

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 22 DE RETROALIMENTACIÓN-Grupo -1

ESCUELA: DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO

CUE: 7000324/00

DOCENTE/S: CLAUDIA CASTRACANI- SUSANA ANGLADA-CLAUDIA TAPIA- MILVA PINELLI- SOFÍA PÉREZ

GRADO: 1ºA, B, C Y D

TURNO: MAÑANA

***ÁREAS:** EDUCACIÓN TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN PLÁSTICA, EDUCACIÓN FÍSICA Y EDUCACIÓN MUSICAL.

***DESAFÍO:** RECONOCER NUESTRAS TRADICIONES MEDIANTE DIFERENTES ACTIVIDADES RECREATIVAS.

***CONTENIDOS:**

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: IDENTIFICACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES UTILIZADOS EN LOS OBJETOS Y PRODUCTOS DEL ENTORNO COTIDIANO, IDENTIFICANDO TIPOS DE OPERACIONES Y MEDIOS TÉCNICOS IMPLICADOS PARA SU FABRICACIÓN.

EDUCACIÓN PLÁSTICA: FORMA. COLOR. BIDIMENSIÓN.

EDUCACIÓN FÍSICA: LA EXPLORACIÓN, EL DESCUBRIMIENTO Y LA EXPERIMENTACIÓN MOTRIZ DE SU CUERPO Y SUS POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO.

EDUCACIÓN MUSICAL: ESTILO: CANCIONES TRADICIONALES. MOVIMIENTOS LIBRES Y PAUTADOS.

***INDICADORES DE LA EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: IDENTIFICA LOS DIFERENTES MODOS DE HACER LAS COSAS EN OTRAS ÉPOCAS EN RELACIÓN A LOS PRODUCTOS PARA SU FABRICACIÓN.

EDUCACIÓN PLÁSTICA: CONFECCIONA UN JUEGO SOBRE EL SOPORTE ELEGIDO. IDENTIFICA Y UBICA LOS NÚMEROS Y LOS COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS EN CADA CUADRO.

EDUCACIÓN FÍSICA: EJECUTA Y EXPERIMENTA DIFERENTES MANERAS DE DESPLAZAMIENTOS Y SALTOS, A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES.

EDUCACIÓN MUSICAL: UTILIZA EL CUERPO Y EL MOVIMIENTO EN DIVERSAS DINÁMICAS EN CANCIONES DE ESTILO TRADICIONAL.

***ACTIVIDADES:**

ÁREA: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

1- TE PROPONGO CONSTRUIR UN JUGUETE PARA DIVERTIRNOS Y APRENDER JUNTOS: CÓMO JUGABAN NUESTRAS FAMILIAS, UTILIZANDO DIFERENTES MATERIALES.

2- PREGUNTA A TUS ABUELOS: ¿A QUÉ JUGABAN CUANDO ERAN NIÑOS? ¿QUÉ JUGUETES USABAN? ¿ERAN IGUALES A LOS DE AHORA?

3- OBSERVA LAS IMÁGENES:



PIENSA: ¿CÓMO LO HARÍAS? ¿CON QUÉ MATERIALES? ¿QUÉ HERRAMIENTAS NECESITAS? ¿CON QUÉ LO PUEDES DECORAR?

PIDE A MAMÁ O PAPÁ QUE SAQUEN FOTOS, DURANTE EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN.

4- RESPONDE: ¿QUÉ MATERIAL ELEGISTE PARA REALIZAR TU JUGUETE?

.....

5- DIBUJA LAS HERRAMIENTAS QUE USASTE PARA TRABAJAR ESE MATERIAL.

ÁREA: EDUCACIÓN PLÁSTICA

“ARMADO DE LA RAYUELA”

1 - CON UNA TIZA, DIBUJAR UN DIAGRAMA COMPUESTO POR 10 CUADROS, LUEGO ESCRIBE EL NÚMERO DEL 1 AL 10, CON DIVERSOS COLORES DE TIZA. HACER UNA RAYUELA MAYOR O MENOR, DEPENDIENDO DEL TAMAÑO Y LAS CAPACIDADES DE LOS NIÑOS. EMPLEAR COMO SOPORTE EL PISO DEL PATIO O UN PAPEL AFICHE TENIENDO EN CUENTA EL TAMAÑO PARA PERMITIR QUE JUEGUEN CÓMODAMENTE. LUEGO DIBUJAR LOS NÚMEROS DENTRO DE CADA CUADRO.

2- TAMBIÉN PUEDEN UTILIZAR OTRO MATERIAL COMO GOMA EVA, RECORTAR LOS CUADROS DE DISTINTOS COLORES Y UNIR POR SUS LADOS COMO MUESTRA EL EJEMPLO. DIBUJAR LOS NÚMEROS SIGUIENDO UN ORDEN. UTILIZAR PARA JUGAR PIEDRITAS PINTADAS O TAPITAS PLÁSTICAS.



ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

1- “JUGAMOS A LA RAYUELA”: CONVERSAR CON LOS INTEGRANTES MÁS GRANDES DE LA FAMILIA SOBRE ESTE JUEGO TRADICIONAL. UTILIZANDO LA RAYUELA CONSTRUIDA EN EL ÁREA DE PLÁSTICA, INVITAR A TODOS LOS INTEGRANTES A PARTICIPAR DEL JUEGO. EL PRIMER PARTICIPANTE, SE UBICA SOBRE LA “TIERRA” Y LANZA LA PIEDRA A UN NÚMERO, EN EL CUADRADO QUE CAIGA SE DENOMINA “CASA” Y NO SE PUEDE PISAR, LUEGO COMENZAR A RECORRER EL CIRCUITO SALTANDO EN UN PIE O CON LOS DOS SI SE TRATA DE UN CUADRADO DOBLE. LLEGAR HASTA EL “CIELO”, Y AL REGRESO TOMAR LA PIEDRA. ELEGIR OTRO NÚMERO Y REPETIR EL RECORRIDO, ASÍ HASTA QUE HAYAN RECOGIDO LA PIEDRITA EN TODOS LOS NÚMEROS. PIERDE EL TURNO EL JUGADOR QUE FALLA AL LANZAR HACIA UN CUADRADO, COMO TAMBIÉN EL QUE SE EQUIVOCA EN LOS SALTOS. TOMAR UNA FOTO O GRABAR UN VIDEO JUGANDO Y ESCRIBIR QUÉ INTEGRANTE DE LA FAMILIA FUE PRIMERO EN COMPLETAR LA RAYUELA.

2- “SALTAR LA SOGA”: BUSCAR UNA SOGA CORTA PARA SALTAR INDIVIDUALMENTE Y OTRA MÁS LARGA PARA SALTAR CON LA AYUDA DE DOS PERSONAS. DIALOGAR EN FAMILIA SOBRE ESTA ACTIVIDAD LÚDICA, PREGUNTAR A LOS MÁS GRANDES DE LA FAMILIA DE QUÉ FORMA JUGABAN CON ELLA.

INVITAR A TODOS LOS INTEGRANTES A SALTAR LA SOGA, UNA VEZ CADA UNO, REALIZANDO LA MAYOR CANTIDAD DE VECES SEGUIDAS: CON LOS DOS PIES, CON PIE IZQUIERDO Y PIE DERECHO, OTRA FORMA DE SALTAR.

TOMAR LA SOGA MÁS LARGA, DOS FAMILIARES LA HACEN GIRAR, MIENTRAS UNO SALTA, CANTAR UNA CANCIÓN HASTA QUE EL QUE SALTA, SE CANSE O FALLE EN EL SALTO. FOTOGRAFIAR O GRABAR UN VIDEO REALIZANDO EL JUEGO, ESCRIBIR QUIÉN SALTÓ MÁS VECES CON LA SOGA CORTA EN TODAS LAS PROPUESTAS (CON DOS PIES, IZQUIERDO, DERECHO, OTRA FORMA).

ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL

1- ESCUCHAR Y APRENDER LA CANCIÓN “ASERRÍN, ASERRÁN” QUE SE ENVIARÁ POR WHATSAPP Y REALIZAR EL JUEGO QUE SE EXPLICA A CONTINUACIÓN CON UN MIEMBRO DE TU FAMILIA.

JUEGO EN PAREJA: SENTARSE EN EL SUELO, AGARRADOS DE LAS MANOS, CON LOS BRAZOS BIEN EXTENDIDOS. LOS BRAZOS HACEN DE SIERRA, Y TENDRÁN QUE MOVERSE HACIA ADELANTE Y HACIA ATRÁS, SIMULANDO QUE ESTÁN SERRUCHANDO UN TRONCO. MIENTRAS HACEN ESTE MOVIMIENTO SE CANTA LA CANCIÓN CADA VEZ MÁS RÁPIDO Y EL MOVIMIENTO SE DEBE IR ACELERANDO. ENVÍA UNA FOTOGRAFÍA REALIZANDO EL JUEGO.

2-CANTAR LA CANCIÓN CON LOS MOVIMIENTOS QUE SE MUESTRAN EN EL VIDEO QUE SE ENVIARÁ POR WHATSAPP. ENVIAR A LA DOCENTE DE MÚSICA UN VIDEO REALIZANDO LOS MOVIMIENTOS.

DIRECTORA: MÓNICA CARDOZO

VICEDIRECTORA: MARCELA TEJADA