

GUIA PEDAGÓGICA N°19 DE RETROALIMENTACIÓN

Grupo 1

ESCUELA: MARTÍN GIL

CUE: 7000226-00

DOCENTES:

- ◆ Antonieta Cortez, Silvia Rodríguez, Carina Jofré, Laura Psaila, Katherina Sánchez, Roberto Gonzales, Mariano Bustos, Liliana Guerrero

CICLO: 1° (1°- 2°- 3° grados)

TURNO: Jornada Completa

- ◆ **Áreas:** Tecnología – Inglés – Educación Plástica – Educación Musical – Computación – Educación Física – Educación Agropecuaria – Teatro
- ◆ **Título de la Propuesta:** “Aprender jugando”
- ◆ **Desafío:** Realizar el juego del OCA resolviendo obstáculos

Área	Contenidos	Indicadores de Valoración para su nivelación
Tecnología Inglés Ed. Plástica Ed. Musical Computación Ed. Física Ed. Agropecuaria Teatro	La planta, sus partes y funciones. Reconocimiento de frutas y hortalizas. Elementos básicos de una Computadora Computación. Concepto. Colores y Números en Inglés Elemento del lenguaje musical: Sonido Sonidos del entorno natural y social. Los modos y medios expresivos: la voz cantada. El cuerpo: esquema e imagen corporal. El cuerpo y su potencialidad expresivo. El cuerpo y la comunicación. El cuerpo: diferencia entre movimiento, quietud y acción. Calidad del movimiento, diferentes formas del movimiento por el espacio. Posturas físicas y rítmicas. El cuerpo y la voz: volumen, tono. Elementos del lenguaje teatral:	Identifica las partes de una planta. Reconoce las frutas y hortalizas que habitualmente consumen. Identifica elementos básicos de una Computadora Reconoce conceptos de computación que utiliza habitualmente. Reconoce los números cardinales. Identifica los colores. Identifica el sonido como principal elemento de la música. Identifica sonidos del entorno natural y social. Identifica la voz como principal comunicador.

	<p>rol, personajes, espacio, tiempo.</p> <p>Mimo y / o pantomima.</p> <p>Puesta en escena: teatro de mimo y/o pantomima.</p> <p>Comprender conceptos básicos de la funcionalidad de los dispositivos computarizados utilizados en el hogar, la escuela y la comunidad.</p> <p>Integrar recursos digitales variados en el desarrollo de actividades creativas, interactivas y multimedia.</p> <p>Recolectar, analizar, evaluar y presentar la información.</p> <p>Trabajar colaborativamente y solidariamente mediando las TIC'S para la resolución de problemas</p> <p>La planta, sus partes y funciones</p> <p>Reconocimiento de frutas y hortalizas.</p>	<p>Interpreta obras de diferentes géneros, estilos y texturas musicales: monódicas simples, con apoyo de bandas grabadas, haciendo uso de la voz.</p> <p>Reconoce los diferentes usos de la voz a través de la imitación de sonidos del ambiente natural y social.</p> <p>Logra a través de su actuación transmitir el mensaje de la obra.</p> <p>Caracteriza adecuadamente al personaje.</p> <p>Identifica elementos básicos de una Computadora</p> <p>Reconoce conceptos de computación que utiliza habitualmente.</p>
--	--	--

Actividades

1. Escribe una lista de los materiales y las herramientas necesarias para realizar el tablero del juego **LA OCA**. Utilizando lo que tengas en tu casa.
2. Construimos el juego de la oca

Materiales: Cartón, papeles de colores, fibras, lápices, etc.

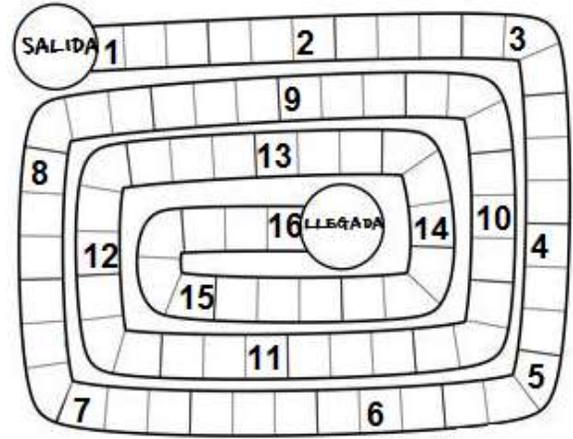
Pasos:

a)-Recorta un cartón de 30cm por 30cm

b)-Observa y realiza el siguiente diseño en el tablero.

c)-Recorta en cartulina o en cartón fino 16 cartas de 10cm por 10cm. No te olvides de colocar los números en cada carta.

d)-Realizamos con una cajita el dado para empezar a jugar. No te olvides de leer las reglas.

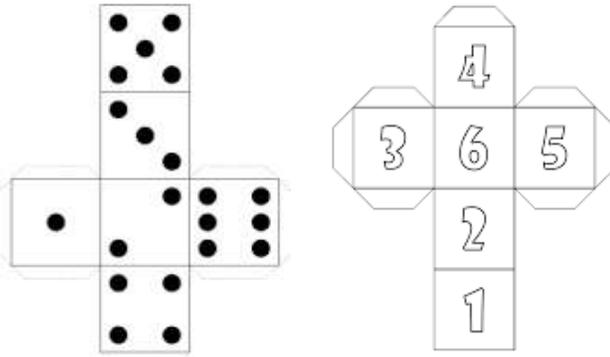


REGLAS DEL JUEGO:

Se lanza el dado y se avanza según el número que salga si el jugador cae en una casilla OCA (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14 y16) tienes que contestar o realizar el obstáculo la pregunta de la carta correspondiente para seguir avanzando. Si contestaste bien avanzas 2 casilleros. Si caes en una casilla sin número tienes que avanzar hasta la siguiente pregunta. Termina el juego cuando logras contestar y realizar los obstáculos de las 16 cartas. ¡Comienza el juego!

Decora cada casillero de la Oca que tienen números con diferentes materiales que tengas en casa.

- Las caras de los dados puedes realizarlos con números o círculos por ejemplo:



¡AHORA A TRABAJAR SOBRE LAS TARJETAS!

Recorta en cartón tarjetas de 10 cm de alto por 10 cm de ancho.

Decora cada casillero de la Oca que tiene los números con diferentes materiales que tengas en casa.

Escribe en las tarjetas las siguientes preguntas:

TARJETAS DEL AREA EDUCACIÓN PLÁSTICA

- a. **En la tarjeta 4**  Realiza un dibujo referido al Día de la Tradición, decóralas con puntos (hechos con pelotitas de crepe), líneas (recortes de tiras de papel) y líneas curvas (con lanas de colores).
- b. **En la tarjeta 8**  Realiza con materiales descartables y de la naturaleza un objeto en 3D referido al Día de la Tradición. (Personajes, instrumento, comidas etc.)

TARJETAS DEL AREA TECNOLOGÍA

Escribe en las tarjetas las siguientes preguntas:

- a. **En la tarjeta 1**  ¿Cuáles son las herramientas que utilizamos en clases?
- b. **En la tarjeta 10**  ¿Qué comidas se puede realizar con harina?

TARJETAS DEL AREA EDUCACIÓN MUSICAL

- a. **En la tarjeta 2**  Para hacer música necesitamos sonido. ¿también necesitamos instrumentos musicales?
- b. **En la tarjeta 11**  ¿Qué son los sonidos del entorno natural? Haz un sonido del entorno natural. ¿Qué se necesita para poder cantar?

¿La voz es un instrumento musical?

TARJETAS DEL AREA EDUCACIÓN FÍSICA

- a. **En la tarjeta 3**  Realizar una **caminata saludable** con la familia hasta la plaza o espacio verde más cercano (no olvidar barbijo, una fruta y una botella con agua para hidratarse)
- b. **En la tarjeta 12**  **Entrada en calor** moviendo las articulaciones.

Entrada en calor moviendo las articulaciones.

1. Paloma durante 7 segundos tocarse la nariz con la punta de los dedos
2. Equilibrio en un pie durante 5 segundos
3. Colocar 5 botellas plásticas o piedras cada 1 metro y realizar zig zag primero con mano derecha y luego con izquierda
4. Hacer picar 10 veces las pelotas, una con cada mano
5. Hacer picar la pelota 10 veces entre las piernas
6. Rol adelante (pegar la pera al pecho, lo que apoya en la colchoneta es la nuca no la cabeza)



TARJETAS DEL AREA INGLÉS

a- **En la tarjeta 5 responderás**  ¿Cuántos son los colores primarios y nombra a cada uno de ellos en Inglés?

b- **En la tarjeta 13 responderás**  Nombra del 0 al 9 los números en Inglés

TARJETAS DEL AREA EDUCACIÓN AGROPECUARIA

a. **En la tarjeta 7**  Nombra las partes de una planta y que funciones cumplen cada una de ellas.

b- **En la tarjeta 14**  Nombra 5 frutos y 5 hortalizas de hoja.

TARJETAS DEL AREA TEATRO

En la tarjeta 6  En este casillero realiza movimientos del viento y también realiza los movimientos de algún animal que te imagines

En la tarjeta 15  Caracteriza al animalito que imaginaste con algún elemento que lo identifique

TARJETAS DEL ÁREA COMPUTACIÓN

a- **En la tarjeta 9**  ¿Cuáles son las partes de una computadora? Nombralas

b- **En la tarjeta 16**  Dibuja una computadora

AHORA...TODO LISTO...A JUGAR!!!

No te olvides realizar un video jugando para mandarlo a los profes. Preséntate diciendo tu nombre, que docente de grado tienes y a qué grado perteneces.

DIRECTORA: Alicia Cristina Benegas