

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA PROVINCIA DE SALTA

CUE: 700015400

DOCENTES: Ruarte Jimena (Prof. de Artes visuales/Plástica), Adriana Montivero (Prof. De Tecnología), Cúneo Claudia (Prof. De Ed. Física), Núñez Romina, Espinola Maximiliano (Prof. Música)

GRADO: 2º grado A, B; C y D

TURNO: Mañana y tarde

ÁREAS: Artes Visuales – Educación Plástica, Educación Física, Educación Tecnológica y Educación Musical

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Volver a nuestras raíces”

Semana del 9 al 13 de noviembre

CONTENIDOS:

Educación Plástica - Artes Visuales

- Elementos básicos de la Imagen Bidimensional: Líneas Rectas y Curvas.
- Elementos básicos de la Imagen Bidimensional: Forma y Figura.
- El Color. Colores Primarios y Secundarios.
- Volumen. Recursos técnicos para manipular los materiales tridimensionales.

Educación Física

- Saltar (disfrute de las posibilidades motrices, expresivas y comunicativas en las actividades).
- Imita y reproduce habilidades motrices de desplazamiento (carrera, salto, giro, etc.) utilizando diversos materiales.

Educación Tecnológica

- Registro de procesos tecnológicos destinados a elaborar productos, identificando las operaciones técnicas que intervienen y el orden en que se realizan.
- Análisis y reproducciones de tareas de base manual, reconociendo la necesidad de disponer de medios técnicos que ayudan a las personas a realizarlas, el uso adecuado y seguro de ellos.
- Reconocimiento de la necesidad de contar con indicaciones o instrucciones para poder reproducir procesos.

Educación Musical

- Movimiento corporal pautado, voz cantada.
- Melodía: motivo melódico repetido o alternado, por grado conjunto o disjunto.
- Cualidades del sonido: altura.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

Educación Plástica - Artes Visuales

- Reconoce el comportamiento de la línea en el contorno, en la superficie y en la estructura compositiva a fin de aprovechar sus posibilidades con distinta intencionalidad.
- Reconoce distintas relaciones de color.
- Manipula materiales y herramientas en forma cuidadosa y responsable.

Educación Física

- Imita y reproduce habilidades motrices de desplazamiento (carrera, salto, giro, etc.) utilizando diversos materiales

Educación Tecnológica

- Escribe los pasos de un proceso, respetando las distintas etapas en forma ordenada y clara.
- Identifica los medios técnicos teniendo en cuenta su función.

Educación Musical

- Produce diferentes efectos sonoros con el propio cuerpo y la voz Interpreta un repertorio de canciones y acompañamientos melódicos.
- Ejecuta pulsaciones regulares en sincronía con el discurso musical.

DESAFIO: Rescatar y revalorizar las costumbres y tradiciones argentinas en todas sus expresiones. Costumbres, música, pintura, etc.

ACTIVIDADES

Educación Plástica - Artes Visuales

- 1) Busca una botella de plástico. Recórtale el pico y el fondo como en la imagen. Luego hazle un agujero a la base de la botella del tamaño del pico para que pueda entrar. Ponle la tapa para asegurarte que no se salga (puedes ponerle cinta por abajo o pegamento si quieres) y ya tienes la forma de tu mate listo para pintarlo.



- 2) Pinta el mate con los colores primarios (rojo, amarillo y azul) y colores secundarios (verde, violeta y naranja). Dibuja sobre el mate con marcadores utilizando líneas rectas y curvas para lograr la figura que más te guste y luego pinta con tempera, esmalte para uñas, fibras, marcadores o lo que tengas en casa.

Técnica: Reciclado. Pintura sobre relieve

Educación Física

EL Tejo o la Rayuela, sus papás y abuelos, seguro lo jugaron.

1. Con la ayuda de un familiar dibuja los cuadros de la rayuela.
2. Busca una piedrita, tapita u otro material que tengas para lanzarlo en los distintos cuadros
3. Se enumeran los cuadros. El jugador debe estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanzar la piedra, debe caer en el primer cuadro, así sucesivamente hasta completar todo el recorrido. El cuadro donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar, se comienza el juego saltando con un solo pie (si solo hay un cuadro) o dos pies (si

el cuadrado es doble). El objetivo es ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver. Se levanta la piedra a la vuelta.

4. Si la piedra sale del cuadro o se pisa el borde, será el turno del siguiente jugador.

Educación Tecnológica

1-Imagina, crea y construye: **un tambor con materiales reciclados.**

MATERIALES: 1 lata reciclada (ej.: arvejas, durazno, leche, etc.), tijera, 1 globo, bandas elásticas, etc.



2-Escribe los pasos del proceso para la construcción del tambor.

3-Observa con atención y marca con una X el medio técnico que utilizaste para abrir la lata y para cortar el globo.



Educación Musical

- 1) Observa con mucha atención el siguiente video de “Luis Pescetti - Aiepo”
Link: <https://youtu.be/y421c5jsdVE>
- 2) Escucha atentamente la canción, intenta memorizarla poco a poco, para esto debes escucharla las veces que necesites.

AIEPO – LUIS PES CETTI

AIEPO I TATA IEPO

AIEPO I TATA IE

AIEPO I TATA IEPO

I TUQUI TUQUI EPO

I TUQUI TUQUI E

- 3) Ahora agrega los movimientos que propone el autor, mientras cantas la canción.
- 4) Canta la canción dos veces, primero con tu voz, luego imitando una voz más grave.

- 5) Con ayuda de un familiar graba un video, cantando y realizando el juego. Como lo indica el punto cuatro
- 6) **ESPERAMOS VER PRONTO EL VIDEO Y QUE HAYAS DISFRUTADO HACER MÚSICA EN FAMILIA.**

CIERRE

Con todo lo visto "armar un rincón bien nuestro"

Puedes incluir carteles, frases del día de la tradición, colocar algún instrumento elaborado por ti o que tengas en casa como también objetos antiguos, elaborar las sopaipillas, puedes estar caracterizado de paisano e invitar a una mateada a tu familia, pueden cantar una canción tradicional, tú o algún integrante de tus invitados, recitar una payada y si te ánimas también pueden bailar una danza tradicional. Sacar una foto o grabar un vídeo con tus actividades realizadas y envíala a los profes de especialidades.

Directora: Graciela Reverendo

Vicedirectora: Silvana Terenti