

**E.E.E Y FORMACION LABORAL ALFREDO FORTABAT-
2º GRADO - AREAS CURRICULARES: INTEGRADAS**

Nombre de la escuela: E.E.E. Y Formación Laboral Alfredo Fortabat

Docente: Silvia Ruth Fernández

Grado: 2 A

Año: 2020

Turno: Tarde

Àrea Curricular: Àreas integradas

Dìas: lunes y martes

Jueves y viernes

Título: Consumismo

Contenidos:

.Comprençiòn lectora

Figuras geomètrias

Modo de crianza en alimentaciòn y consumo

. La salud en medio del sedentarismo.

Actividades

Actividad 1

1- Reconocemos las figuras geomètricas y sus elementos.

CUADRADO: TIENE CUATRO LADOS DE IGUAL MEDIDA, CUATRO VÈRTICES Y CUATRO ÀNGULOS



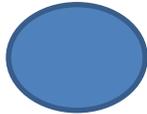
TRIÀNGULO: TIENE TRES LADOS, TRES VÈRTICES Y TRES ÀNGULOS



Docentes: Silvia Ruth Fernández Docente de apoyatura pedagógica, Matías Portillo Profesor de Música, Claudia Verón Profesora de Educación Física, María de los Ángeles Pérez Profesora de Teatro.

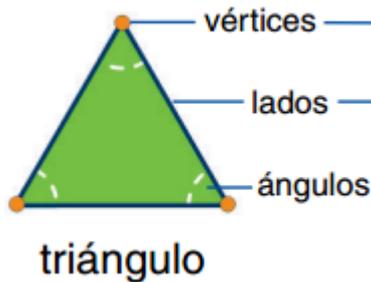
**E.E.E Y FORMACION LABORAL ALFREDO FORTABAT-
2º GRADO - AREAS CURRICULARES: INTEGRADAS**

RECTÁNGULO: TIENE CUATRO LADOS ENFRENTADOS, CUATRO VÉRTICES Y CUATRO ÁNGULOS



CÍRCULO: NO TIENE LADOS, NO TIENE VÉRTICES NI ÁNGULOS

2- Observa un ejemplo



Las figuras geométricas son planas, no ocupan un lugar en el espacio (no tiene volumen), se crean a través de líneas curvas y rectas.

3- Construye las figuras recién mencionadas con regla, escribe el nombre de cada una y marca sus elementos.

Actividad 2

1- Lee la siguiente historia

Había una vez un joven llamado José que le encantaba hacer trabajos en carpintería ya que había aprendido el oficio en su querida escuela Fortabat. Él necesitaba trabajar porque quería comprarse un nuevo celular, entonces le pidió trabajo a su amigo que tenía un taller de carpintería. Este le dijo que empezara a trabajar ese mismo día, ya que estaba construyendo rompecabezas de madera con la forma de figuras geométricas y necesitaba ayuda.

E.E.E Y FORMACION LABORAL ALFREDO FORTABAT- 2º GRADO - AREAS CURRICULARES: INTEGRADAS



Lo dejó solo trabajando y se fue a comprar más madera, al llegar vio a José que no había hecho nada por jugar con su celular y se enojó con él. José le prometió a su amigo carpintero que no volvería a pasar, pero no fue así ...siempre que podía sacaba su teléfono y jugaba, por eso el dueño del taller le pidió que ya no regresara. Fue así que José se quedó sin celular nuevo y sin amigo, ya que él se decepcionó mucho por el comportamiento de José.

2- Responde

- ¿Qué quería comprarse José?, ¿Qué idea tuvo para ganar dinero?
- ¿Pudo comprarse lo que deseaba?, ¿Por qué?
- ¿Qué enseñanza nos deja esta historia?, ¿Te identificas con José?

Actividad 3

1- Observa las siguientes imágenes y comenta en familia el significado de las mismas



Tu cuerpo y tu salud pueden ser perjudicadas a causa del uso excesivo de las tecnologías, por ejemplo:

Daños en la audición: Escuchar música a todo volumen de por sí es dañino, sin embargo, escucharla a través de audífonos durante mucho tiempo puede causar hipocausia, es decir, sordera

Problemas mentales: El uso excesivo de la tecnología puede causar enfermedades como, depresión, aislamiento social, ansiedad y otros problemas que evitan el disfrute de la vida

E.E.E Y FORMACION LABORAL ALFREDO FORTABAT- 2º GRADO - AREAS CURRICULARES: INTEGRADAS

cotidiana. El síndrome de vibración fantasma es otra de las consecuencias del uso excesivo de la tecnología, el mismo consiste en el sentimiento de tener un dispositivo vibrando cuando en verdad está apagado o fuera de tu alcance.

Sobrepeso y obesidad: La tecnología, al ser tan cómoda y conveniente, promueve el sedentarismo, por ende, es común, que aquellos que utilizan la misma con frecuencia, parezcan de sobrepeso y obesidad.

- **Daños en la vista:** Pasar muchas horas mirando fijamente una pantalla, trae problemas como resequedad y tensión ocular.

Actividad 4

1- Lee la siguiente noticia sobre el consumo excesivo de tecnologías.

Los adolescentes triplicaron el uso de internet y aplicaciones en la cuarentena.

La doctora en Comunicación de la Universidad de París, Roxana Morduchowicz llevó a cabo una investigación sobre la hiper conectividad de los más jóvenes y el uso de las tecnologías durante el tiempo de cuarentena, y advirtió que los adolescentes triplican el uso de internet.

Responde:

- ¿Cuál es tu experiencia?, ¿Cuántas horas por día pasas con tu celular?
- ¿Cuánto tiempo aproximadamente pasas jugando videos juegos?

¡Deja el sedentarismo y comienza a caminar en los días permitidos, pinta tu cuarto, arregla el jardín etc. ¡Aprovecha este tiempo!

Educación Física

Actividad N°1:” Movimientos articulares y circuito de fuerza” (Días lunes y viernes).

Entra en calor: Realizo círculos con brazos, (primero derecho y después izquierdo), igual con piernas. 5´ (min).

1-Trote alrededor del espacio que tenga cada uno 10min.

2-Circuito de abdominales (25), fuerza de brazos (25), y espinales (25), y repito 3 veces. Elongación como en las actividades anteriores. 10min

**E.E.E Y FORMACION LABORAL ALFREDO FORTABAT-
2º GRADO - AREAS CURRICULARES: INTEGRADAS**

Actividad N°2: Reglamento de hándbol

(Días lunes y viernes).

Duración del partido

1-El partido se divide en 2 partes, que a su vez se subdividen en 2 períodos de 10 minutos de juego, con 2 minutos de descanso entre ellos y 6 minutos entre parte y parte.

2-Disponen de todo este tiempo para disfrutar y pasarlo bien con sus compañeros. Pensar que el resultado es lo de menos; lo que realmente importa es conocer bien las reglas.

- **ÁREA CURRICULAR:** Música
- **TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “Toda la vida tiene Música”



ACTIVIDADES MUSICALES

- 1) En las actividades Musicales de hoy seguirán aprendiendo el ritmo con la percusión corporal, a través de este video: <https://www.youtube.com/watch?v=Iri3C8tSv0U>. Como ven en el video son 5 ritmos, lo que sugiero es practicar un ritmo por día para lograr aprenderlo bien, luego del 5to día comenzarán a unirlos.
aprendiendo
- 2) Aprendiendo los ritmos anteriores, pueden buscar una canción movida que les guste e incorporar alguno de estos ritmos con el cuerpo. También pueden agregar algún instrumento o golpear en un objeto para lograr sonidos distintos. El objetivo de esta actividad es ser creativos, no hacer las cosas bien ni perfectas, sino descubrir sonidos que les gusten y divertirse haciéndolo.
- 3) Una vez hayan hecho algo divertido y que les guste deben grabar un minuto de su creación y enviarla junto con la guía realizada.

Está permitido mantener la pelota bajo control no más de 3 segundos y/o 3 pasos.



PROF. DANIELA K. PACE

**E.E.E Y FORMACION LABORAL ALFREDO FORTABAT-
2º GRADO - AREAS CURRICULARES: INTEGRADAS**

AREA TEATRO.

Seguimos trabajando con *REGISTRO CORPORAL, ATENCIÓN Y COMUNICACIÓN*. Es importante para realizar ejercicios corporales, que dispongas tu cuerpo. Busca un lugar de tu casa que sea cómodo. Esta vez vas a requerir de un espacio amplio para poder desplazarte un poco, y la ayuda de un familiar, quien será el *coordinador* de esta actividad.

- 1) “*Desplazamiento*”. Comienza a caminar en una velocidad media por el espacio en diferentes direcciones (hacia adelante, atrás, izquierda, derecha). A las siguientes consignas tendrás que:

PALABRA STOP: TE DETIENES EN EL LUGAR

1 GOLPE DE PALMAS: SIGO CAMINANDO

2 GOLPES DE PALMAS: SALTO EN EL LUGAR Y SIGO CAMINANDO

3 GOLPES DE PALMAS: TOCO EL PISO Y SIGO CAMINANDO

El *coordinador* puede ir intercalando y variando las consignas de arriba. Cuando es STOP el cuerpo tiene que estar totalmente detenido, este ejercicio es para caldear el y movilizar el cuerpo por el espacio, puedes repetirlo hasta que recuerdes cada consigna con la acción que tienes que realizar.

a) Puedes realizar todas las acciones juntas, seguidas. Y si te animas con distintas calidades: *lento, rápido, cortado, stop*.

2) “*Acciones*”. Teniendo en cuenta los movimientos que realizaste anteriormente (salto, toco el piso, me detengo), ahora realizarás acciones en las cuales puedes incorporar estos movimientos. Por ejemplo: *Salto para alcanzar un libro de la biblioteca; Salto para cabecear la pelota; Me detengo para atender el teléfono; Me detengo para verme al espejo y arreglarme la camisa; Me agacho para atarme los cordones; Tomo del piso una moneda que encontré; Arreglo la rueda del auto; Levanto las hojas del piso que se me cayeron del cuaderno*.

a) Puedes agregar más acciones totalmente distintas a estas o similares. La idea es que juegues creando tus movimientos y acciones.

b) También puedes realizar una representación con todas las acciones anteriores, le puedes sumar objetos reales a las mismas.

DIRECTORA: GIOVANNA MARINO