

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 - ÁREAS DE ESPECIALIDADES DE RETROALIMENTACIÓN.**

**-Grupo -1**

**Escuela:** PERITO FRANCISCO P. MORENO.

**CUE:** 7000582-00.

**Docentes:** Claudia Carrizo, Gema Medina, María Inés Gómez, Estela Herrero.

**Grado:** 3º "A" y "B".

**Turno:** Tarde

**Área Curricular:** Artes Visuales- Música- Tecnología- Educación Física.

**Contenidos:**

**Artes Visuales:** Transformación del plano. Elementos del código visual. Lectura de imagen.

**Música:** Sonido- Silencio. Modos y medios expresivos, la voz cantada y hablada. Percusión corporal, planos sonoros.

**Tecnología:** Elaboración de productos seleccionando los materiales y técnicas apropiadas diferenciando insumos operaciones y medios técnicos.

**Educación Física:** Identificación de la lateralidad, derecha e izquierda y afirmación de la dominancia lateral.

**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

**Artes Visuales:** Realiza el juego de la oca respondiendo un cuestionario.

**Música:** Coordina acciones sucesivas en diferentes planos sonoros utilizando también los recursos de la voz.

**Tecnología:** Realizar un elemento que sirva para integrar y aprender (juego de la oca)

**Educación Física:** Realiza ejercicios de lateralidad durante el juego

**Desafío:** Te invito a construir y aprender con el juego de la OCA para jugar en familia.

**ACTIVIDADES:**

Vamos a construir un juego de mesa muy especial, que consiste en un tablero, como el del JUEGO DE LA OCA, y un dado, el cual, deberás ir tirando por turnos, con otros participantes, para ir avanzando de casillero en casillero, hasta llegar al final del recorrido y así lograr ganar. Durante el recorrido, te tocará pasar por determinados casilleros, en donde deberás responder correctamente a ciertas consignas o desafíos, relacionados con nuestras áreas, para así poder avanzar.

**Artes Visuales y Tecnología**

Para poder jugar, deben seguir primero, los siguientes pasos:

1. Recorta la imagen que figura a continuación y luego pégala sobre un trozo cartulina o cartón fino, de cualquier color (si quieres lo puedes hacer más grande).
2. Realiza el plegado de cada una de las caras, como se indica en la figura (a través de la línea punteada), luego, pega las aletas, de forma tal que, te quede armado el dado, con el que posteriormente, podrás jugar.

3. Recorta y pega la imagen del juego, que figura al final de la guía, en una cartulina o cartón reciclado, para darle mayor dureza.

4. Busca tapitas o piedras de diferentes colores, ya que esas serán las fichas que tendrá cada participante, para jugar (pueden ser también otro tipo de elemento pequeño, siempre que quepa dentro del casillero).

### **Educación Física**

Te hará falta una pelota que piqué, una soga y trabajar las consignas del tablero.

### **Música**

1. Escucha atentamente el audio que te envío a través de tu seño con la canción “EL JUEGO DE LA OCA”. repite varias veces la letra para que puedas interpretarla durante el desarrollo del juego, puedes utilizar el audio como fondo
2. Luego de terminar el juego entona la canción junto al audio acompañándola con palmas y golpeando los pies en el piso alternando estos movimientos como más te guste.

**El juego de la oca va a empezar ia ia oh**

**es muy divertido sí sí sí**

**es muy aburrido no no no, ia ia oh**

**cuando cuento del uno al diez, acompaña cada número con chasquidos.**

**¡¡¡A JUGAR SE HA DICHO!!!**

Por turno, cada participante deberá ir tirando el dado y de acuerdo con el número que salga, avanzará su ficha los casilleros correspondientes, siempre respetando lo que el juego les va indicando.

Ten presente que si tu ficha cae en alguno de los casilleros especiales, deberás sí o sí cumplir con el desafío que se te pide, para poder seguir participando.

**CASILLERO 2:** SI CAÍSTE EN ESTE CASILLERO DEBEÁS, contestar el cuero es un material de origen – animal – vegetal - mineral.

**CASILLERO 4:** SI CAÍSTE EN ESTE CASILLERO DEBERÁS, reproducir con tu voz el sonido de tres animales.

**CASILLERO 7:** SI CAÍSTE EN ESTE CASILLERO, elige otro jugador y realiza cinco pases con mano derecha y cinco con mano izquierda

**CASILLERO 12:** SI CAÍSTE EN ESTE CASILLERO, debes decir cuáles son los colores primarios, si es correcto avanzas 2 lugares, sino te quedas ahí.

**CASILLERO 17** SI CAÍSTE EN ESTE CASILLERO, la materia prima se transforma en producto en: - la industria - el comercio - el transporte

**CASILLERO 20:** SI CAÍSTE EN ESTE CASILLERO, debes cantar la canción del juego de la oca.SI NO LOGRAS REALIZARLO CON ÉXITO, PERDERÁS UN TURNO, EN EL JUEGO.

**CASILLERO 24:** SI CAÍSTE EN ESTE CASILLERO, tomar la pelota avanzar picando la pelota cinco veces con una mano y cinco veces con la otra.

**CASILLERO 27:** SI CAÍSTE EN ESTE CASILLERO, MALA SUERTE RETROCEDES 1 LUGAR.

**CASILLERO 30:** SI CAÍSTE EN ESTE CASILLERO, DEBES EXPLICAR CON TUS PALABRAS QUÉ ES UN COLLAGE Y QUE MATERIALES SE PUEDEN USAR, SI CONTESTAS BIEN, AVANZAS DIRECTO AL CASILLERO SIGUIENTE, SI CONTESTAS MAL, RETROCEDE DOS CASILLEROS.

**CASILLERO 32:** SI CAÍSTE EN ESTE CASILLERO TENDRÁS una soga y deberás saltar cinco veces con el pie derecho y 5 veces con el pie izquierdo, SI CUMPLES BIEN CON ESTE DESAFÍO,PODRÁS AVANZAR 2 CASILLEROS. Y SI NO LOGRAS REALIZARLO CON ÉXITO, PERDERÁS UN TURNO, EN EL JUEGO.

**CASILLERO 35:** SI CAÍSTE EN ESTE CASILLERO, DEBERÁS elegir una canción de las guías anteriores y cantarla.

**CASILLERO 37:** Los electrodomésticos son necesarios para:

- transportarnos de un lugar a otro
- vestirnos
- facilitar el trabajo en casa

**CASILLERO 42:** EN ESTE CASILLERO, DEBES NOMBRAR CON DETALLE CADA PARTE DE TU CUERPO Y PENSAR POR QUÉ ES IMPORTANTE PARA DIBUJAR EL OBSERVAR LOS DETALLES Y LAS PROPORCIONES.

**CASILLERO 46:** ¡¡GANASTE LA PARTIDA!!

**!!!IMPORTANTE!!!**

**Para poder ser evaluados deberás enviarlo nombre y apellido, grado y especialidad a la que corresponde tu entrega.**

**Artes Visuales:** Una foto del dado y tablero.

**Música:** Graba un audio cantando la canción del juego.

**Tecnología:** Una foto del dado y tablero.

**Educación Física:** Una foto realizando uno de los desafíos de educación física según el casillero que te tocó.

**Mientras participas del juego y caes en un casillero especial deberás sacar UNA SOLA FOTO, por especialidad, cumpliendo tu desafío ya sea físico o escribir respuestas correctas, de forma clara y prolija.**

Enviar a este correo: [especialidadesperitomoreno@gmail.com](mailto:especialidadesperitomoreno@gmail.com) HASTA EL MIERCOLES 18/11.





Directora: Mariela Salinas. Vicedirectora: Adriana Fuentes.