

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 19 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: JULIO VERNE

CUE: 700043100

DOCENTES: CLAUDIA CHIRINO, NATALIA BUSTOS, ANA QUIROZ, ROBERTO MURUA, PAOLA BARBERO.

TURNO: MAÑANA

GRADO: SEGUNDO

NIVEL: PRIMARIO

ÁREAS CURRICULARES: MÚSICA, EDUCACIÓN FÍSICA, TECNOLOGÍA, ARTES VISUALES.

TÍTULO: EXPERIMENTAR LA ORGANIZACIÓN DE UNA KERMÉS PARA PONER EN PRÁCTICA TODO LO APRENDIDO CON LAS ESPECIALIDADES

PROPÓSITOS:

PROMOVER EL ANÁLISIS Y LA VALORACIÓN DE LAS CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS MEDIANTE LOS LENGUAJES QUE CONSTITUYEN LAS ÁREAS DE ESPECIALIDADES, DENTRO Y/O FUERA DE LA ESCUELA..

CONTENIDOS: PRIORIZADOS DE CADA ÁREA, DESDE LA GUIA Nº 1 A LA GUIA Nº 18.

MÚSICA: INSTRUMENTOS COTIDIÁFONOS.

EDUCACIÓN FÍSICA: LA EXPLORACIÓN, DESCUBRIMIENTO Y EXPERIMENTACIÓN DE ACCIONES MOTORAS, CON SU CUERPO, Y LAS POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO PROPIAS Y DE LOS OTROS.

TECNOLOGÍA: MATERIALES PARA REALIZAR PRODUCTOS TECNOLÓGICOS Y OPERACIONES TALES COMO CORTAR, DOBLAR, ENCASTRAR.

ARTES VISUALES: LINEA: TIPOS. PUNTO. MARCO DE ENCIERRO: FORMA.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN: LISTA DE COTEJO

ÁREA	INDICADOR	SI	NO
ARTES VISUALES	UTILIZO TIPOS DE LÍNEAS Y PUNTOS.		
	CAMBIO LA FORMA DE LA HOJA DONDE VOY A		

DOCENTES: CLAUDIA CHIRINO, NATALIA BUSTOS, ANA QUIROZ, ROBERTO MURUA

	TRABAJAR POR OTRA DISTINTA A LA QUE TRAE		
TECNOLOGÍA	CONOZCO DISTINTOS MATERIALES		
	LOGRO CORTAR, DOBLAR Y ENCASTRAR LOS MATERIALES		
ED. FÍSICA	COORDINA LAS FASES LANZAMIENTO DE TOMA, IMPULSO Y PUNTERÍA DE UN ELEMENTO, CON CIERTA TÉCNICA.		
ED. MUSICAL	CONSTRUYE Y EJECUTA INSTRUMENTOS COTIDIÁFONOS. ACOMPAÑA FINALES DE FRASE		

ACTIVIDADES:

MAMÁ ME LEE O ME AYUDA A LEER Y COMPRENDER:

EN EL PUEBLO SE REALIZA UNA KERMÉS, LA KERMES DEL 9 PORQUE EMPIEZA EL NUEVE DE NOVIEMBRE.

¿SABES LO QUE ES UNA KERMES?
¿QUÉ COSAS HAY EN UNA KERMES?
¿QUE SE OFRECE EN UNA KERMES?



TE QUIEREN PEDIR AYUDA PARA HACER LAS ACTIVIDADES ¡SABEN QUE VOS APRENDISTE MUCHO EN LA ESCUELA Y VAS A PODER AYUDARLOS!!!

ENTONCES, COMO DESAFÍO DEBERÁS: “EXPERIMENTAR LA ORGANIZACIÓN DE UNA KERMÉS PARA PONER EN PRÁCTICA TODO LO APRENDIDO CON LAS ESPECIALIDADES”

PARA ELLO: PRIMERO: PENSAR EN QUÉ TIPO DE ALIMENTOS SE PUEDEN SERVIR, LAS TARJETAS DE INVITACIÓN, LOS JUEGOS, BAILES Y CANTOS QUE SE PUEDEN HACER Y MUCHAS COSAS MÁS. HAN ORGANIZADO TODO EN UNA LISTA CON NÚMEROS PARA LAS ACTIVIDADES. UNA VEZ QUE LAS TERMINES DEBES MANDARLES UNA FOTO, A LOS PROFES DE ESPECIALIDADES O HACERLES SABER DE ALGUNA FORMA QUE ESA ACTIVIDAD YA ESTÁ LISTA.

DOCENTES: CLAUDIA CHIRINO, NATALIA BUSTOS, ANA QUIROZ, ROBERTO MURUA



¡QUÉ QUEDA POCO TIEMPO Y MUCHO POR HACER!

LISTA DE ACTIVIDADES PARA LA KERMÉS DEL 9



(EDUCACIÓN MUSICAL) DEBEN REALIZAR PARA PRESENTAR EN LA KERMÉS UN BREVE RELATO DE LA BRUJA BABA YAGA (GUÍA Nº4)

LA BRUJA SE PONE TRISTE PORQUE NO ENCUENTRA SU ESCOBA,

ELLOS LE COMENTAN QUE HICIERON CLAVES (TOC TOC) CON EL PALO PORQUE ESA ESCOBA YA ESTABA VIEJA,
CANTAR Y BAILAR LA CANCIÓN DE LA BRUJA, EJECUTANDO SUS INSTRUMENTOS COTIDIÁFONOS, PARA ELLO DEBES PRACTICAR EL RELATO DEL CUENTO Y MEMORIZAR LA CANCIÓN.



UNA VEZ ESTES LISTO, ENVIAR UN VIDEO POR WSP O COMPARTIRLO EN EL GRUPO DEL GRADO. BUSCA UN SOMBRERO O DIBUJATE UN GRANO EN LA NARIZ PARA REALIZAR EL VIDEO.



(EDUCACIÓN FÍSICA) BUSCA 3 BOTELLAS PLÁSTICAS Y LUEGO CONFECCIONA CON UN PAR DE MEDIAS UNA PELOTA DE TRAPO.

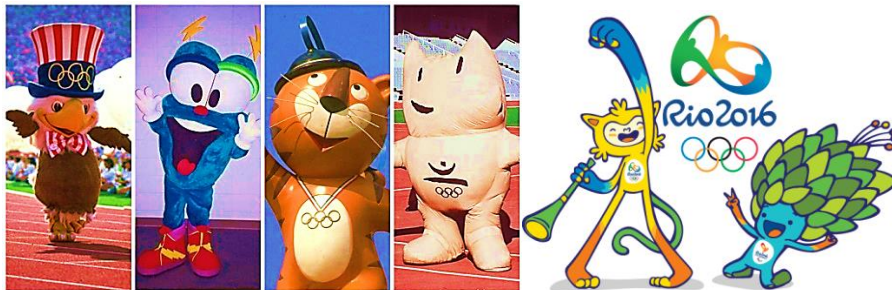
VAMOS A JUGAR, A HACER PUNTERÍA, LANZA LA PELOTA INTENTANDO



DERRIBAR LAS BOTELLAS, CUANTA MAS TIRES MAS PUNTOS GANAS. HAZ UN VIDEO O SACA UNA FOTO Y ENVÍASELA AL PROFE.



(ARTES VISUALES) CREAR LA MASCOTA DE LA KERMÉS. LA MASCOTA SERÁ COMO LAS QUE TIENEN LOS MUNDIALES DE FUTBOL. PUEDE SER UN ANIMAL O VEGETAL AL QUE ANIMARAS AGREGÁNDOLE ROPA, ACCESORIOS, OJOS, MANOS Y PIERNAS EN EL CASO DE QUE SEA UN VEGETAL.



DIBUJARLO BIEN GRANDE EN UNA HOJA. RECORTAR ANTES, LA HOJA, DE UNA FORMA DIFERENTE A LA RECTANGULAR QUE TIENE (PUEDE SER REDONDA, TRIANGULAR, CUADRADA), PORQUE SERÁ PEGADO EN LA PUERTA DE LA KERMES PARA DAR LA BIENVENIDA.

LUEGO, ELIGE UN COLOR Y HAZ PUNTOS DE COLORES POR TODO EL CONTORNO DEL DIBUJO, TERMINA PINTANDO LA MASCOTA Y AGREGANDO DISTINTOS TIPOS DE LÍNEAS EN EL FONDO DEL DIBUJO.



CUANDO TERMINES SACA UNA FOTO Y ENVÍASELA A LA PROFE.

(TECNOLOGÍA) PARA JUGAR EN LA KERMÉS



FÁBRICA EL JUEGO **EMBOCANDO LOS AROS**: BUSCA UNA BOTELLA DE PLÁSTICO Y PINTALA DE TU COLOR FAVORITO, RELLENA SU INTERIOR CON LO TENGAS EN CASA (ARENA, AGUA, TIERRA, ETC) RECORTA 6 CÍRCULOS DE CARTÓN Y TRANSFÓRMALOS EN AROS, LOS PUEDES DECORAR CON LO QUE MÁS TE GUSTE

¡¡AHORA A JUGAR!!

UNA VEZ ESTE LISTO EL JUEGO, SACA UNA FOTO Y MANDÁSELA A LA PROFE.

AHORA COMPLETA LA LISTA DE COTEJO QUE ESTÁ ARRIBA EN LA GUIA PARA VER CÓMO TE FUE EN ESTA EXPERIENCIA DE LA KERMÉS.

RECUERDA: CADA ALUMNO/A DEBE ENVIAR UNA FOTO O VIDEO BREVE DE LA ACTIVIDAD EFECTUADA, DESCRIBIENDO LO QUE REALIZO Y RESPONDER ¿CÓMO LO HICISTE?

LUEGO, QUE MAMÁ TE LEA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS DE METACOGNICIÓN, PARA QUE PIENSES SOBRE CÓMO TRABAJASTE ESTA SEMANA Y MARQUES EN LOS CASILLEROS

METACOGNICIÓN	SI	NO
¿APRENDISTE ALGO NUEVO CON ESTAS ACTIVIDADES?		
¿TE RESULTARON DIFICILES LAS ACTIVIDADES?		
¿TE PARECE QUE LO QUE APRENDISTE HOY TE PUEDE SERVIR PARA OTRAS ACTIVIDADES?		

DIRECTORA: SILVIA AGULLES

DOCENTES: CLAUDIA CHIRINO, NATALIA BUSTOS, ANA QUIROZ, ROBERTO MURUA

