ambulantes? ¿En qué vehículo andaban?

LAS  DE LA ÉPOCA COLONIAL HACIAN RUIDO CON SUS  AL PASAR POR LAS CALLES DE  Y  COMO NO HABÍA  NO SE ESCUCHABAN SONAR  NI  MUY TEMPRANO SONABAN LAS  DE LAS  ERA HORA DE LEVANTARSE. LOS  SALÍAN A RECORRER LA . SE LOS OÍA OFRECER  Y  AL MEDIO DÍA VENDÍAN  Y . TAMBIÉN SE ESCUCHABAN LOS GOLPES CON  EN LAS HERRERÍAS CUANDO HACÍAN  PARA LOS . A LA NOCHE, COMO NO HABÍA , LA SE REUNÍA EN LAS  Y ALLÍ  Y  Y  Y CONVERSABAN TOMANDO  Y .

CLASE N°2. ÁREA LENGUA

1)- Observa la siguiente imagen, copia en tu cuaderno la frase y colorea con color azul, todas las letras que encuentres.

25 DE MAYO  
ARGENTINA



**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED. FÍSICA – COMPUTACIÓN- HABILIDADES DE LA VIDA DIARIA.**

ÁREA: TECNOLOGÍA.

- 1)- Indagamos sobre juegos y juguetes ¿A qué jugaban las personas en el 1810?
- 2)- Dibujamos esos juegos y juguetes con ayuda de la familia.

CLASE N°3. ÁREA: LENGUA

1)- En la época colonial los vendedores caminaban por las calles ofreciendo sus productos. Para ello recitaban pregones (versos con rimas), por ejemplo: El velero decía “VENDO VELAS, VELONES PARA ALUMBRAR SUS SALONES”.

- Ahora inventa un pregón, para de algún trabajador de la actualidad (almacenero, médico, peluquero, etc.). Con ayuda escríbelo en tu cuaderno.

ÁREA: TECNOLOGÍA

1)- Hoy vamos a ver la vestimenta antigua. Busca en algún libro que tengas en tu casa o si podés buscar en internet, como eran esas vestimentas.

2)- Con retacitos de tela confecciona algunas de esas prendas con ayuda de Mamá, en tamaño pequeño, y pégalo en tu cuaderno.

CLASE N°4. ÁREA: CS. SOCIALES.

1)- Realiza un dibujo de los distintos tipos de trabajos que realizaban las personas en la época colonial y si te animas, escribe debajo el nombre del oficio.

ÁREA: ED. FÍSICA.

**1)- Juego “piedra, papel o tijera”.** La piedra gana a la tijera porque la rompe, la tijera gana al papel porque lo corta, el papel gana a la piedra porque la envuelve. Los dos jugadores se pondrán enfrentados con una mano a la espalda y dirán: “piedra, papel o tijera”, justo al terminar la frase enseñarán las manos y verán quien gana.



2)- Pregúntales a los adultos que viven contigo, sobre el juego “**la payana**”. Pídeles que te cuenten sus reglas, elementos necesarios, y por último invítalos a jugar.

CLASE N°5. ÁREA: FORMACIÓN ÉTICA.

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED. FÍSICA – COMPUTACIÓN- HABILIDADES DE LA VIDA DIARIA.**

1)- Un poco más de historia... Escucha con atención lo que van a leerte, luego reflexiona en familia.

¿Qué significa ser libre? ¿Crees que las personas que lucharon por la libertad de nuestro país eran valientes? ¿Te gustaría agradecerles por lo que hicieron? ¿De qué forma lo harías?

El 25 de mayo de 1810, en Buenos Aires, hubo una Revolución para sacar del poder al virrey que gobernaba en nombre del rey de España y formar el primer gobierno patrio. Esto significa: gobernantes de nuestro país, Argentina.

Esto fue el primer paso para conseguir la libertad de nuestro pueblo.

**ÁREA: COMPUTACIÓN**

1- Observa el siguiente video: "Oficios de la época colonial" entrando al link, haciendo un clic sobre el mismo:

<https://www.youtube.com/watch?v=txDZaLtl75I>

2- Con ayuda de un adulto has una lista sobre los trabajos de la época colonial que han cambiado o que ya no existen gracias al avance de la tecnología. ¡¡Puedes dibujarlos!!

**CLASE N°6. ÁREA: LENGUA.**

1)- Lean en familia los ingredientes de una receta colonial y tradicional: SOPAIPILLAS; y luego escriban en tu cuaderno, los pasos a seguir para su elaboración. Pueden llevarlo a la práctica.

**RECETA DE LAS SOPAIPILLAS : INGREDIENTES:**

250 Gr. Harina leudante		1 Cda. De sal	
250 Gr. Harina 0000		50 Gr. De manteca	
Aceite cantidad necesaria.		½ Lt. Agua.	

**ÁREA: ED. FÍSICA**

1)- El "**gallito ciego**". Se elige a suerte el jugador que será el gallito ciego. Con un pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman una ronda a su alrededor. Empieza cuando el gallito pregunta: ¿dónde están? los jugadores responden: "date tres vueltas y nos

## **E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED. FÍSICA – COMPUTACIÓN- HABILIDADES DE LA VIDA DIARIA.**

encontrarás". El gallito se da las tres vueltas y los demás participantes caminan cerca. El gallito tocándolo, debe averiguar quién es y dar su nombre. Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallito ciego; y así sucesivamente continua el juego.

**2)- "La rayuela"** hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. Los participantes deben saltar en uno o dos pies por los diferentes cuadros marcados a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

### CLASE N°7. ÁREA: FORMACIÓN ÉTICA

1)- En la clase n° 5 estuvimos hablando sobre algunas personas del pasado, con las que tenemos que estar agradecidos. Héroes que lucharon por nuestra libertad. En la actualidad ¿A qué trabajadores deberíamos agradecerles por lo que hacen por nosotros?

Realiza un cartel de agradecimiento, decóralo con los materiales que tengas en casa. Luego muéstraselo a los recolectores de residuos, por ejemplo. Sácate una foto con él.

### ÁREA: TECNOLOGÍA

1)- En este día de actividades aprenderemos y trabajaremos sobre las comidas típicas de la época colonial. Pregunta a tu familia qué se comía en esa época.

2)- Esta actividad es para toda la familia: Los invito a que juntos realicen alguna comida típica, y de es modo puedan compartir un hermoso momento.

### CLASE N°8. ÁREA: CS. SOCIALES.

1)- Un viaje por el pasado. Ya pudiste ver en clases anteriores que los vehículos de antes eran bastantes diferentes a los de ahora. Busca, recorta y pega un medio de transporte actual y dibuja uno de la época colonial. Observa y compáralos.

### ÁREA TECNOLOGÍA

1)- Continuamos sobre la época del 25 de mayo. Vamos a investigar que medios de transporte había

2)- Ahora los vas a dibujar y pintar con los materiales que tengas en casa.

### CLASAE N°9. ÁREA: LENGUA.

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED. FÍSICA – COMPUTACIÓN- HABILIDADES DE LA VIDA DIARIA.**

- 1) Dibuja en tu cuaderno los siguientes objetos y con la menor ayuda posible de un familiar, completa sus nombres con las vocales que faltan.



\_MP\_N\_D\_



C\_B\_LD\_



\_SC\_R\_P\_L\_

ÁREA: ED. FÍSICA

1)- **“El juego del pañuelo”** se forman dos equipos con igual número de integrantes. Se ubicarán uno enfrente del otro y se le asignará un número, mientras que otra persona se colocará entre los dos equipos. Ésta tendrá que extender un pañuelo al frente y deberá gritar lo siguiente: ‘¡preparados, listos, ya! El Número 1, 2... En ese momento, un miembro de cada equipo con el número que se grite, deberá correr para tomar el pañuelo antes que su oponente. El equipo que más veces tome el pañuelo será el ganador.

2)-**“Las bolitas o canicas”** en el juego de las canicas necesitamos un hoyo que debemos hacerlo en el suelo; luego marcar en el suelo una línea a unos cinco metros del hoyo. Desde ésta los jugadores lanzarán sus canicas en dirección al hoyo y el que más cerca quede de la línea será el primero y así sucesivamente. El objeto del juego es ganarles canicas a los oponentes. Con el dedo pulgar debes introducir la canica en el hoyo para luego poder tirar a las canicas de tus rivales y quedarte con ellas.

CLASE N°10. ÁREA: CS. SOCIALES.

1)- Responde en forma oral: ¿Qué es la escarapela? ¿Der qué colores es? ¿en qué lugar de nuestra ropa la colocamos? ¿Te animas a hacer una con material reciclado, para decorar la puerta de tu casa, el 25 de mayo? ¡Manos a la obra!

ÁREA TECNOLOGÍA

1)- La actividad de hoy será aprender sobre la escarapela. ¿Quiénes la repartieron?, ¿Para que la usaban? Busca información en algún libro que tengas en casa o en internet.

2)- A continuación, vas a confeccionar una hermosa escarapela, del tamaño que quieras y con los materiales que tengas en casa. No olvides pedir ayuda a tu familia.