

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

Área Curricular: PPP Carpintería – Ciencias Sociales – Lengua - Matemáticas –
Ciencias Naturales – Educación física - Computación

Docente: Cintia Paredes - Carla Jorquera – Daniel Mallea – Valeria Martín

Nivel: Jóvenes y Adultos Turno: Tarde

Título de la propuesta: “Todo esfuerzo tiene su recompensa”

Contenidos

- Matemática: Días de la semana. Calendario. Sistema monetario. Situaciones problemáticas simples.
- Lengua: Comunicación verbal y no verbal. Escritura de palabras con ayuda de imágenes. Expresión oral. Comprensión de texto.
- Ciencias Sociales: Día de la tradición. Día de la música.
- Ciencias Naturales: Cuerpo humano y sus partes.
- Habilidades Sociales y de Comunicación: Uso del celular “fotografía”
- Hábitos laborales: La madera y herramientas. Reciclado
- Educación Física: “Juegos Tradicionales”. “Habilidades motoras básicas”.
- Computación: Dispositivos de entrada de salida según su función. Uso del procesador de texto “Word”.

Desarrollo de actividades

Día 1

Actividad N° 1 Matemática

-No olvidar escribir fecha y datos personales cada vez que realices las actividades y las puedes copiar en el cuaderno si es necesario, también no dudes en pedir ayuda a un adulto si lo necesitas en las actividades.

-Completar el cuadro con los días de la semana que faltan

LUNES	MARTES			VIERNES	SÁBADO	
--------------	---------------	--	--	----------------	---------------	--

-Responder: ¿Qué día comienza la semana? ¿Qué días no íbamos a la escuela? ¿Cuántos días tiene la semana? ¿Qué tradiciones realizan el domingo con la familia?

Actividad N° 2 Carpintería

En muchos lugares la madera forma parte de sus costumbres, como también los artesanos utilizan para reflejar sus tradiciones por ello es importante que aprendamos a valorar, cuidar, reciclar y tratar este material tan noble que nos proporciona la naturaleza.

Coloca verdadero o falso

- 1- Podemos encontrar maderas duras y maderas blandas.....
- 2- Las herramientas que se usan en el taller son solo para Carpintería.....
- 3- La lija no es necesario que se use en todos los trabajos.....

4- Con madera se pueden hacer artesanías, muebles y casas.....

Actividad N° 3 Carpintería

Escribe el nombre de las siguientes herramientas:



Día 2

Actividad N°1 Hábitos Sociales y de Comunicación – actividad propuesta por la residente

-Recordar cómo sacar una fotografía con el celular:

- ☞ Tener en cuenta a que cosa, objeto, o persona vamos a fotografiar.
- ☞ Sostener con cuidado el dispositivo móvil.
- ☞ Enfocar correctamente para obtener una foto óptima.

-Tomar una fotografía de algún trabajo de carpintería realizado o si lo deseas de las tradiciones de la familia, elegir una, compartir con el grupo del taller.

Actividad N° 2 Carpintería

-Hacer una lista de las herramientas necesaria en un taller de carpintería.

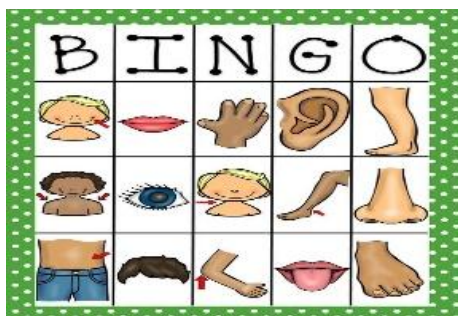
Actividad N° 3 Carpintería

-Enumerar los pasos para realizar la bandeja reciclada trabajada en las guías anteriores.

Día 3

Actividad N°1 Ciencias Naturales- actividad propuesta por la residente

-Les propongo realizar un juego tradicional en familia ¡Bingo de las partes del cuerpo! Consiste en realizar rectángulos que serán nuestro cartón y dentro de ellos dibujar o pegar diferentes partes del cuerpo (como muestra la imagen), luego un participante será destinado a ir nombrando cada parte, asimismo buscar en el cartón hasta encontrar la parte mencionada, una vez ubicada marcarlo colocando encima un poroto, lenteja, lo que tengamos. Al finalizar el que completa correctamente el cartón ¡gana!



Actividad N° 2 Computación

-Escribir en tu cuaderno la siguiente actividad e identifica la función que cumple cada una de las partes básicas de la computadora: CPU TECLADO MONITOR MOUSE

- ✚ Permite ver en la pantalla, la información que se obtiene de la computadora.
- ✚ Es la parte principal de la computadora. En ella se encuentra el procesador.
- ✚ Sirve para dirigir o ingresar datos para que la computadora pueda funcionar.
- ✚ Está formado por letras, números y otras especiales para darles órdenes a la computadora.

Actividad N° 3 Computación

-Reconocer si es un dispositivo de entrada o de salida, según su función.

Recuerda: Los dispositivos de entrada permiten ingresar información a la computadora y los dispositivos de salida permiten presentar los datos procesados por la PC.

Día 4

Actividad N°1 Lengua – actividad propuesta por la residente

-Observar el video que la docente enviará al grupo del taller donde escucharemos la leyenda sobre el viento zonda (recurso, video narrando la leyenda).

-Comentar ¿La habían escuchado antes? ¿De qué se trata? ¿Qué otras leyendas escuchaste antes?

-Armar un collage sobre la leyenda, destacando las partes que le gustaron más. Pueden usar, diarios, revistas, dibujos, entre otros y pegar en el cuaderno.

Actividad N° 2 Educación Física – actividad propuesta por el residente

¿Qué es la Tradición? la tradición es el conjunto de bienes culturales que se transmite de generación en generación dentro de una comunidad.

Dentro de la Educación Física hay juegos que se le dominan “tradicionales” ya que se han creado antiguamente y pasado de generación en generación actualmente se siguen jugando.

A continuación, les propongo 4 juegos tradicionales de nuestra cultura argentina para disfrutar en familia.

-Juego “allel kuzen”: este juego es originario de un pueblo indígena llamado “Los Tehuelches” antiguamente se jugaban en pareja con huesos lisos donde de un lado se la hacían líneas negras y del otro era blanco. Se tiraban los huesos y dependiendo de cómo caían iban acumulando puntajes, el primero que llegaba a 25 puntos ganaba o el puntaje.



En familia construir con cartón 8 rectángulos de 8 cm de largo y 3 de ancho. De un lado deben marcar 4 líneas negras y del otro lado liso (sin nada). Se reparten 4 cartones por participante y se tiran los cartones. ¡¡Se van sumando la cantidad de líneas el primero que llegue a 25 gana!!

Actividad N° 3 Educación Física – actividad propuesta por el residente

-Juego “la herradura”: para empezar el juego necesitaremos clavar un palo en el suelo y que sobresalga unos 10 o 15 cm aproximadamente. Si tenemos una herradura en casa la utilizamos, sino podemos fabricar una con cartón

Cada participante debe ubicarse a una distancia de 5 metros aproximadamente detrás de una línea marcada en el suelo. El objetivo del juego, es lanzar una vez cada uno y embocar la herradura en el palo clavado en el suelo.

Día 5

Actividad N°1 Matemática – actividad propuesta por la residente

-Recordar los nombres y el orden de los meses del año. Completar el cuadro con los meses que faltan. Con un color diferente al resto, pintar el mes que vamos a comenzar: NOVIEMBRE y escribir debajo el 10 de noviembre “Día de la Tradición”.

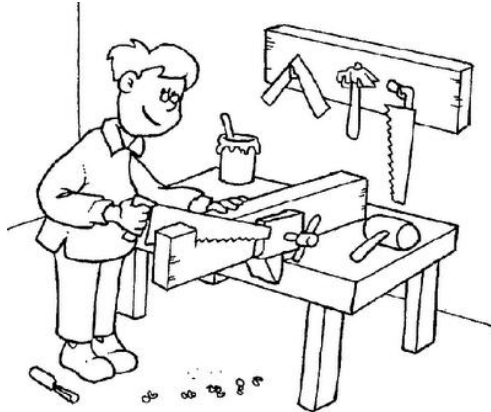
1° ENERO	2°	3°
4°	5°	6° JUNIO
7°	8°	9°
10° OCTUBRE	11°	12° DICIEMBRE

Actividad N° 2 Carpintería

-Dibujar en tu cuaderno o buscar en revista una herramienta tradicional que se usa en carpintería.

Actividad N° 3 Carpintería

-Colocar el nombre correcto de las herramientas que utiliza el carpintero en la siguiente imagen



Día 6

Actividad N°1 Lengua

-Preguntar en casa que son los versos gauchescos y si conocen alguno (puedes buscar en youtube si tienen acceso a internet). Recitar en familia los versos que conozcan será un momento divertido.

-Completar las palabras según indica la imagen.



GU_ _A_ _A



M_ _ _



C_ _ _ _ _O



G_ _ _ _ _O

Actividad N° 2 Carpintería

-Como todo un artesano que refleja sus tradiciones en sus producciones, realizar una lista de todos los trabajos propuestos en las guías.

Actividad N° 3 Carpintería

-Completar el crucigrama con las actividades que realizaste durante el año:

- 1- Sirve para llevar el desayuno a la cama
- 2- Lo usamos para jugar o de adorno
- 3- Se usa para poner o sacarse fotos
- 4- Se puede escribir en ella con tiza o marcador
- 5- Puede ser de parte o de pie, donde se cuelga ropa o bolsos.

1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

Día 7

Actividad N°1 Matemática - actividad propuesta por la residente

-Proponer en casa realizar la siguiente actividad un juego tradicional “supermercado familiar”. Dibujar en una hoja diferentes billetes y monedas para repartir entre los participantes (como el ejemplo) y recortar, recuerda hacer varios de cada uno:



-Repartir de acuerdo a los integrantes los billetes y monedas. También buscar productos que tengamos en casa y colocarle tarjetas con diferentes precios por ejemplo \$55; \$120, y con el dinero que tengamos jugamos a comprar y vender.

Actividad N° 2 Carpintería

-En familia conversar sobre las cosas de madera que se pueden reciclar y escribelas en tu cuaderno.

Actividad N° 3 Carpintería

-Anotar en el cuaderno cuantas cosas pudiste reciclar en esta cuarentena.

Día 8

Actividad N°1 Ciencias Sociales

-Comentar en familia que bailes y música es tradicional de nuestra provincia, ¿Recuerdas cuál de ellos bailabas en la escuela? La seño enviará al grupo del taller dos canciones tradicionales, escucha con atención, canta y anota en el cuaderno el género de música al que pertenece ej: cuarteto, folclore, cumbia, regaeton etc. (si no estás en grupo elige un canción tradicional que más te guste y escribe en el cuaderno la parte que recuerdes) Y si te animas envía un audio o video cantando y bailando alguna canción que más te guste para festejar este 22 de noviembre día de la música.

Actividad N° 2 Computación

-Dibujar los siguientes accesorios de la computadora y conversa con tu familia sobre su uso o la función que cumplen. Luego clasifícalos en dispositivos de entrada y salida.



Cámara web



Parlantes



Micrófonos



Impresora

Actividad N° 3 Computación

-Escribir un pequeño texto sobre las costumbres y tradiciones argentinas más importantes, utiliza “Word” para escribirlo. Colócale al texto el siguiente formato:

-Título: Con negrita, subrayado, letra Arial y tamaño 14.

- Cuerpo del Texto: Con letra Arial y tamaño 12.

-Inserta una imagen relacionada con el tema.

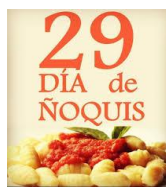
-Guarda el documento con el nombre "Tradiciones Argentinas".

Si no dispones del programa puedes escribir el texto en tu cuaderno.

Día 9

Actividad N°1 Lengua

-Observar las siguientes imágenes y comentar en familia a que tradiciones corresponden y ¿Cuál practicamos con mayor frecuencia y cual se modificó por la pandemia? Dibujar o escribir en el cuaderno la tradición familiar que realizamos en casa. (Puedes compartir si lo deseas en el grupo del taller foto de alguna tradición que realiza tu familia).



Actividad N° 2 Educación Física – actividad propuesta por el residente

-Juego "la rayuela" para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. Cada participante debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado y número donde cae la piedra se denomina "casa" y no se puede pisar. Para comenzar el juego, deben recorrer el circuito saltando con un pie los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida. Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea.

Actividad N° 3 Educación Física – actividad propuesta por el residente

-Juego "el trompo": el juego del trompo es un juego tradicional, se utiliza un objeto de madera tallada con forma cónica y con una punta aguda de metal llamado "trompo" y una cuerda no más larga de **1.20 metros** de largo, se enrolla alrededor del trompo para luego con la piola lanzarlo al piso para gire y baile.

En familia pueden fabricar sus propios trompos con materiales reciclados que tienen en casa: Botellas de plástico con la tapa, Calvos de metal o tornillos

Observar en familia el video **"como hacer una peonza cacera"** haciendo clic en el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=no5at_QR1Cg



El objetivo del juego es: ¡hacer que los trompos giren o bailen en el piso y el que más tiempo se mantenga en pie gana!

“Bueno chicos estos son los 4 juegos tradicionales de nuestra cultura, espero que los puedan hacer, divertirse y sobre todo aprender”.

¡Les mando un saludo grande! Profe Residente Facundo.

Día 10

Actividad N° 1 Matemática

-Resolver la siguiente situación problemática: Sofia se prepara para un festejo tradicional en casa y para ello cocino 20 sopaipillas  para acompañar con unos ricos  pero entre su hermana y su mamá se comieron 8. ¿Cuántas sopaipillas le quedaron para el festejo?

Actividad N° 2 Carpintería

-Dibujar en tu caderno lo que mas te gusto hacer en carpintería pueden ser alguna de las actividades o técnica de trabajo. Comentar en familia en que actividades o de que manera las artesanias o trabajos en madera estan incluido en nuestra costumbre o tradiciones familiares, escribe o dibuja en el cuaderno (ejemplo: una costumbre familiar es compartir el desayuno en la cama y la bandeja que realice ya forma parte de ella porque me sirve para llevar el desayuno).

Actividad N° 3 Carpintería

-Buscar las siguientes palabras en la sopa de letra

Martillo

Masa

Pinza

Lija

Serrucho

Madera

Árbol

q	m	m	m	a	m	j	w	m
a	a	t	a	r	l	i	j	a
s	s	m	m	e	p	m	m	r
m	a	m	m	d	i	m	m	t
a	a	a	a	a	n	a	a	i
m	p	m	k	m	z	l	m	l
a	r	b	o	l	a	a	a	l
x	s	e	r	r	u	c	h	o