

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

GRUPO 2

- **ESCUELA:** GENERAL ESTANISLAO SOLER.
- **C.U.E:** 700059500
- **DOCENTES:** GODOY, LAURA. GIMENEZ, PATRICIA. BERROCAL, MARÍA. LUCERO, PAOLA. GRANADO, GUSTAVO. MICAELA GUZMÁN. AGUILERA, LUCIA.
- **GRADO:** PRIMERO **AÑO:** 2020 **NIVEL:** PRIMARIO **TURNO:** MAÑANA
- **ÁREA CURRICULAR:** ÁREAS INTEGRADAS
- **TÍTULO DE LA PROPUESTA:** SOMOS ARGENTINA ¡VIVAN NUESTRAS TRADICIONES!
- **CONTENIDOS SELECCIONADOS:** LENGUA: LECTURA Y ESCRITURA DE PALABRAS, ORACIONES QUE FORMAN UN TEXTO. COMPRESIÓN Y DISFRUTE DE TEXTOS LITERARIOS: COPLAS GAUCHESCAS. SECUENCIAS. CIENCIAS SOCIALES: LA TRADICIÓN, COSTUMBRES ARGENTINAS. VESTIMENTA DEL GAUCHO Y LA PAISANA. JUEGOS DE AYER Y HOY. EDUCACIÓN FÍSICA: EXPERIMENTACIÓN DE HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS LOCOMOTIVAS, DESPLAZAMIENTOS, APOYOS, ETC. MÚSICA: INSTRUMENTOS CONVENCIONALES. CUALIDADES DEL SONIDO. MOVIMIENTO CORPORAL LIBRE Y PAUTADO. PATRIMONIO CULTURAL Y NACIONAL. PLÁSTICA: IMAGEN BIDIMENSIONAL. COLOR. IMAGEN TRIDIMENSIONAL. TECNOLOGÍA: EXPLORACION Y ENSAYO DE DIVERSAS MANERAS DE DAR FORMA A LOS MATERIALES PARA LA ELABORACION DE PRODUCTOS TECNOLOGICOS.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

INDICADORES	LA	L	EPPA
LEE Y ESCRIBE PALABRAS PARA FORMAR UN TEXTO.			
COMPRENDE Y DESCRIBE TEXTOS LITERARIOS.			
RECONOCE JUEGOS Y COSTUMBRES TRADICIONALES.			
IDENTIFICA LA VESTIMENTA DEL GAUCHO Y LA PAISANA.			

RECONOCE Y VIVENCIA VARIADOS DESPLAZAMIENTOS (CORRER, TROTAR, CAMINAR, ETC.) SALTOS Y LANZAMIENTOS.			
UTILIZA EL PROPIO CUERPO COMO FUENTE SONORA.			
IDENTIFICA Y REPRODUCE SONIDOS DEL ENTORNO INMEDIATO.			
INTERPRETA CANCIONES DEL REPERTORIO OFICIAL.			
HACE REPRESENTACIONES PLÁSTICAS EN LAS CUALES SE APRECIA EL PUNTO Y LA LÍNEA.			
FORMA CREATIVAMENTE COLORES DE MANERA ESPONTÁNEA.			
ORIENTA CREATIVAMENTE SU MOTRICIDAD HACIA LA PRODUCCIÓN DE OBJETOS TRIDIMENSIONALES.			
IDENTIFICA HERRAMIENTAS Y MATERIALES PARA LA REALIZACION DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS.			

ACTIVIDADES

- **DESAFÍO: CONFECCIONAMOS UN MURAL DIGITAL SOBRE NUESTRAS TRADICIONES PARA LA REVISTA ESCOLAR SOLER DIGITAL.**

1) **¡FELIZ DÍA DE LA TRADICIÓN! ¡COPLAS GAUCHESCAS!** UNE CADA COPLA CON LA IMAGEN QUE CREAS CORRECTA.



SI YO FUERA UNA AVESTRUZ,
CORRERÍA MUY LIGERO,
PARA QUE NADIE ME ATRAPE
Y ME CONVIERTA EN PLUMERO.



ANOCHE TE FUI A CANTAR
UNA LINDA SERENATA,
PERO ME ESCAPÉ CORRIENDO
PORQUE ME ARAÑÓ TU GATA.



A LA ORILLA DE UN RÍO
CANTABA UN BURRO,
Y EN SU CANTO DECÍA:
¡CÓMO ME ABURRO!

- 2) ESCRIBE EN UNA HOJA DE DIBUJO ALGUNA COPLA O VERSITO QUE SEPAN SOBRE LA TRADICIÓN. DECÓRALA COMO QUIERAS Y ENVÍASELA A LA SEÑORITA.
- 3) **¡TODO BIEN NUESTRO!** ENCIERRA CON ROJO LOS CARTELES QUE TIENEN COMIDAS TRADICIONALES Y CON AZUL LOS CARTELES QUE TIENEN DANZAS TÍPICAS.

MALAMBO

CHIPÁ

EMPANADAS

ROCK

CHACARERA

ASADO

SOPAIPILLAS

- 4) PIENSA Y ANOTA TUS RESPUESTAS:

• ¿QUÉ TRADICIONES COMPARTÍS CON TU FAMILIA? _____

• ¿CUÁL ES TU TRADICIÓN FAVORITA? _____

- 5) **¡QUÉ LINDOS ESTAN VESTIDOS CON LA ROPA TRADICIONAL DEL GAUCHO Y LA PAISANA!** COMPLETA EL NOMBRE DE LA VESTIMENTA QUE ESTÁN USANDO.



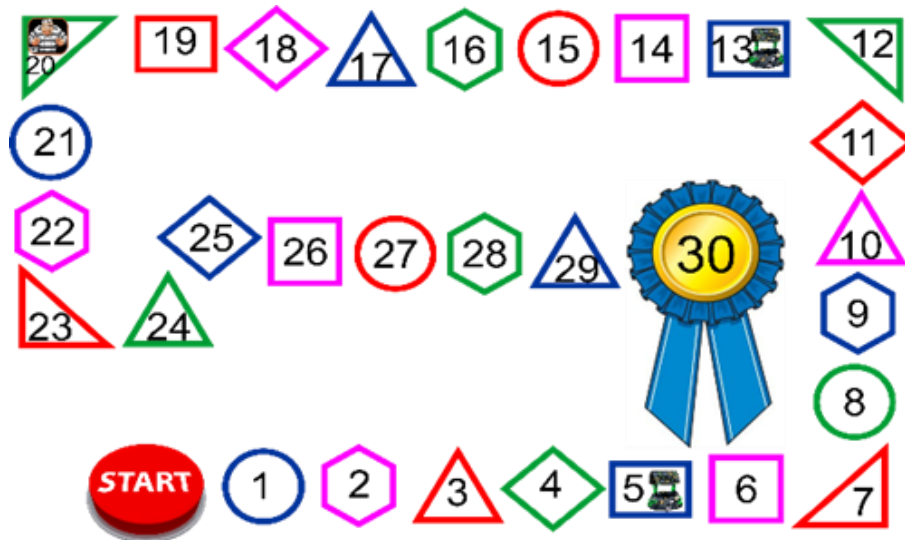
PARA ARMAR EL MURAL ESCRIBE AL MENOS 3 ORACIONES QUE HABLEN SOBRE LAS COMIDAS, DANZAS Y VESTIMENTA TRADICIONAL Y ENVÍASELO A LA SEÑO A TRAVÉS DE UNA FOTO O LO ACERCAS ESCRITO POR LA ESCUELA. CON TUS PRODUCCIONES LA SEÑO CONFECCIONARÁ EL

MURAL DIGITAL PARA QUE OTROS CHICOS APRENDAN MÁS SOBRE NUESTRAS TRADICIONES.

EDUCACIÓN FÍSICA, MÚSICA, PLÁSTICA, TECNOLOGÍA

1) DIBUJA EN UN PAPEL AFICHE BLANCO EL SIGUIENTE JUEGO DE LA OCA. PINTA CADA CASILLERO CON COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS, Y REMARCA CON UNA LÍNEA GRUESA NEGRA EL CONTORNO DE CADA CASILLERO. USA TU CREATIVIDAD Y CONSTRUYE UN CUBO CON UN PEDACITO DE MADERA GRUESA DE FORMA TAL QUE PUEDAS FORMAR EL DADO PARA JUGAR.

¡PUEDES UTILIZAR EL MATERIAL QUE TENGAS EN CASA!



2) ARMAR LOS JUGADORES. PUEDES UTILIZAR MASA DE SAL O DISTINTOS MATERIALES RECICLADOS. DISTINGUIR CADA JUGADOR CON UN COLOR DIFERENTE. LUEGO SACAR UNA FOTO Y ENVIARLA A TU SEÑO CON TU NOMBRE Y APELLIDO.

3) AHORA A JUGAR!!! ¡UTILIZA EL DADO!!! Y AVANZA EL NÚMERO QUE TE TOQUE CUANDO LO LANCES. CADA NÚMERO SIGNIFICA UN RETO QUE TIENES QUE CUMPLIR PARA PODER SEGUIR LANZANDO EL DADO Y AVANZAR. SI FALLAS EN TU RETO PIERDES TU TURNO.

RETOS Y PRENDAS PARA JUGAR:

<p>1. REALIZA 10 SALTOS CHOCANDO LAS MANOS EN EL AIRE A LA VEZ.</p> <p>2. ELIGE UN ANIMAL DE LA SELVA. DEBES IMITAR SU MOVIMIENTO, DESPLAZAMIENTO Y SU SONIDO. SI LOS DEMÁS JUGADORES ADIVINAN PODRÁS SEGUIR TIRANDO EL DADO.</p> <p>3. MENCIONA LOS COLORES PRIMARIOS</p> <p>4. LANZA UNA PELOTITA CON UNA MANO Y LA OTRA. SI SE CAE PIERDES TURNO!</p> <p>5. POZO: SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA START.</p> <p>6. NOMBRA 4 ESPECIES DE VERDURAS QUE SE CULTIVAN EN LA HUERTA DE LA ESCUELA.</p> <p>7. CANTA EL HIMNO NACIONAL ARGENTINO, ALGUNAS ESTROFAS FUERTES Y OTRAS DESPACIO.</p> <p>8. MENCIONA DOS ELEMENTOS DEL MEDIO NATURAL Y DOS PRODUCTOS ARTIFICIALES (CREADOS POR EL HOMBRE)</p> <p>9. AGUANTA EN EQUILIBRIO, SOBRE UN SOLO PIE, DURANTE 10 SEGUNDOS.</p> <p>10. NOMBRA COMO SE FORMAN LOS COLORES SECUNDARIOS (VERDE, NARANJA Y VIOLETA)</p> <p>11. IMITA CON MOVIMIENTOS DE BRAZOS ALGÚN INSTRUMENTO DE CUERDA.</p> <p>12. CAMINA ALREDEDOR DE LA MESA TRASLADANDO SOBRE TU CABEZA UN ALMOHADÓN. SI SE CAE PIERDES TU TURNO!</p> <p>13. NOMBRA UNA HERRAMIENTA QUE CUMPLA LA FUNCION DE CORTAR.</p> <p>14. POZO: SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA NÚMERO 6.</p>	<p>15. CANTA LA CANCIÓN SALUDOS A LA BANDERA.</p> <p>16. SALTA CON LOS PIES JUNTOS 10 VECES.</p> <p>17. NOMBRA DOS MATERIAS PRIMAS QUE SE USAN PARA ELABORAR PAN.</p> <p>18. DIBUJA EN EL AIRE LÍNEAS ONDULADAS. SI NO PUEDES HACERLO PIERDES EL TURNO.</p> <p>19. REALIZA 10 PASES CON OTRA PERSONA. CON MANO IZQUIERDA SIN QUE SE CAIGA LA PELOTA</p> <p>20. IMITA UN INSTRUMENTO DE VIENTO CON SONIDOS LARGOS Y CORTOS.</p> <p>21. PRISIÓN: PARA PODER SALIR DE LA PRISIÓN TIENES QUE SACAR EL NÚMERO 5 O SUPERAR UN RETO QUE TE HAGAN.</p> <p>22. DESCRIBO FORMA, COLOR Y TAMAÑO DEL MELÓN.</p> <p>23. NOMBRAR CUATRO PRODUCTOS TECNOLÓGICOS.</p> <p>24. MENCIONA CON QUÉ MATERIALES PUEDES CREAR UNA VASIJA.</p> <p>25. CANTA LA CANCIÓN QUE MAS TE GUSTE; SI ADIVINAN QUE CANCIÓN ES SIGUES TIRANDO.</p> <p>26. NOMBRA Y DESCRIBE 4 HERRAMIENTAS DE LA HUERTA.</p> <p>27. NOMBRA DOS INSTRUMENTOS DE CUERDA.</p> <p>28. EN CUALQUIER HOJA DIBUJA DISTINTOS TIPOS DE PUNTOS. SI NO PUEDES HACERLO RETROCEDES DOS PUESTOS.</p> <p>29. CANTA LA PRIMERA PARTE DE AURORA.</p> <p>30. ELIGE UN ANIMAL DE LA GRANJA. DEBES IMITAR SUS MOVIMIENTOS, DESPLAZAMIENTOS Y SONIDO. SI LOS DEMÁS JUGADORES ADIVINAN PODRÁS SEGUIR TIRANDO EL DADO.</p>
--	--

	31. ¡EXCELENTE! ¡HAS FINALIZADO TU JUEGO DE LA OCA EN CASA!
--	--

ÉSTA ES UNA ACTIVIDAD EVALUATIVA POR ESO ALGUNO DE LOS PROFES DE MATERIAS ESPECIALES COORDINARÁ CON VOS PARA QUE JUEGUEN EN LÍNEA CON LOS COMPAÑEROS Y EL JUEGO QUE HAYAS CONSTRUIDO. ¡MANOS A LA OBRA! ¡PRONTO NOS DIVERTIREMOS JUNTOS Y APRENDEREMOS UN MONTÓN!

DIRECTORA: PATRICIA MERCADO.