

GUÍA PEDAGOGICA N°11

DOCENTES: PROF. CRISTINA PSAILA- PROF. SILVIO CUCCA - PROF. MYRIAM BRIZUELA- CELADOR MIGUEL AGUILERA

NIVEL: EDUCACIÓN INTEGRAL DE ADOLESCENTES, JÓVENES Y ADULTOS.

TURNO: TARDE

TITULO: CUIDEMOS NUESTRO MEDIO AMBIENTE

ÁREAS CURRICULARES: INTEGRADAS

CONTENIDOS:

- **APOYO PEDAGÓGICO:** EL RECICLADO
- **CARPINTERIA:** USO DE LAS HERRAMIENTAS
- **TECNOLOGÍA:** RECICLADO DE BOTELLAS

DESARROLLO DE ACTIVIDADES: **ÁREA:** TECNOLOGÍA

PROPUESTA DE TRABAJO: MÓVILES DE MARIPOSAS REALIZADO CON BOTELLAS PLASTICAS Y CD.

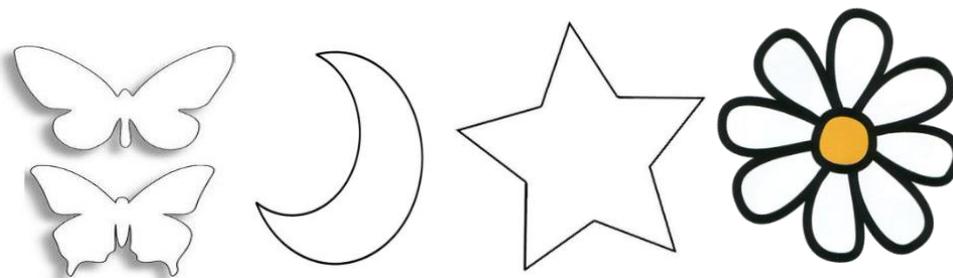
MATERIALES:

- BOTELLAS PLÁSTICAS.
- LANA.
- SILICONA O CUALQUIER
- OTRO PEGAMENTO
- CD EN DESUSO
- MARCADOR
- TIJERA.
- ALAMBRE
- CLAVO
- PINZA

A TRABAJAR:

1- LAVA LAS BOTELLAS Y DEJA SECAR. SI VAS A USAR CD DEBES LIMPIARLOS CON UN PAÑO HÚMEDO.

2-ELIGE LA FIGURA DEL MÓVIL A REALIZAR, MARCALOS EN CARTULINA, RECORTARLOS, Y USALOS COMO PLANTILLAS.



3-MARCA LA PLANTILLA EN LAS BOTELLAS PLÁSTICAS O EN LOS CD.



4-SE PUEDEN RECORTAR VARIOS FIGURAS Y DE DIFERENTES TAMAÑOS.
(RECORTA CON TIJERA)



5-UNA VEZ RECORTADA LAS FIGURAS HACER UN ORIFICIO EN EL BORDE, CON UN CLAVO CALIENTE, (REALIZA ESTA ACTIVIDAD CON LA AYUDA DE UN ADULTO).

6-PASA POR EL ORIFICIO LA LANA, HACER ESTO CON VARIAS MARIPOSAS. PARA QUE SE SUJETEN EN EL LUGAR REALIZAR PEQUEÑOS NUDITOS.

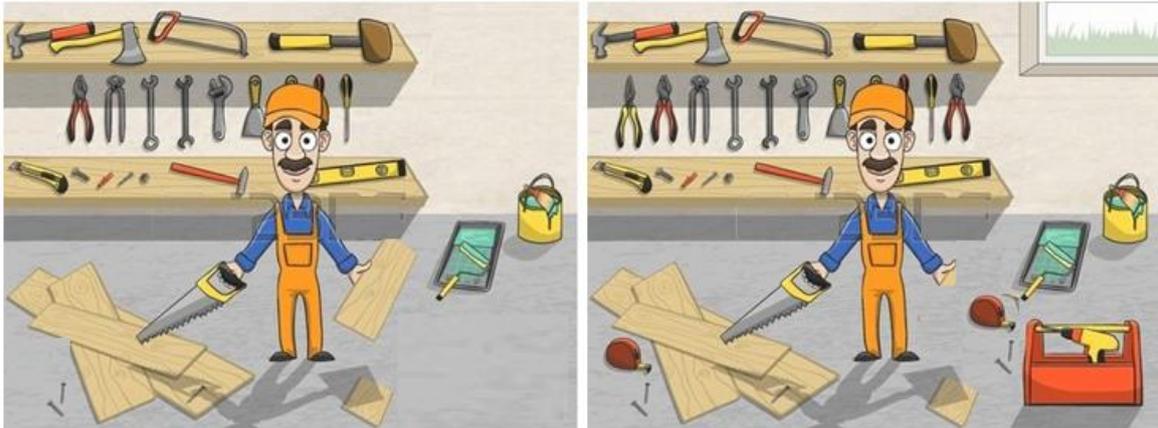
7-UNA VEZ ARMADAS LA TIRAS CON LAS FIGURAS ATARLA A UN CÍRCULO, EL MISMO LO PODES REALIZAR CON UN ALAMBRE.



ÁREA: CARPINTERÍA

¡NOS DIVERTIMOS MIENTRAS APRENDEMOS!

1) OBSERVA LAS IMÁGENES, BUSCA Y MARCA LAS 7 DIFERENCIAS:



2) ESCRIBE EN TU CUADERNO EL NOMBRE DE LAS HERRAMIENTAS Y PARA QUE SE UTILIZARON EN LA HABITACIÓN:



3) ESCRIBIR EL NOMBRE DE HERRAMIENTAS QUE COMIENCEN CON LAS LETRAS: L
– M – P - S

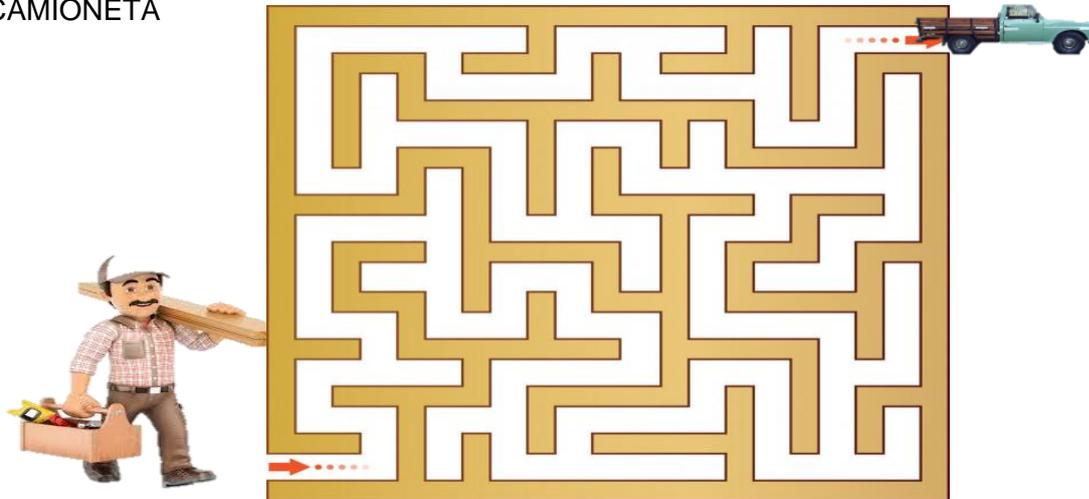
4) ¡ADIVINA QUE HERRAMIENTA ES!

GOLPE TRAS GOLPE, CLAVO TRAS CLAVO, ESO ES LO QUE YO HAGO.....

TENGO DIENTES AFILADOS QUE MUCHO BRILLAN AL SOL, Y AUNQUE ME FALTA LA BOCA SOY UN FERROZ COMILÓN.....

SOY LARGO Y DELGADO CON BUENA FIGURA, MI PELO ALOCADO LO MOJO EN PINTURA.....

5) AYUDA AL CARPINTERO A CRUZAR EL LABERINTO PARA LLEGAR A SU CAMIONETA



6) BUSCA EN REVISTAS, DIARIOS O FOLLETOS IMÁGENES DE HERRAMIENTAS. RECÓRTALAS, PÉGALAS EN TU CUADERNO. COLÓCALE EL NOMBRE Y ESCRIBE PARA QUÉ SE UTILIZAN.

7) ESCRIBE QUÉ HERRAMIENTAS RECONOCES DE LAS SIGUIENTES SOMBRAS:



8) REALIZA UNA LISTA CON LOS MATERIALES Y HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA ARMAR EL PORTA LLAVES

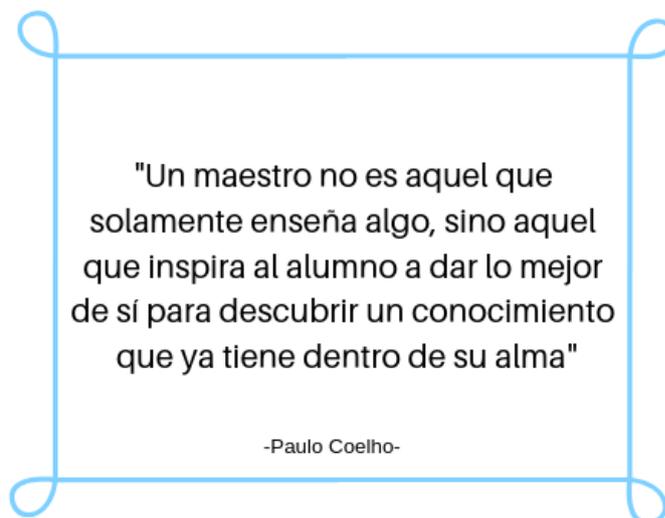


ÁREA: APOYO PEDAGÓGICO

- 1) COPIA ÉSTE CALENDARIO DEL MES DE SEPTIEMBRE EN TU CUADERNO Y MARCA LAS FECHAS 11 Y 16 DE SEPTIEMBRE.

SEPTIEMBRE 2020						
Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

- 2) INVESTIGA QUÉ SE CELEBRA EL 11 DE SEPTIEMBRE.
3) CON AYUDA DE UN ADULTO LEE LA SIGUIENTE FRASE Y REFLEXIONA:



- 4) LEE EN FAMILIA Y COMPLETA :

DÍA DEL MAESTRO

PADRE DEL AULA

CADA 11 DE SEPTIEMBRE HOMENAJEAMOS A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA Y RECORDAMOS AL GRAN MAESTRO ARGENTINO.

● COMPLETÁ LAS ORACIONES CON LOS DATOS DE SU BIOGRAFÍA.

DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO

11 DE SEPTIEMBRE DE 1887

15 DE FEBRERO DE 1811

PRESIDENTE

MAESTRO



GOBERNADOR

MINISTRO

SAN JUAN

ESCRITOR

SU NOMBRE ES

NACIÓ EN

EL DÍA

FUE PERIODISTA,

MURIÓ EL

5) INVESTIGA QUE SE CELEBRA EL 16 DE SEPTIEMBRE

6) RESPONDE EN TU CUADERNO:

- ¿POR QUÉ CREES QUE SE DEBE PRESERVAR LA CAPA DE OZONO?

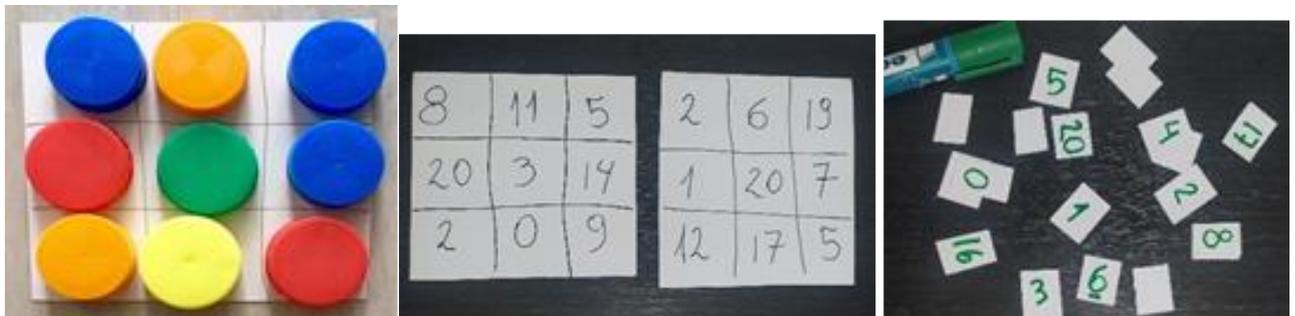
- ¿QUÉ HARÍAS PARA CUIDAR LA CAPA DE OZONO?

ANEXO:

ACTIVIDADES RECREATIVAS

"EI BINGO EN FAMILIA"

PARA ESTA ACTIVIDAD NECESITO QUE BUSQUES 9 TAPITAS DE GASEOSAS SIMILARES EN TAMAÑO, NO IMPORTA EL COLOR. TAMBIEN BUSCA UN CARTON Y RECORTALO EN FORMA DE CUADRADO. LUEGO DIBUJA LAS LINEAS DIVISORIAS COMO SE VÉ EN LA IMAGEN. A CONTINUACIÓN, EN CADA CUADRO ESCRIBE UN NÚMERO DEL 0 AL 20. NO ES NECESARIO QUE ESTEN EN ORDEN (TENER EN CUENTA DE HACER CARTONES CON DIFERENTES NÚMEROS PARA CADA INTEGRANTE DE LA FAMILIA).



- EN UNA BOLSITA COLOCAR PAPELITOS PEQUEÑOS CON NÚMEROS DEL 0 AL 20.
- UNA VEZ QUE YA ESTÁN LOS CARTONES PARA TODA LA FAMILIA, LAS TAPITAS Y LOS NÚMEROS, ¡COMIENZA EL JUEGO!
- UN PARTICIPANTE SACA UN NÚMERO DE LA BOLSITA, LO DICE EN VOS ALTA Y EL JUGADOR QUE TIENE ESE NÚMERO EN SU CARTÓN LE COLOCA ARRIBA LA TAPITA.
- GANA EL JUGADOR QUE LLENA PRIMERO EL CARTÓN. ¡EXITOS!

IMPORTANTE VARIANTE DEL JUEGO

- EL PARTICIPANTE QUE NO LOGRE COMPLETAR EL CARTÓN, DEBE PAGAR PRENDA DE LA SIGUIENTE MANERA:
EL JUGADOR GANADOR PODRÁ ELEGIR DE QUÉ MANERA DEBE PAGAR PRENDA EL PARTICIPANTE QUE NO COMPLETO EL CARTÓN, POR EJEMPLO:
 - ❖ DEBE CONTAR UN CHISTE
 - ❖ DEBE DECIR UNA ADIVINANZA
 - ❖ DEBE CANTAR UNA CANCIÓN A ELECCIÓN
 - ❖ DEBE BAILAR UN TEMA A ELECCIÓN
 - ❖ DEBE COLABORAR CON LAS TAREAS DE LA CASA COMO:
 - PONER LA MESA PARA ALMORZAR O CENAR
 - BARRER LA VEREDA
 - SACAR LA BASURA
 - LIMPIAR LA HABITACION
 - REGAR LAS PLANTAS.

DIRECTIVOS: LIC. CLARITA FERNÁNDEZ- LIC. MÓNICA CASÚ

¡MUCHA SUERTE EN LAS ACTIVIDADES!