NORMAL SUPERIOR FRAY JUSTO SANTA MARÍA DE ORO

1° GRADO

ÁREAS ESP. INTEGRADAS

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 21 DE RETROALIMENTACIÓN.

ESCUELA: NORMAL SUPERIOR FRAY JUSTO SANTA MARÍA DE ORO.

CUE: 7000514-00

DOCENTES: CARLA ACIAR - MELINA LUNA - SEBASTIÁN PÁEZ - MARIELA SALINAS -

EMILCE FERNÁNDEZ - CECILIA AUDISIO.

GRADO: 1° PRIMER CICLO NIVEL PRIMARIO

TURNO: MAÑANA Y TARDE.

ÁREAS CURRICULARES: INGLÉS - EDUCACIÓN FÍSICA - MÚSICA - ARTES VISUALES -

TECNOLOGÍA.

TÍTULO: "PATIO CRIOLLO".

CONTENIDOS:

- **INGLÉS:** MIEMBROS DE LA FAMILIA. GRANDE /PEQUEÑO (BIG-SMALL). NÚMEROS 1 5
- EDUCACIÓN FÍSICA: PERCEPCIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DE POSTURAS Y ESTADOS CORPORALES (REPOSO, ACTIVIDAD, TENSIÓN, RELAJACIÓN).
- MÚSICA: ESPACIALIDAD DEL SONIDO: PROCEDENCIA Y DISTANCIA. CUALIDADES
 O ATRIBUTOS DEL SONIDO: INTENSIDAD (FUERTE-SUAVE), DURACIÓN, TIMBRE.
 CODIFICA Y DECODIFICA GRAFISMOS ANALÓGICOS DE LOS ATRIBUTOS DEL
 SONIDO.
- ARTES VISUALES: COMPOSICIÓN DE UN RETRATO FAMILIAR A TRAVÉS DE LA
 APLICACIÓN DE LA LÍNEA PARA LA CONFECCIÓN DE FIGURAS HUMANAS,
 TENIENDO EN CUENTA, LOS MODOS DE ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y LA
 APLICACIÓN DE COLORES PRIMARIOS (ROJO, AMARILLO Y AZUL), Y
 SECUNDARIOS (NARANJA, VERDE Y VIOLETA).
- **TECNOLOGÍA:** DIVERSAS MANERAS DE TRANSFORMAR MATERIALES. HERRAMIENTAS. COMUNICACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS REALIZADAS.

DESAFÍO: A PARTIR DE DISTINTAS ACTIVIDADES, REALIZAR UN AUTORRETRATO DE LA FAMILIA.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- INGLÉS: DESCRIBE A LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA (NOMBRES Y TAMAÑO). ENUMERA OBJETOS.
- EDUCACIÓN FÍSICA: IDENTIFICA LAS DISTINTAS POSTURAS. INTERPRETA CONSIGNAS.
- MÚSICA: LOCALIZA LAS FUENTES PRODUCTORAS DEL SONIDO EN EL ESPACIO. REPRESENTA INSTRUMENTALMENTE LOS ATRIBUTOS DEL SONIDO (INTENSIDAD, DURACIÓN, TIMBRE).

1

<u>Docentes:</u> Carla Aciar - Melina Luna - Sebastián Páez - Mariela Salinas - Emilce Fernández - Cecilia Audisio.

NORMAL SUPERIOR FRAY JUSTO SANTA MARÍA DE ORO ÁREAS ESP. INTEGRADAS

1° GRADO

- ARTES VISUALES: PARTICIPA DE FORMA ESPONTÁNEA Y ORIENTADA EN LAS CHARLAS. RESUELVE DE FORMA COMPLETA EL ESQUEMA CORPORAL DE LA FIGURA HUMANA. DISTINGUE LAS FIGURAS DEL FONDO, IDENTIFICA LOS MODOS DE ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y LOS COLORES PRIMARIOS/SECUNDARIOS.
- REALIZA LAS PRODUCCIONES RESPETANDO LAS CONSIGNAS Y TÉCNICA ABORDADA.
- TECNOLOGÍA: LOGRA TRANSFORMAR MATERIALES. IDENTIFICA DIFERENTES HERRAMIENTAS. COMUNICA LAS EXPERIENCIAS REALIZADAS.

CAPACIDADES: COMUNICACIÓN.

ACTIVIDADES:

1- ESCRIBE EL NOMBRE SEGÚN CORRESPONDA (BIG /SMALL)





2- UNE CON FLECHAS:



NUM

BROTHER



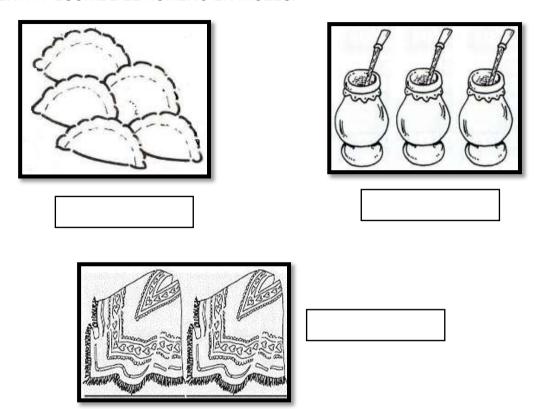
SISTER



DAD



3- CUENTA Y ESCRIBE EL NÚMERO EN INGLÉS:



4- DISFRUTA UN JUEGO TRADICIONAL LLAMADO:



NECESITAS:

✓ 1 PELOTA.

DESCRIPCIÓN:

PARA ESTE JUEGO NECESITAS DE LA PARTICIPACIÓN DE TODOS LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA.

FORMEN UN CÍRCULO Y UNO DE ELLOS SE UBICA EN EL CENTRO CON LA PELOTA EN MANO. ÉSTE LANZARÁ LA PELOTA HACIA ARRIBA Y DIRÁ UN NÚMERO, AL QUE LE

Docentes: Carla Aciar - Melina Luna - Sebastián Páez - Mariela Salinas - Emilce Fernández - Cecilia Audisio.

NORMAL SUPERIOR FRAY JUSTO SANTA MARÍA DE ORO ÁREAS ESP. INTEGRADAS

1° GRADO

TOQUE DEBERÁ RECIBIR LA PELOTA ANTES QUE TOQUE EL SUELO, DICIENDO FUERTE "ALTO AHÍ".

LOS PARTICIPANTES QUEDARÁN INMOVILIZADOS A LA ESPERA QUE DESDE DONDE OBTUVO LA PELOTA, MEDIANTE UN LANZAMIENTO, LOGRE TOCAR A UN COMPAÑERO.

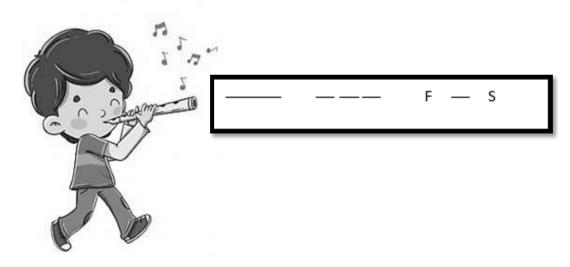
- 5) MAMÁ NOS PREPARA DISTINTOS OBJETOS SONOROS COMO, POR EJEMPLO: DOS TROCITOS DE MADERA (PARA ENTRECHOCARLOS), DOS CUCHARAS PARA GOLPEAR ENTRE SÍ, UN BOWL DE PLÁSTICO, LAS MARACAS QUE FABRICARON, ETC.
- 6) REALICEN UNA EXPLORACIÓN DE LOS OBJETOS PARA DESCUBRIR CÓMO SE ESCUCHAN LOS SONIDOS.
- 7) JUGARÁN AL GALLITO CIEGO EN FAMILIA.

CADA UNO DE ELLOS TENDRÁ EN SUS MANOS UN OBJETO SONORO DE LOS QUE EXPLORARON, USTEDES SERÁN EL GALLITO CIEGO.

PARA ELLO LES VENDARÁN SUS OJOS Y SE QUEDARÁN QUIETOS EN UN SOLO LUGAR.

EL RESTO CAMINARÁ DESPLAZÁNDOSE POR DISTINTAS PARTES E IRÁN TOCANDO EL OBJETO SONORO, UNO DE ELLOS DARÁ UNA SEÑAL A LOS OTROS PARA QUE SE QUEDEN EN EL LUGAR Y EJECUTARÁ EL OBJETO SÓLO LA PERSONA INDICADA POR EL MISMO; USTEDES DEBERÁN SEÑALAR CON LA MANO DONDE LO ESCUCHARON Y DECIR DE QUE SONIDO SE TRATA. (ENVIAR VIDEO DE LA ACTIVIDAD REALIZADA).

8) LEAN LA SIGUIENTE PARTITURA (SONIDOS LARGOS, CORTOS, SUAVES Y FUERTES) UTILIZANDO UN OBJETO SONORO CON LOS QUE ESTUVIERON TRABAJANDO O TAMBIÉN CON SUS VOCES.



9) **RETRATO FAMILIAR**.

EN FAMILIA, BUSCARÁN Y OBSERVARÁN FOTOS FAMILIARES COMENTANDO ANÉCDOTAS, JUEGOS, REUNIONES, COMIDAS, LUGARES DE ENCUENTRO, FESTIVIDADES, COSTUMBRES Y TRADICIONES FAMILIARES.

LUEGO, SELECCIONARÁN Y DIBUJARÁN UNA FOTO TRATANDO DE RESPETAR EL MODO DE ORGANIZACIÓN DE ESPACIO Y LAS FIGURAS, ASÍ COMO TAMBIÉN, EL ESQUEMA CORPORAL DE LA FIGURA HUMANA CON TODAS SUS EXTREMIDADES Y PARTES DEL ROSTRO, PRESTANDO ATENCIÓN A LAS EXPRESIONES Y GESTOS.

FINALMENTE, PINTARÁN CON COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS, RESPETANDO LA LÍNEA DE CONTORNO DE LAS FIGURAS Y DIFERENCIANDO EL FONDO.

MATERIALES:

- ➢ HOJA DE DIBUJO N° 5.
- LÁPIZ NEGRO.
- ➢ GOMA DE BORRAR.
- PARA PINTAR PUEDEN UTILIZAR LO QUE TENGAN EN CASA COMO LÁPICES DE COLORES O CRAYONES O PINTURA.
- 10) EN EL AUTORRETRATO DE LA FAMILIA, NO PUEDEN FALTAR UNAS BUENAS SOPAIPILLAS, ES POR ELLO QUE TE INVITAMOS EN FAMILIA A REALIZARLAS.

NECESITAMOS:

- 1/2 G HARINA.
- 300 CC LECHE.
- 30 G LEVADURA.
- 1 CUCHARA AZÚCAR.
- 10 G SAL.
- ACEITE PARA FREÍR.

PASOS:

- ✓ HACER UNA CORONA CON LA HARINA.
- ✓ EN EL CENTRO COLOCAR LA LEVADURA, LA LECHE Y EL AZÚCAR. LA SAL SOBRE LA HARINA.
- ✓ AMASAR HASTA OBTENER UNA MEZCLA HOMOGÉNEA.
- ✓ DEJAR LEUDAR UNOS 30 MINUTOS APROXIMADAMENTE.
- ✓ UNA VEZ LEUDADA LA MASA, ESTIRAR Y CORTAR CÍRCULOS.
- ✓ DEJAR LEUDAR NUEVAMENTE. FREÍR Y DISFRUTAR CON UNOS MATES.

NORMAL SUPERIOR FRAY JUSTO SANTA MARÍA DE ORO ÁREAS ESP. INTEGRADAS

- 11- EN LA ELABORACIÓN DE LAS SOPAIPILLAS:
 - ✓ ¿RECIBISTE AYUDA DE ALGÚN FAMILIAR?
 - ✓ ¿QUÉ HERRAMIENTAS UTILIZARON?
 - ✓ ¿QUÉ NORMAS DE HIGIENE TUVIERON?
 - ✓ DIBUJA LOS PASOS DE LA PREPARACIÓN.





DIRECTORA: MARÍA ELENA MOREIRA. VICE DIRECTORA: SILVIA PÁEZ.