

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

Área Curricular: PPP Carpintería – Ciencias Sociales – Lengua – Matemáticas

Ciencias Naturales – Educación física - Computación

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: “DIVERSIÓN EN FAMILIA”

Contenidos

- Matemática: Numeración 1 al 50. Figuras geométricas. Suma con números enteros.
- Lengua: Comunicación verbal y no verbal. Diferenciación de turnos.
- Ciencias Sociales: Semana de la familia.
- Ciencias Naturales Cuerpo humano y sus partes. Sonidos de animales.
- Habilidades Sociales y de Comunicación: Las emociones. Motricidad fina.
- Hábitos laborales: Medidas y uso de las herramientas básicas de carpintería.
Reciclaje
- Educación Física: Juegos recreativos. Habilidades motoras básicas.
- Computación: Producción de materiales multimediales.

Desarrollo de actividades

Día 1

Actividad N° 1 Ciencias Naturales

-No olvidar anotar siempre en el cuaderno los datos personales y fecha cada vez que realices la tarea. Elegir todos los días a una persona diferente de la familia para realizar las actividades propuestas, la idea es que participen todos.

-Copiar en el cuaderno el siguiente cuadro y completar con los resultados de las actividades de cada día.

REGISTRO DE ACTIVIDADES FAMILIARES		
NOMBRE DEL JUEGO:	FAMILIAR QUE PARTICIPO:	RESULTADOS:
.....

-Completar la figura: realizar la silueta del cuerpo humana en un tamaño de 50cm aprox. De cartón o papel, también realiza las partes de las caras (ojos, nariz y boca) con el mismo material (puedes pintarlas en diferentes colores).

-Utilizar una pajita colocarla en tu boca y con el otro extremo absorber las partes de la cara (una a la vez) y colocarla sin que se caiga en el lugar del rostro que corresponda (si se cae vuelves a comenzar) el primero que lo complete gana.



Actividad N° 2 Carpintería

-En esta semana trabajarás en la fabricación de una ciudad pizarra. ¿Cómo? Los materiales que necesitamos son: Varios bloques de madera de distintas medidas, esas que sobraron de otros trabajos o las que están en el fondo de casa, pintura de pizarra comprada o casera. Y herramientas básicas: metro, serrucho, lija.

Actividad N° 3 Carpintería

-Elegir los modelos y diseños que quieran, o como el de la imagen. Una vez elegidos los dibujos marcamos las maderas elegidas. Las medidas recomendables serian:

Largo: 25 y 12 cm - Ancho: 5 cm - Alto: 12, 20, 24 y 29 cm



Día 2

Actividad N°1

-LA TORRE: Necesitas vasos plástico o tarros de arvejas. Y un familiar diferente que aún no haya jugado.

-El juego consiste: cada participante debe ubicarse enfrente de la mesa con los vasos apilados a su lado (6 vasos cada uno), deberán armar una torre como la imagen muestra sin que se caiga ninguno y luego con una mano encastrar un vaso dentro del otro colocándolo en la posición inicial el primero que lo logre en el menor tiempo posible será el gran ganador. (No te olvides de anotar en la tabla de registros)



Actividad N° 2 Carpintería

-Cortar con el serrucho las maderas que marcaron luego lijar las maderas redondeando las puntas para que no se lastimen cuando las agarren.

Actividad N° 3 Carpintería

-Buscar la pintura para pizarra o los materiales para prepararla. Aca les deje como prepararla:

-Necesitamos: colocar en un recipiente 60 ml. de Pintura Acrílica tú eliges el color (negra, verde, rosa, etc.), una cucharada (15ml) de yeso o tizas (si vas a utilizar tizas, hay que machacarlas en un recipiente y luego hay que colarlas para dejar únicamente el polvo fin al igual que el yeso) y una cucharada (15 ml) de agua tibia mezclar hasta conseguir una consistencia apropiada y sin grumos. Añade la cantidad de pintura acrílica del color que elegiste y mezcla. Otra opción para hacerla es agregar a la pintura acrílica el yeso y luego el agua y mezclar hasta obtener la consistencia homogénea.

Día 3

Actividad N°1 Matemática

-Pedir al familiar que elegiste que te ayude a realizar círculos de papel un poco más grande que tus pies en color amarillo verde, azul y rojo o elige otros colores diferentes con los materiales que tengas en casa. Pegarlas en el piso formando cuatro filas verticales del mismo color.

-Realizar un círculo de cada color pero más pequeño y colocarlos en una bolsa.

-Dibujar cuadrados de 15 por 15 cm aprox. recortar y en cada uno de ellos dibujar o escribir diferentes partes del cuerpo ej: cabeza, mano, pie, codo y colocarlos en otra bolsa. Se necesitan dos personas para jugar una de los participantes sacara una ficha de cada bolsa y la otra realizará la posición colocando la parte del cuerpo en el color que corresponda ej: mano en color amarillo, es muy divertido el primero que logre terminar el recorrido sin caerse gana.

Actividad N° 2 Computación

-Junto a tu familia lee y recita la siguiente poesía:

Mi familia.

Porque nos queremos, porque nos cuidamos.

Porque estamos juntos, nada es complicado.

Porque con un beso, con una mirada,

todo pasa a ser, un cuento de hadas.

Porque si estamos juntos, entre todos formamos este pequeño mundo que "FAMILIA"
llamamos.

Actividad N° 3 Computación

-¿De qué habla la poesía? ¿La familia del poema se quiere mucho? ¿Cuándo están juntos, las cosas son más complicadas o más fáciles? ¿Es importante la familia? ¿Por qué? ¿Debemos pasar tiempo y compartir momentos con la familia?

Día 4

Actividad N°1 Ciencias Naturales

-La Fauna se llama así porque cada jugador debe aprenderse el sonido de un animal. Primero realizar cartas con papel o cartón donde en una de sus caras tendrá diferentes animales (puedes dibujarlo o buscar recortes de revistas).

- Repartir todas las cartas entre dos jugadores en partes iguales y acomodarlas en la mesa sin que nadie vea el animal. El juego consiste en que los participantes deberán sentarse enfrentado uno debe agarrar una de sus cartas y sin mirar mostrarle al otro jugador quien debe hacer el sonido para que la persona que tiene la carta adivine. El que más animales acierte gana. (No te olvides registrar los resultados en la ficha)

Actividad N° 2 Educación Física

-Observar en familia el siguiente video “**la importancia de la actividad física en nuestras vidas**”, luego reflexionar y poner el cuerpo en movimiento. Hacer clic en el siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=TQ-6mCjYVho>

✓ Luego leer atentamente con ayuda del grupo familiar las siguientes definiciones sobre “**la recreación familiar**”.

➡ La recreación familiar es un derecho de la niñez. Es importante porque además desarrolla la confianza entre padres e hijos y los niños y jóvenes aprenden a tener seguridad en sí mismos.

➡ La necesidad de divertirse no es algo exclusivo de niños y jóvenes. Está comprobado que la diversión relaja, trae alegría. Y, como consecuencia, nos ayuda a ser más optimistas y productivos. Saboreemos los buenos momentos, disfrutemos de nuestra familia, riámos más, aprendamos a reírnos de nosotros mismos, recreemos nuestra vida, e indudablemente mejoraremos su calidad

Actividad N° 3 Educación Física

-Ahora, ¡¡todos a jugar!! **Juegos “bolas de una botella a otra”**: para este juego se necesitan por lo menos dos o cuatro botellas plásticas grandes. Se unen de a dos por sus bocas, pegándolas con una cinta, tela o goma de plástico. En el interior de una de las botellas se colocan unas 20 bolas pequeñas, piedras, semillas, etc. El objetivo consiste en agitar una de las botellas para lograr que las bolas o piedras se introduzcan en la otra o pasen de una botella a otra en el menor tiempo posible.

Día 5

Actividad N°1 Lengua

-Vengo al supermercado: un juego que permite hacer uso de la memoria y divertirse con toda la familia. Se trata de recrear una lista de compras. El primer participante debe decir “VENGO DEL SUPERMERCADO Y HE COMPRADO FIDEOS”. Luego el otro jugador debe repetir los productos anteriores comprado y mencionar uno más. El que falla se elimina, y el juego sigue hasta que solo quede un participante. (Si es necesario también puede jugar realizando fichas con imágenes de diferentes productos).

Actividad N° 2 Carpintería

-Pintar las maderas con la pintura y dejarlas secar.

Actividad N° 3 Carpintería

-Ahora es hora de disfrutar junto a tu familia. Arma tu barrio, el centro o la ciudad que más desees. Usa las tizas de los colores y disfruta dibujando tu vecindario.



Día 6

Actividad N°1 Matemática

-¿Con quién jugamos hoy? Los bolos: necesitas botellas vacías de plástico y colocarlas juntas y una pelota de preferencia de plástico (puedes realizar una con medias).

-Colocar las botellas en un lugar que no haya peligro de romper nada, el participante debe colocarse enfrente a las botellas a una distancia de dos metros y realizar un tiro cada uno la pelota debe lanzarse con la mano y rodar por el piso, la idea es derribar todas las botellas juntas para ganar, o el que más botellas tire en un solo tiro ¡¡cuidado a contar bien!!

Actividad N° 2 Carpintería

-Preparar un juego donde usarán una madera de pallet o que tengan en casa por cada 2 integrantes que puedan participar, pelotitas para cada equipo e hilo o piola o lana. Armarán un balero por cada equipo.

Actividad N° 3 Carpintería

-Lijar las maderas muy bien. Luego marca el dibujo del balero de la siguiente manera



O pueden hacerlo más divertido y marcarle más hoyos y colocarles puntajes para darle más interés al juego.

Día 7

Actividad N°1 Ciencias Naturales

-Elaborar con toda la familia “EL TEJO CORPORAL” en hojas de papel blanco marca y pinta las manos y pies de toda la familia (puedes pedir ayuda), debes realizar varias iguales para pegar en el piso y armar tres columnas como la de la imagen.



-Realizar el recorrido apoyando solo las parte del cuerpo que te indique las imágenes el primero que logre llegar sin caer gana. ¡CUIDADO SOLO PUEDES AVANZAR SI SE APOYAN LAS TRES PARTES DEL CUERPO QUE SE INDICA EN CADA FILA!

Actividad N° 2 Carpintería

-Con una mecha grande realiza los orificios que deseen que tengan sus baleros. Si no tienes una te doy otra opción para que lo realices con maderas más finas.

-La pelota que uses puede llegar a ser del material que desees solo que debes recordar que tiene que tener peso dentro para que pueda balancearse y coloca la piola atada a la pelota.

Actividad N° 3 Carpintería

-Disfrutar de un sana competencia junto a tu familia, puedes sacar fotos y compartirla en el grupo de WhatsApp.

Día 8

Actividad N°1 Habilidades Sociales y de Comunicación

-MEMOTEST DE EMOCIONES: es un juego sencillo solo necesitas una hoja de papel o cartulina y dibujar las siguientes emociones, recortar cada ficha (debes hacer dos de cada

una). Elegir quién te acompañará en este juego pero antes conversar con el otro jugador sobre que representa cada una de las emociones.



-Mezclar las fichas y colocarlas sobre la mesa con la figura hacia abajo formando un cuadrado. Comienza un participante dando vuelta una ficha y luego otra tratando de que sean iguales, si aciertas te llevas las dos fichas, el que más acumule será el ganador.

Actividad N° 2 Computación

-Observar en familia en la computadora o celular el siguiente cuento: hacer clic en el siguiente Link: <https://youtu.be/Vckd9SKL90c> y charlar sobre el mismo

Actividad N° 3 Computación

-Dramatizar el cuento observado en la actividad anterior, ¡¡Invita a toda la familia!! Cada integrante de la familia debe elegir un personaje y caracterizarte con los elementos que tengas en casa. Puedes grabar el video si deseas con la cámara de la computadora o celular y compartirlo al grupo de whatsapp del taller o solo guardarlo como linda anécdota familiar. (Puedes realizar tu propia versión familiar del cuento)

Día 9

Actividad N°1 Matemática

-Buscar una base de cartón, dibujar en la misma tres círculos, recortar, pintar y colocar los números como muestra la imagen



-Realiza con media una pelota más pequeña que los círculos o también puedes jugar con tapita de gaseosas o piedra que encuentres en casa. El objetivo del juego es por turno los jugadores deben embocar en los orificios e ir sumando puntos. Anotar en una hoja los

puntos que sacaron y al terminar sumar para saber quién es el que obtuvo mayor puntuación. ¡¡ A SUMAR!!

Actividad N° 2 Educación Física

-Juego “Quitar las plumas al pavo”: en un espacio amplio libre de obstáculos, cada integrante de la familia se debe colocar tiras de papel, que deben estar atadas por un extremo con cinta adhesiva haciendo una especie de plumero, detrás de la cintura, quedando colgadas como plumas. ¡¡¡Cuando todos estén listos, un integrante dirá ya!! para comenzar el juego. El objetivo es sacar el máximo de plumas posible sin perder las plumas de uno.

Actividad N° 3 Educación Física

-Juego “sacar tapas con palitos”: es un excelente juego para desarrollar y poner a prueba la motricidad fina y además para promover el cuidado del ambiente. Para poder jugar necesitan muchas tapas plásticas, un recipiente grande con agua y un par de palitos de madera. Los integrantes de la familia deben jugar por turno y el objetivo es sacar en 1 minuto, la mayor cantidad de tapas que están flotando en el recipiente, usando los dos palitos de madera para atraparlas. Gana quien más tapas sacó.

Día 10

Actividad N° 1 Lengua

-Cuanto conoces a la familia: consiste en una hoja anotar y colocar los nombres de todos los integrantes de la familia que estén o no en casa, recortar y colocar en una bolsa. Una persona a la vez deberá tomar un papel sin mirar de la bolsa, pararse enfrente del resto y sin emitir ninguna palabra ni sonido deberá imitar a la persona que le tocó representar. El que más integrantes de la familia acierte gana. ¡¡Te vas a reír mucho!!

Actividad N° 2 Carpintería

-Buscar en revistas juegos en madera o material reciclado que puedas realizar con tu familia y pégalos en el cuaderno.

Actividad N° 3 Carpintería

-De las imágenes que pegaron en el cuaderno elige la que les gusta a la mayoría e intenten hacerlo en casa.