

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED. FÍSICA – COMPUTACIÓN- FORMACIÓN ÉTICA.**

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

Docente: 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. Naturales- Habilidades de higiene y cuidado personal.-Tecnología- Ed. Física- Computación.

Título de la propuesta: **“Cuerpo en movimiento = salud”**.

Contenidos seleccionados:

-Hábitos de higiene y cuidado personal.

-Escucha comprensiva.

-Valoración del intercambio de ideas como fuente de aprendizaje y aceptación de la opinión de los otros.

- Portadores de textos: El folleto.

-Uso del procesador de texto “Word”. Partes externas de la Computadora.

-Diversas maneras de transformar materiales.

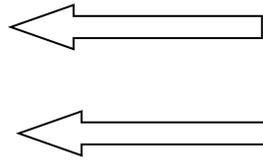
-El reconocimiento y valoración de modos saludables de realizar prácticas corporales y motrices” “Juegos tradicionales y recreativos en familia”

Desarrollo de Actividades:

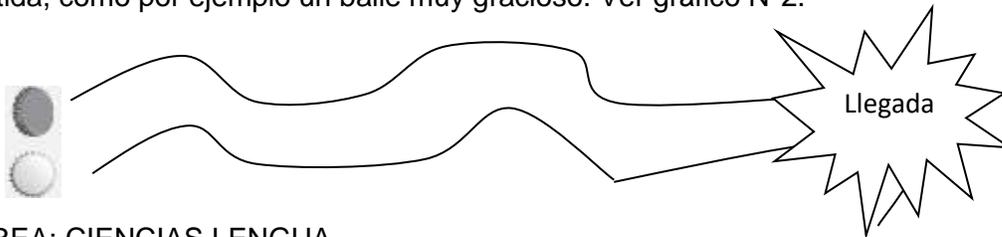
Clase n°1.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.

**1-Juego “manta veloz”:** todos los integrantes de la familia menos uno, deben colocar una manta o elemento que se deslice en el suelo, sentarse sobre el con las rodillas flexionadas, pies apoyados en el suelo y las manos detrás del cuello (como indica la figura N°1); en frente de cada uno deben colocar una botella plástica (ubicada a un 1 metro de distancia). El objetivo del juego es, que los participantes se desplacen únicamente moviendo los pies hasta la botella, girar sobre la misma y llegar al lugar de partida. Un miembro de la familia será el árbitro y controlará que se cumplan las reglas del juego. Gana el participante que se desplazó lo más rápido posible.



**2- Juego “las tapitas”:** dos integrantes de familia deben competir en una carrera utilizando 2 tapitas de gaseosas. Los participantes deben colocar 4 cordones de zapatillas, hilos o piolas en el suelo, simulando una calle con rectas y curvas; ambos jugadores tendrán permitidos 3 toques, empujando con un dedo la tapita; si la tapita toca el borde del cordón o hilos tendrán que iniciar nuevamente la carrera. El conductor que haya ganado más veces en la competición, será el ganador y elegirá una prenda que los demás participantes deberán pagar haciendo una acción divertida, como por ejemplo un baile muy gracioso. Ver gráfico N°2.



ÁREA: CIENCIAS LENGUA.

1)-Observa la siguiente imagen y describe lo que ves. Luego escribe en tu cuaderno, csi es necesario con ayuda, el nombre de tres de esos objetos.



Clase n° 2.

ÁREA: TECNOLOGÍA. Teñimos servilletas.

1)-Hoy buscaremos los siguientes materiales. **Materiales:**

- Cuadrados de 30x30cm de liencillo o tela de algodón
- Piolín de algodón
- Papel Crepé rojo, azul oscuro, naranja o verde oscuro

## **E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED. FÍSICA – COMPUTACIÓN- FORMACIÓN ÉTICA.**

- Bateas o baldes
- Agua.

### 2)- Procedimiento:

Calentamos un poco el agua e incorporamos el papel crepé en trozos. El agua se va a ir tiñendo y es ahí donde comenzamos a hacer hipótesis con los chicos sobre qué es lo que pasará con nuestros pañuelitos tan blancos. Después de escurrirlos tomamos una esquina del pañuelo y la atamos con un piolín o simplemente le hacemos un nudo al pañuelo. Los sumergimos y luego de un rato escurrimos y colgamos. Una vez secos se planchan y pueden personalizarse poniéndoles el nombre con un marcador para tela.

### ÁREA: MATEMÁTICA.

1)- Teniendo en cuenta la imagen del área Lengua, enumera y dibuja los elementos que se utilizan para realizar deportes.

### Clase n° 3.

### ÁREA: TECNOLOGÍA.

1)- **Bolsita para la toalla y el jabón:** Trabajo de manualidades para realizar una bolsita para la toalla y el jabón.

2)-Materiales:

- Retacitos de tela de varios colores.
- Entretela doble faz
- Cordón de nylon.

### ÁREA: CIENCIAS NATURALES.

1)- Para leer en familia. Entra al link, lean en familia y luego comente sobre la información.

[https://www.google.com/search?q=HABITOS+SALUDABLES&rlz=1C1GIGM\\_enAR859AR859&sxsrf=ALeKk01bxo5Va2gaXoPN6xc1dHe4ZgW2Xg:1603940389346&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwih\\_JbJ59jsAhWdErkGHSi5ALIQ\\_AUoAXoECCAQAw&biw=1366&bih=657#imgrc=6s0m4fZa7z\\_USM](https://www.google.com/search?q=HABITOS+SALUDABLES&rlz=1C1GIGM_enAR859AR859&sxsrf=ALeKk01bxo5Va2gaXoPN6xc1dHe4ZgW2Xg:1603940389346&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwih_JbJ59jsAhWdErkGHSi5ALIQ_AUoAXoECCAQAw&biw=1366&bih=657#imgrc=6s0m4fZa7z_USM)

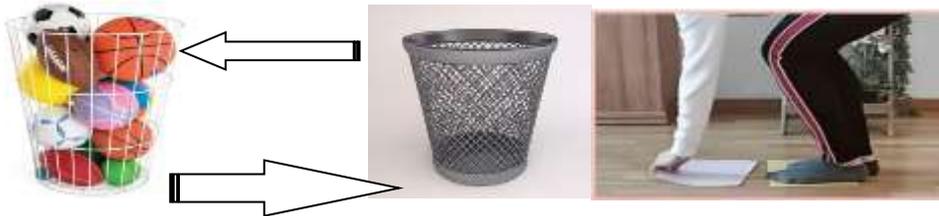
### Clase n ° 4.

### ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.

**1-Juego “el piso es lava”:** el grupo familiar se divide en dos equipos y se colocan en hilera (uno detrás de otro). Cada grupo debe tener un canasto o caja vacía detrás suyo. Luego, el

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED. FÍSICA – COMPUTACIÓN- FORMACIÓN ÉTICA.**

organizador también debe colocar un canasto o caja con pelotas de media o elementos que tengan en casa a 3 metros de distancia de cada hilera. Por último, el organizador colocará 2 hojas de papel, una a continuación de la otra, delante del primer jugador de cada equipo. El objetivo del juego es desplazarse sobre las hojas de papel, buscar un elemento y depositarlo en el canasto o caja vacía; el jugador cada vez que avanza debe pisar con ambos pies las hojas, para ello debe recoger y colocar rápidamente la hoja en el piso para poder avanzar (no está permitido tocar el piso con los pies sin haber puesto una hoja antes). El equipo que lo realice más rápido gana el juego. Ver gráfico N°3.



**2- Juego “tráelo o pierde”:** todos los miembros de la familia, estarán sentados alrededor de una mesa. Cada jugador elige su contrincante para jugar a: “piedra, papel o tijera”, quien gana este juego, le dirá a su rival que elemento u objeto debe traer, por ejemplo: un rollo de papel higiénico, 2 broches de distinto color, 2 zapatillas distintas, un peine, un desodorante. Una vez que el jugador trae los elementos, deberán cambiar de pareja; el jugador que tenga más objetos acumulados paga prenda, debe recoger los objetos de todos y dejarlos en su lugar.

ÁREA: CIENCIAS NATURALES.

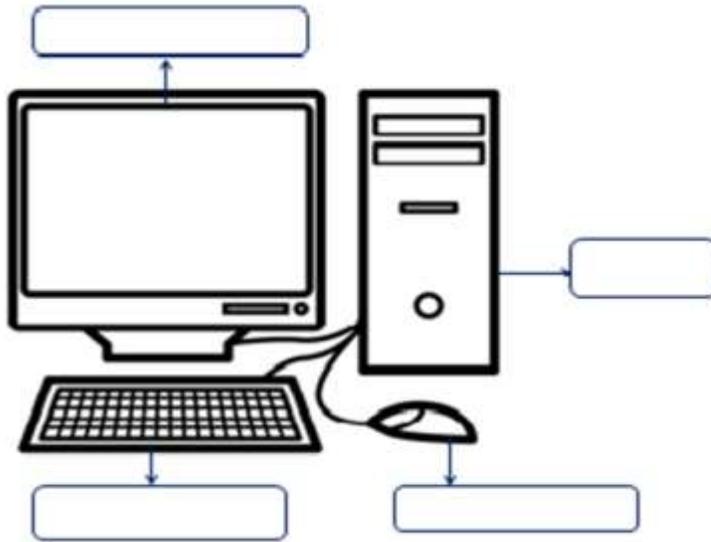
1)- Como vinimos aprendiendo durante el año, los **hábitos saludables** son sumamente necesarios para mejorar nuestra calidad de vida. Sobre todo, en esta época en que transitamos una pandemia, necesitamos reforzar algunos de ellos. Dibuja y/ o escribe en tu cuaderno los **Hábitos saludables** que más aplicas a diario.

Clase n° 5.

ÁREA: COMPUTACIÓN.

1- Copia la siguiente actividad en el cuaderno:

La computadora tiene cuatro partes principales, pinta cada una de un color diferente y con ayuda de tu familia escribe el nombre de cada parte. Luego escribe cual es la función que cumple cada una.



2)- Utiliza el procesador de texto “Word” para escribir la siguiente frase.

“RECUERDA QUE EL ARMA MÁS PODEROSA QUE TENEMOS, PARA NO ENFERMARNOS, ES NUESTRA HIGIENE Y CUIDADO PERSONAL”

Colócale al texto este formato:

Texto: Con letra Arial y tamaño 14.

Guarda el documento con el nombre “CUIDADO PERSONAL”.

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

ÁREA: HABILIDADES DE CUIDADO PERSONAL.

1)- Dibuja en un cuadro, los alimentos y bebidas que ingeriste en el día de ayer, según los momentos.

DESAYUNO	ALMUERZO	MERIENDA	CENA

Clase n ° 6.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED.  
FÍSICA – COMPUTACIÓN- FORMACIÓN ÉTICA.**

**1- Juego de “atrápame si puedes”** Todos los integrantes de la familia se pondrán de acuerdo en seleccionar a un participante que será quien tenga los ojos vendados. El espacio de juego debe ser reducido y libre de obstáculos (más o menos 4 metros de ancho por 4 metros de largo). El objetivo de este juego es atrapar al resto de participantes dentro del cuadrado lo más rápido posible. Un familiar debe controlar el tiempo de cada uno en atrapar a todos.

**2- Juego “imites y no hables”:** todos los integrantes de la familia se deben ubicar en una sola hilera (uno detrás del otro). El juego consiste en que el último de la hilera debe tocar el hombro del jugador que tiene enfrente, éste gira, lo mira y tiene que recordar que acciones realizó y así sucesivamente con el resto de los participantes hasta llegar al primero que tiene que imitarlo correctamente ( éstas acciones pueden ser gestos faciales o movimientos corporales) por ejemplo: 1° Sonreír, 2° comer, 3° peinarse u otros (saltar con un pie, girar, gestualización de cansado, dormido, triste, enojado). Todas las acciones se deben realizar con mímica, sin decir una sola palabra. Gana quien haya interpretado todo.

ÁREA: CIENCIAS NATURALES.

1)- Observa la actividad del link, y luego coloca la respuesta en tu cuaderno.  
[https://www.google.com/search?q=HABITOS+SALUDABLES&tbm=isch&chips=q:habitos+saludables,g\\_1:actividades:WuVz4RzigrI%3D&rlz=1C1GIGM\\_enAR859AR859&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjyverL59jsAhU3M7kGHWnoCxcgQ4IYoBnoECAEQIA&biw=1349&bih=657#imgrc=fUdA3fmS\\_gU7DM&imgdii=RcW4ZfD9UhteRM](https://www.google.com/search?q=HABITOS+SALUDABLES&tbm=isch&chips=q:habitos+saludables,g_1:actividades:WuVz4RzigrI%3D&rlz=1C1GIGM_enAR859AR859&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjyverL59jsAhU3M7kGHWnoCxcgQ4IYoBnoECAEQIA&biw=1349&bih=657#imgrc=fUdA3fmS_gU7DM&imgdii=RcW4ZfD9UhteRM)

Clase n°7.

ÁREA: TECNOLOGÍA.

1- Procedimiento en la elaboración de la bolsa de higiene.

Con los retacitos de tela que nos han quedado de manualidades anteriores los cortamos prolijamente en cuadrados de igual tamaño. Los unimos con costura simple y armamos una bolsita con un dobladillo en la parte superior.

2- Por el dobladillo pasaremos un cordón de nylon. Podemos colocarle en la punta del cordón quemando la puntita y haciéndole un nudito para que no se deshilache. Aplicar a la entretela doble faz y esta aplicarla a la bolsa. De esta manera podrán tener una linda y colorida bolsita para llevar su jabón y su toalla prolijamente.

ÁREA: HABILIDADES DE HIGIENE Y CUIDADO PERSONAL.

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED. FÍSICA – COMPUTACIÓN- FORMACIÓN ÉTICA.**

1)- Como vimos en el cuadro de los Hábitos Saludable, la higiene es muy importante. Pero ¿Qué tan frecuente te higienizas los dientes? Marca con una X.

	ANTES	DESPUÉS
DESAYUNO		
ALMUERZO		
CENA		



\*Según recomendaciones médicas, debemos cepillar nuestros dientes mínimos 3 veces al día.

Clase n°8.

ÁREA: TECNOLOGÍA. Porta cepillos.

1- Necesitamos los siguientes materiales: botellas plásticas, un cúter, tijera, acrílicos de diferentes colores.

2- Vamos a cortar la botella la parte del pico hacia abajo unos 10 cm, y cortaremos la parte de abajo unos 10 cm también. La parte central de la botella la dejaremos para otro reciclado. Vas a secar muy bien el interior de la botella que recortaste y vas a unir ambas partes a presión, ambas partes encajarán perfectamente una dentro de la otra, (no las pegaremos así puedes desarmarla para limpiarla adentro). Marca unos círculos y corta con el cúter que es por donde colocarás los cepillos.



ÁREA: HABILIDADES DE HIGIENE Y CUIDADO PERSONAL.

1)- Busca en diarios y revistas, imágenes sobre hábitos saludables. Con ayuda de tus padres realiza un folleto informativo. Luego pégalo en tu cuaderno.

Clase n°9.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.

**1- Juego “tesoro escondido”:** un integrante de la familia elije un objeto de la casa (puede ser una carta de una baraja, una billetera o cualquier objeto que ustedes consideren valioso) llamado “tesoro” y lo tiene que esconder en alguna parte visible del comedor o lugar establecido previamente. El resto de jugadores estarán esperando en una habitación cerrada y sin que

**E.E.E. MERCEDITAS DE SAN MARTÍN – P.P.P. ARTESANÍAS – TECNOLOGÍA – ED. FÍSICA – COMPUTACIÓN- FORMACIÓN ÉTICA.**

puedan ver nada de lo que ocurre, hasta que haya escondido el tesoro. Una vez que esté oculto el tesoro, avisaremos a los jugadores para que puedan comenzar con la búsqueda. Para evitar desorden en la casa habrá una regla: “se penalizará con 30 segundos de tiempo, deteniendo a aquella persona que inspeccione el interior de los cajones”. El jugador que encuentre el tesoro, recibirá una recompensa por parte de la familia.

**2- Juego “el que se fue a la villa”:** jugamos en familia; 3 participantes deben realizar cada uno, un círculo en el suelo con una tiza (o una soga), en cada uno debe haber 5 elementos (rollo de papel higiénico, una zapatilla, una pelota de media, un taper y un peluche). El objetivo del juego, es obtener los elementos de los demás jugadores sin permitir que tomen los tuyos. Para ser guardian de tus objetos, debes colocar un pie dentro del círculo y así nadie podrá quitarte los materiales, si apoyas ambos pies tu adversario podrá tomarlos. Se puede tomar un objeto a la vez y regresarlo a tu lugar. Pierde el jugador que tiene 0 objetos.

ÁREA: HABILIDADES DE COMUNICACIÓN.

1)- Conversa con tus hermanos y luego con tus padres, sobre: ¿Qué hábitos saludables han incorporado durante este año? ¿Cuáles han dejado de hacerlos o lo hacen con menor frecuencia? ¿Qué diferencia hay entre la respuesta de tus padres con la de tus hermanos?

Clase n°10.

ÁREA: TECNOLOGÍA.

1- Ya con todo ensamblado y cortes hechos, vamos a pintar nuestro porta cepillos, con una lija vas a lijar un poco la botella, para que el acrílico tome muy bien en el plástico. Dale una mano de un solo color plano.

2- Ya con el fondo seco ahora píntale flores, rayas, lunares lo que vos quieras para que te quede divino. Deja secar y listo para que lo pongas en tu baño.

ÁREA: HABILIDADES DE COMUNICACIÓN.

1)- Con ayuda de tu familia realiza un afiche sobre todos los hábitos saludables que debemos implementar en nuestras vidas. Luego graben un video cortito explicando lo trabajado y por último compártanlo con los seres queridos, ya que es una bonita forma de cuidarlos. Si se animan pueden compartirlo en nuestro grupo de WhatsApp.

Directora: Verónica Bitrán. Vic: Verónica Díaz – Mariela Céspedes.