



E.E.E Merceditas de San Martín

Docentes: Baldovino Amalia- Brizuela, Alicia- Navarro Erica- Martín Valeria- Quiroga Noelia

Nivel: Adultos

Turno: Tarde

Áreas: Lengua- Matemática- Teatro- Computación- Música

Título: ¡Aprender jugando!

Contenidos:

- Convenciones básicas del nombre propio.
- La norma como medio de regulación de la relación entre las personas y los grupos.
- Cuidado de uno mismo y todo lo referido al cuidado personal y aspecto general: hábitos de higiene.
- La convivencia armónica en la vida democrática tanto en lo público como en lo privado.
- El cuerpo: esquema e imagen corporal.
- Partes de la computadora y sus funciones: Teclado Alfanumérico
- Género: Vocal, instrumental y mixto.

Desarrollo de actividades:

Día: 1

Actividad N° 1

Seguimos trabajando todos los días con la familia el calendario: fecha, mes, año y los datos personales del alumno. Esta actividad se repite.

Sugerencia: podemos realizar en cartón o simplemente en papel las letras del nombre o el abecedario completo para que ellos luego formen el nombre. De igual modo se trabajará el D.N.I



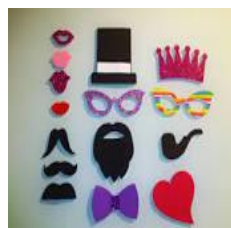
shutterstock.com • 294193799

Actividad N° 2

Área: Teatro

Busca en tu casa, objetos que puedes utilizar para ponerte en la cara y el cuerpo. Te doy algunas ideas:

Lentes, peluca, tiradores, corbatas, pañuelos, cintos, collares, lo que quieras. También puedes confeccionar algo en goma eva, o el material que tengas.



Cuando ya tengas el material, con ayuda de un familiar, sácate varias fotos, utilizando los elementos.

Pueden ser fotos con caras divertidas y graciosas.



¡Recuerda enviarnos fotos de las máscaras!

Día: 2

Actividad N° 1

Hoy practicaremos llevar una bandeja a la mesa. Si no tienes bandeja puedes realizar una de cartón o cualquier material plano que tengas en tu casa.

Primero: la llevamos vacía desde la cocina a la mesa tomada con las dos manos.

Segundo: la llevamos vacía desde la cocina a la mesa tomada con una solo mano

Tercero: tomamos un objeto de plástico y lo ponemos en la bandeja, practicar con el objeto los dos pasos anteriores. ¡Cuidado puede caerse! ¡Lo practicamos hasta que no se nos caiga!



Actividad N° 2

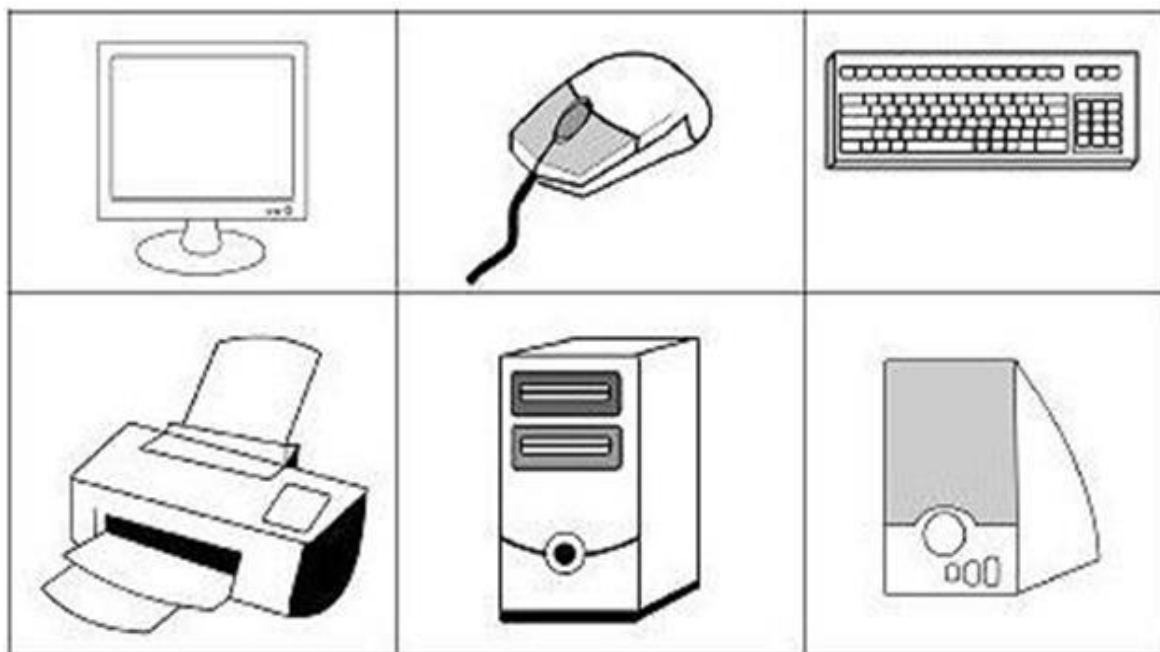
Área: Computación

Respondo junto a mi familia:

✓ ¿Para que usamos la computadora?

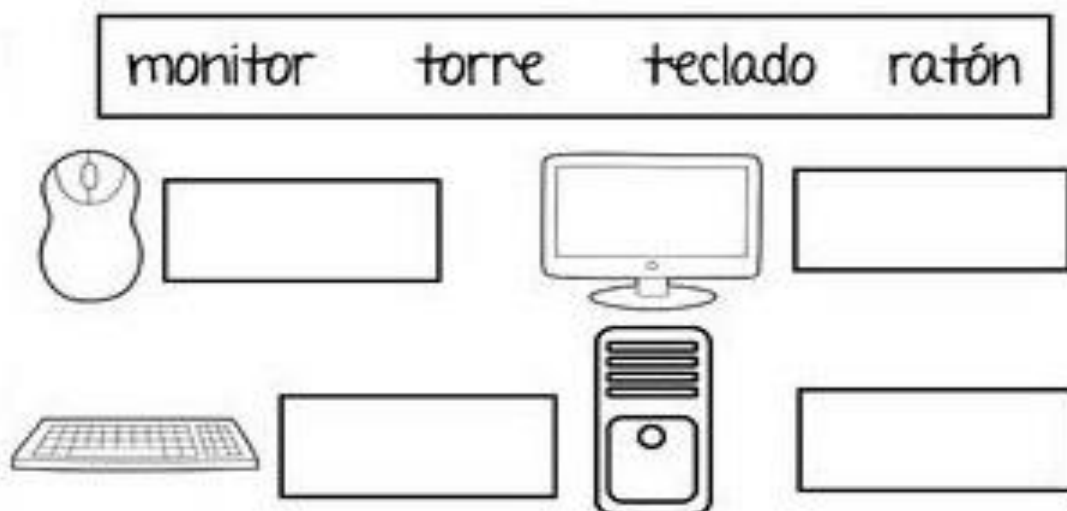


✓ ¿Qué parte de la computadora me sirve para poder escribir? Pinto el dibujo que corresponda.



✓ ¿El elemento que pinte es un dispositivo de entrada que me sirve para ingresar información a la computadora o es un dispositivo de salida?

Escribo el nombre de cada parte de la computadora:



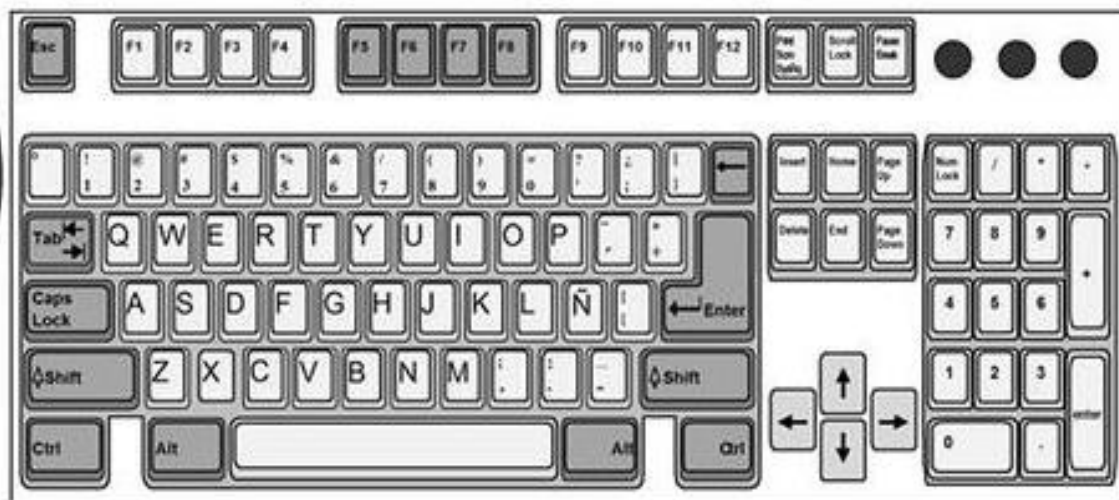


Día 3

Actividad N° 1

Área: Computación

Observo el teclado y pinto las teclas que tienen las letras que forman mi nombre.



Actividad N° 2

Área: Música

Escuchamos la canción “La murga del monstruo”:

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

Primer momento

- 1) Baila al ritmo de la canción.
- 2) Escucha qué voz se destaca.
- 3) ¿Siempre se escucha la voz o hay partes instrumentales? Identifícalas acompañándolas con percusión corporal.
- 4) ¿Cómo están vestidos los niños que aparecen bailando? Dibújalos en una hoja.



Segundo momento

Divididos en tres cada uno acompañará la canción con percusión corporal

- a) El estribillo b) Las estrofas c) La parte instrumental



Directora: Lic. Bitrán, Verónica