

## **E.E.E. Merceditas de San Martín - p.p.p. cerámica y artesanías- Educación física**

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

Docentes: Rosana Prividera, Analía Barraza, Daniel Mallea.

Nivel: Jóvenes y Adultos

Sección: P.P.P. Cerámica y Artesanías

Turno: Tarde

Áreas integradas: Matemáticas. Lengua. Ciencias sociales. Cerámica. Educación física. Actividades de la Vida Diaria.

**Título de la propuesta: “La máquina perfecta: “EL CUERPO HUMANO”.**

### **Contenidos:**

- Matemáticas: Números naturales, funciones y usos en la vida diaria. Comunicación.
- Ciencias sociales: Efemérides; reseña histórica de los hechos ocurridos en 1810.
- Participación en conversaciones espontáneas.
- Comportamiento y participación.
- Proporción: relaciones de tamaño, espacio-forma en imágenes bi y tridimensional.
- Habilidades motoras básicas: desplazamientos, saltos, giros – juegos populares.

### **Desarrollo de actividades:**

#### **Día 1:**

- 1) Observar el calendario, marcar una actividad para cada día de la semana. Copiar, escribir, o nombrar el día de la semana en el que estamos. El 1 de mayo, fue feriado, ¿Qué se celebró? Ejemplo: “Día del trabajador”.

Cerámica:

- 2) Busca, recorta y pega, en el cuaderno, imágenes de personas trabajando.
- 3) Elegir una de esas imágenes, y en familia, pensamos que elemento o herramienta usa para realizar ese trabajo. Por ejemplo, un obrero usa una pala; o peluquero usa tijeras, etc. Con plastilina, alguna masa para modelar o con lo que tengas, realiza el elemento o herramienta de trabajo, de la imagen seleccionada.

## E.E.E. Merceditas de San Martín - p.p.p. cerámica y artesanías- Educación física

### Día 2:

- 1) Conversar que trabajos realizan los integrantes de tu familia. Compartir, ¿qué quieres ser cuando seas más grande? y escríbelo en el cuaderno.

#### Cerámica:

- 2) Dibujar en una hoja, lo que escribiste en el punto anterior.
- 3) Hacer un collage, decoramos el dibujo, con lo que tengas en casa. Por ejemplo: le pegamos recortes de telas, papel, palitos, cartón, tiras de papel, etc.

### Día 3:

- 1) En familia conversar sobre el mes de mayo. ¿Qué otra fecha importante celebramos este mes?, “25 de mayo”; buscar imágenes, sobre los trabajos de esa época. Y pegar en el cuaderno.

#### Cerámica:

- 2) Te propongo, buscar papel de diarios, plasticola y un rollo de servilletas o papel higiénico, (el que encontramos dentro de casa). Manos a la obra: hacer una figura copiando la imagen de un vendedor ambulante de la época colonial, por ejemplo:
- 3) Realizar la cabeza, con una hoja de diario, la arrugamos como un bollito. Luego, pegar la cabeza arriba del rollo de papel higiénico, este será el cuerpo. Retorcer dos o tres hojas juntas, para hacer los brazos, pegar. Con recorte de telas, o papel hacerle ropa y decorar con lo que tengas para hacer un vendedor ambulante original. Mandar una foto.

### Día 4:

- 1) En familia investiga: ¿A qué jugaban los niños en la época colonial? ¿Conoces alguno de estos juegos? Hacer una lista y copiar en el cuaderno.

#### Educación Física:

- 2) Hacer un pequeño calentamiento, antes. Saltar y trotar
- 3) **“Juego de las sillas”**: colocar varias sillas en una habitación o en un espacio grande, respaldo con respaldo. La cantidad de sillas debe ser siempre menor que la cantidad de jugadores. El guía u organizador debe tocar algún instrumento o encender un equipo de sonido, mientras tanto los jugadores deben realizar desplazamientos (caminar, saltar o bailar) alrededor de las sillas. de repente, la

## E.E.E. Merceditas de San Martín - p.p.p. cerámica y artesanías- Educación física

música se debe detener y los jugadores buscar una silla donde sentarse. Como hay una silla menos, un jugador no podrá sentarse, tendrá que abandonar el juego y el guía quitará otra silla; continúa el juego hasta que quede una silla, resultando ganador quien logre sentarse en ella.



### Día 5:

- 1) En familia recordar o inventar, algunos pregones de la época, para vender algún producto como empanadas, velas, agua, etc. Copiar en el cuaderno.

#### Educación Física:

- 2) Antes de comenzar hacer un precalentamiento, llevar una mano hacia arriba, luego la otra, alternando mientras hacemos pequeños saltitos.
- 3) **“Policías y ladrones”**: dividir a la de familia en dos equipos, para ser los “policías” y “ladrones”. El equipo de los policías debe tratar de atrapar a los miembros del equipo de los ladrones y llevar los mismos a la cárcel (espacio delimitado previamente por el organizador). Los ladrones pueden ser salvados por los miembros de su equipo si ellos logran tocar sus manos en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.

### Día 6:

- 1) Buscar imágenes e información del primer gobierno patrio, y del cabildo. Conversar en familia que sucedió el 25 de mayo de 1810.

#### Cerámica:

- 2) Dibujamos un cabildo grande en una hoja, le podemos pedir ayuda a un mayor. La siguiente imagen puede servirte de guía.



- 3) Explorar y recolectar materiales que no utilizamos, en casa. Realizar un collage, pegar todo lo que encontraste en el dibujo del cabildo.

### Día 7:

- 1) Conversar entre todos, cómo nos preparamos para festejar el cumpleaños de la patria, el 25 de mayo. ¿Qué comidas típicas se preparan? ¿Qué colocamos en los frente de las casa?

### Cerámica:

- 2) Manos a la obra: cortar en forma circular un cartón, para realizar una escarapela gigante, (o rectángulo si prefieres hacer una bandera).
- 1) Charlar en familia, ¿Qué colores tiene nuestra bandera? Nombrarlos. Para finalizar pintar o decorar, la bandera o escarapela que elegiste. Puedes pintar con crayones, temperas, pegarle papeles de colores, etc.

### Día 8:

- 1) Viajamos en la maquia del tiempo: si estuvieran en la época colonial, te gustaría trabajar de..... Escribe en el cuaderno. Con la ayuda de la familia lo dialogan.

### Cerámica:

- 2) Modelar con masa, plastilina, o lo que tengas al trabajador que elegiste, en el punto anterior.
- 3) Por último, píntalo con los colores que tengas, o pegarle papel glasé, recortes de revistas, pedacitos de tela, etc.

### Día 9:

- 1) Armar un cuadro comparativo, con los trabajos de ayer y los trabajos de hoy. Copiar en el cuaderno.

Educación Física:

- 2) Escucho con atención las instrucciones, los jugadores se sientan en una ronda en el piso, pedir un voluntario, este irá caminando por fuera de la ronda, con algún objeto en la mano, que tengas en casa.
- 3) Mientras se cantará **“jugando al huevo podrido, se lo tiro al distraído, el distraído lo ve y huevo podrido es”**. Los integrantes de la ronda no deben mirar hacia atrás. el jugador que va caminando alrededor de la ronda deberá dejar el objeto en la espalda de un participante, al descubrir este que se lo han dejado a él/ella, lo deberá perseguir corriendo alrededor de la ronda. el jugador que tenía el objeto podrá sentarse en el lugar del otro jugador para no ser atrapado, pero si no lograra salvarse deberá ubicarse dentro de la ronda, hasta que otro participante sea atrapado y lo reemplace.

**Día 10:**

- 1) Conversar sobre que jugaban tus padres. Hacer una lista en el cuaderno. Que te cuenten como jugaban y expliquen algunas reglas. Hoy en la actualidad, ¿escuchaste alguno de estos juegos? ¿sabes cómo se juegan?

Educación Física:

- 2) Vamos a entrar en calor, moviendo los hombros en forma circular, luego cada brazo y por último las manos, mover primero en una dirección y luego cambio para el otro lado.
- 3) **Juego “piedra, papel o tijera”** es un juego muy divertido; la piedra gana a las tijeras porque las rompe, las tijeras ganan al papel porque lo cortan, el papel gana a la piedra porque la envuelve. Los dos jugadores se pondrán uno frente al otro con una mano a la espalda y dirán: “piedra, papel o tijera”, justo al terminar la frase enseñarán las manos y verán quien gana.



Directora Lic. Verónica Bitrán