

Escuela: E.E.E Merceditas de San Martín

Docentes:

Baldovino Amalia - Brizuela Alicia - Navarro Erica - Mallea Daniel - Martín Valeria - Quiroga Noelia.

Nivel: Adultos

Turno: Tarde

Áreas: Integradas

Título: “Oficios”

Contenidos:

- Forma convencional de escritura: el nombre propio.
- Lectura comprensiva. Autonomía personal.
- Datos jurídicos de identidad: el D.N.I
- Trabajo y oficios: roles
- Habilidades laborales.
- Habilidades motoras Básicas juegos recreativos. Capacidades condicionales.
- Utilización de objetos en situación.
- Juegos de Roles.
- Dispositivos de entrada de salida según su función. Uso del procesador de texto.
- Cualidades del sonido: El timbre.

Desarrollo de Actividades

DÍA 1

Área Educación Física:

1-**Juego “la pulseada”** este juego es muy sencillo, con un familiar se deberán enfrentar y apoyar los codos sobre una mesa. Deben darse la mano y hacer fuerza hacia lados contrarios. El objetivo del juego es hacer que la mano de la familia toque la mesa.

2- **Juego “tirar la soga”:** para este juego necesitamos una soga de 2mts aproximadamente. Se deberá jugar con un familiar. Cada uno tendrá que tomar un extremo de la soga y se deberá tirar hacia los lados opuestos. Se deberá trazar una línea en el suelo del cada lado. El objetivo es lograr que el adversario pase la línea marcada en el suelo. Los dos participantes deben hacer fuerza al mismo tiempo.

Área Pedagógica Lengua:

1- Con las letras móviles que usaste en las guías anteriores, arma tu nombre y apellido y con ayuda escríbelo en tu cuaderno

DÍA 2

Área Pedagógica Matemática:

1-Con los números de la fila de abajo escribe en la fila de arriba tu Documento.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Área Educación Musical: ¡Juguemos al bosque de los sonidos!

1- Véndate los ojos y dile a tu familia que se ponga alrededor tuyo, luego tu familia tendrá que decirte palabras o frases, vos tenés qué percibir que integrante de tu familia te está hablando (decir si esa voz es de un hombre o mujer, niño, niña o adulto).

2- Ahora cambia de lugar, que un familiar se vende los ojos y vos tendrás que decir palabras o frases.

DÍA 3

Áreas Pedagógicas Lengua- Ciencias Sociales:

1-Escribe en el cuaderno tu dirección: calle, numeración, barrio y localidad.

2-Averigua y escribe el número de colectivo que pasa cerca de tu casa y puedes llegar al centro. ¿Te sabes manejar sólo en ómnibus? ¿Sino por quién eres acompañado? Escríbelo con ayuda en tu cuaderno.

Área Expresión Corporal-Teatro:

Jugamos en familia

1-Un integrante de la familia, escribe en diferentes papeles o tarjetas:

- a) SE CORTÓ LA LUZ:
- b) NO ME FUNCIONA EL CELULAR
- c) ¿QUIEN SABE EL NÚMERO DE EMERGENCIA?
- d) ¿DONDE ESTÁ LA LLAVE GENERAL DEL AGUA?

A cada jugador, le tocará un papel o tarjeta (en caso de ser más de 4 jugadores, inventen las situaciones que deseen).

2- Se reparten los papeles, y comienza el juego.

De a un integrante por vez, irán leyendo las frases, y los demás jugadores, generarán una situación a través de preguntas y acciones, como si estuviesen en esa situación. Cuando otro jugador desee, puede leer su frase, y se cambiarán las preguntas y las acciones de los jugadores, en torno a ésta nueva situación.

(Ejemplo de preguntas para la FRASE: “Se cortó la luz”. ¿Pagaste la boleta?, ¿Será en toda la zona? ¿Llámale al vecino a ver si tiene? ...)

(Ejemplo de acciones, para las preguntas: buscar la boleta, ir afijarse afuera si hay luz, tomar el teléfono para llamar).

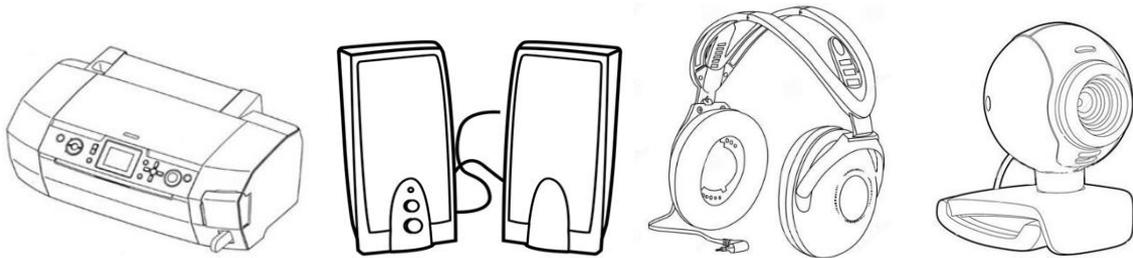
El juego finaliza, cuando todos los integrantes, leyeron su frase y los demás jugadores, pudieron hacer acciones en torno a la situación.

DÍA 4

Área Computación:

1-Copia la siguiente actividad en tu cuaderno.

Los accesorios son componentes de la computadora que nos permiten realizar o mejorar otras funciones de la computadora. Los más conocidos son:



IMPRESORA

PARLANTES

AURICULARES

CÁMARA WEB

¿Qué otros componentes de la computadora conoces?

2-Conversa sobre la función que cumple cada uno de los accesorios vistos y reconoce si es un dispositivo de entrada o de salida, según su función. Recuerda:

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

Áreas Pedagógicas Matemática - Ciencias Sociales:

1-Ordena con números 1; 2; 3; 4 que haces cuando te levantas.

HACER LA CAMA 	LEVANTARSE 	CAMA 	DESPERTARSE 
1°	2°	3°	4°

DÍA 5

Área Educación Física:

1-Juego “la torre más alta”: se debe caminar una distancia de 10 metros con los brazos extendidos y sin flexionar las rodillas. Cuando caminamos, si un familiar nos dice “terremoto” nos tendremos que sentar en el suelo, volver a parar y hacer la torre para seguir caminado.

2-Juego “el limbo”: este juego se deberá hacer en familia. Dos familiares deberán tomar un palo de escoba de cada extremo. El objetivo del juego es pasar por debajo de este, pero se deberá inclinar hacia atrás, flexionando la espalda. Se debe pasar varias veces y la altura del palo de escoba deberá ir bajando si se toca o se cae al suelo el juego vuelva a empezar. Recomendación: poner música para que el juego se haga más entretenidos

Áreas Pedagógicas Lengua- Ciencias Sociales:

1-Observa los siguientes oficios, escríbelos en el cuaderno y une con sus herramientas.



DÍA 6

Área Educación Física:

1- **“Cuerpo a tierra”**: para esta actividad hay que acostarse en el piso (boca abajo) y se deberá arrastrar. Se debe colocar obstáculos que hay en casa (par de zapatillas, sillas, botellas, o distintos objetos que se puedan colocar). El objetivo es arrastrarse por en entremedio de los objetos sin tocarlos, si los llegamos a tocar se deberá empezar desde el principio.

2-**Juego “el equilibrista”**: este juego se debe hacer con todos los integrantes de la familia, cada uno deberá tener un libro o cuaderno. Y se debe colocar en la cabeza y se debe decir un lugar de la casa (por ejemplo, cocina) y se hay que transportarse hacia ese lugar sin que el libro o cuaderno se caiga. Así se debe ir haciendo con distintas partes de la casa.

El objetivo es que el libro o cuaderno no se caiga, si pasa esto se debe reacomodar y seguir con el juego.

Área Formación Laboral:

1-Observa y reflexionen en familia el siguiente Link sobre seis pasos para ser un buen trabajador.

<https://www.youtube.com/watch?v=T16r0bYgHRg>

DÍA 7

Áreas Pedagógicas Lengua- Formación Laboral:

1-Luego de haber visto el video anterior, piensa en familia y escribe en tu cuaderno 4 requisitos necesarios que debemos tener para ser un buen trabajador por ejemplo: ser responsable y puntual.

Área Educación Musical:

1-Imagina que estás en medio de una tormenta con lluvia. ¿Qué sonidos crees que podrías encontrar allí? ¿Podrían encontrarse sapos y ranas? ¿Podrían encontrarse pájaros cantando? ¿Podrían encontrarse vehículos? ¿Cómo crees que sonarían?

2- Busca objetos como bolsas y radiografías que tengas en tu casa para producir sonidos. ¿Cómo sonaría la lluvia, un trueno, un rayo, el viento y los animales de la tormenta? Explora los diferentes sonidos y describe cada uno de ellos.

DÍA 8

Área Pedagógica Lengua:

1-Con ayuda realiza una pequeña entrevista laboral a quién tú desees: si quieres hacer la entrevista a alguien que no conviva contigo, puedes hacerla por video-llamada o whatsapp. ¡**Recuerda!** que hay que cuidarse mucho y tratar de no salir. Te dejo unas preguntas de ayuda y si quieres puedes agregar otras. Luego puedes compartir la entrevista con tu seño.

- a- **¿CÓMO ES SU NOMBRE?**
- b- **¿QUÉ PROFESIÓN U OFICIO EJERCE?**
- c- **¿QUÉ REQUISITOS, HABILIDADES O CONOCIMIENTOS NECESITÓ PARA REALIZAR LA MISMA?**
- d- **¿ES FELIZ CON SU TRABAJO?**

Área Expresión Corporal-Teatro:

1-Elije un oficio o actividad que te guste realizar. Busca y selecciona diferentes elementos de tu casa, que se utilicen en ese oficio. Pueden ser objetos para transformarlos (un tenedor en micrófono, unas ollas en batería musical).

2-Utilizando los elementos que elegiste, y con ayuda de algún familiar, filma un video corto, donde nos cuentes lo que quieras, sobre vos y el oficio que te gustaría realizar.

(Puede ser hablado, cantado, bailado, con música de fondo... con lo que más te guste y disfrutes).

DÍA 9

Área Computación:

1-Dibuja y colorea el icono de Word en tu cuaderno, luego copia la siguiente actividad y une con flechas. Conversa sobre otras formas que conozcas de ingresar al programa.

El orden de los pasos para ingresar a Word:

Clic en Microsoft Office	1
Clic en el botón Inicio	2
Clic en Programas	3
Clic en Microsoft Word	4

2-Con ayuda de un adulto escribe un texto corto sobre los trabajos que más te gustaron realizar en la escuela. Cópialo utilizando Word.

Escribe el texto con el siguiente formato:

- Título: Con color azul, subrayado, letra Arial y tamaño 16.
- Cuerpo del Texto: Con letra Arial y tamaño 14.
- Inserta una imagen relacionada con el tema.
- Guarda el documento poniéndole un nombre.

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

Área Pedagógica Formación Laboral:

1-Si tuvieras que trabajar en algún lugar, piensa en que trabajo te gustaría estar.

2- Escribe con ayuda en tu cuaderno que actividad laboral te agrada y dibújala.

DÍA 10

Área Educación Musical:

1-Escucha los siguientes sonidos de la naturaleza haciendo click [aquí](#).

2- Ahora piensa ¿Cuáles de estos sonidos puedes encontrar dentro de tu casa y cuáles fuera? Si cierras los ojos, ¿puedes distinguir qué sonido estás escuchando?

Área Pedagógica Ciencias Sociales:

1-Como ya nos estamos acercando a una época muy especial para estar en familia en Navidad, te invito a observar juntos el siguiente Link y realizar con ramas un sencillo árbol para tu hogar. Sácale una foto y compártelo con tú seño o en grupo

<https://www.youtube.com/watch?v=WaqHE6ZTLjU>

2-Ha sido un año difícil para todos, y sé que ustedes han puesto lo mejor para llevarlo adelante. Por eso quiero felicitarte por tu compromiso y esfuerzo realizado durante todo el año, como así también a toda tú familia que seguramente en muchas circunstancias tuvieron que dejar de lado sus tareas habituales para ayudarte a realizar las guías y demás. ¡Por eso y por todo! ¡GRACIAS INFINITAS!

Directora: Lic. Verónica Bitrán

Vicedirectoras: Mariela Céspedes - Verónica Díaz