

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 3

ESCUELA: PAULA ALBARRACÍN DE SARMIENTO

CUE: 700047700

DOCENTES: 1°A GUZMÁN, ROMINA; 1°B MARTÍNEZ, ADRIANA; 1°C VILA, SANDRA; 1°D MONDACA, ÉRICA; 1°E CASTRO, ERICA.

GRADO: 1° A, B, C, D Y E.

TURNO: TARDE

ÁREAS INTEGRADAS: MATEMÁTICA - LENGUA - CS. NATURALES - CS. SOCIALES - ÉTICA - ARTES VISUALES.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “EL ARTE ES UN ESTADO DEL ALMA”

CONTENIDOS: LENGUA: ESCUCHA COMPRENSIVA DE TEXTOS EN FORMA ORAL. ESCRITURA DE ORACIONES. DESCRIPCIÓN. RENARRACIÓN A PARTIR DE VIÑETAS. **MATEMÁTICA:** NUMERACIÓN ORAL Y ESCRITA HASTA 100. CÁLCULOS MENTALES SIMPLES. OPERACIONES SENCILLAS: SUMA Y RESTA. CUERPOS Y FIGURAS GEOMÉTRICAS. **CS.SOCIALES:** LAS CELEBRACIONES PARA EL AFIANZAMIENTO DE LA IDENTIDAD NACIONAL. **CS.NATURALES:** LOS SERES VIVOS: CARACTERÍSTICAS QUE LOS DEFINEN COMO TAL Y DIFERENCIAS CON LOS ELEMENTOS SIN VIDA. MATERIALES SÓLIDOS: USOS. PAISAJES: COMPONENTES NATURALES Y ARTIFICIALES. **F.ÉTICA:** DIFERENCIAR LAS EMOCIONES QUE MANIFIESTAN LAS PERSONAS EN SITUACIONES DE LA VIDA. **ARTES VISUALES:** COMPOSICIÓN COMPLEJA EN LA BI Y TRIDIMENSIÓN.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

LENGUA

- ESCUCHA, LEE Y COMPRENDE TEXTOS SENCILLOS.
- ESCRIBE PALABRAS Y ORACIONES. DESCRIBE EL PERSONAJE DEL CUENTO.
- RENARRA EL CUENTO A TRAVÉS DE VIÑETAS Y ORDENA SECUENCIA.

MATEMÁTICA

- RECONOCE NUMERACIÓN Y SUS REGULARIDADES HASTA EL 100.
- UTILIZA OPERACIONES SENCILLAS DE SUMA Y RESTA.
- IDENTIFICA LOS CUERPOS Y FIGURAS GEOMÉTRICAS.

CIENCIAS SOCIALES

- IDENTIFICA Y CONCEPTUALIZA FECHAS IMPORTANTES.
- RECONOCE TRABAJOS E INSTITUCIONES.

CIENCIAS NATURALES

- DISTINGUE SERES VIVOS Y LOS ELEMENTOS SIN VIDA.
- DIFERENCIA ELEMENTOS NATURALES Y ARTIFICIALES. MATERIALES: USOS.

ÉTICA

- RECONOCE SITUACIONES CONFLICTIVAS Y EMOCIONES ASOCIADAS.

ARTES VISUALES

- REALIZA LECTURA DE IMAGEN, USANDO VOCABULARIO TÉCNICO ESPECÍFICO APRECIANDO UNA OBRA DE ARTE.
- EXPRESA IDEAS, GRAFICA, FUNDAMENTA Y CRÍTICA.

DESAFÍO: LOS ALUMNOS DEBERÁN REALIZAR UNA EXPRESIÓN ARTÍSTICA, UN MONSTRUO TRIDIMENSIONAL PARA CONMEMORAR LA SEMANA DE LAS ARTES VISUALES.

ACTIVIDADES:

DÍA 1

¡CELEBRAMOS LA SEMANA DE LAS ARTES! POR TAL MOTIVO TRABAJAREMOS CON UN ARTISTAS ARGENTINO, LLAMADO ANTONIO BERNI. LOS INVITO A OBSERVAR LA SIGUIENTE IMAGEN DE OBRAS DE MONSTRUOS, EN LA BIDIMENSIÓN (DIBUJO O PINTURA PLANOS) Y EN LA TRIDIMENSIÓN (ESCULTURA O CONSTRUCCIÓN).

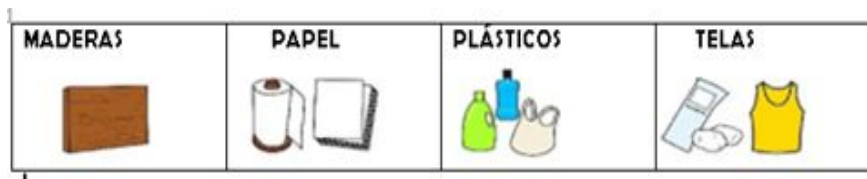


1- ¿CUÁL ES BI Y CUÁL ES TRIDIMENSIONAL? DIBUJA EN UNA HOJA TU MONSTRUO BIDIMENSIONAL COMO LO IMAGINAS.

2- MIRA CON ATENCIÓN LA SEGUNDA IMAGEN Y RESPONDE: ¿EN QUÉ SER VIVO PENSÓ ANTONIO BERNI PARA CREAR SU MONSTRUO?



¿QUÉ ELEMENTOS SIN VIDA UTILIZÓ PARA ELABORARLO?



3- COMPLETA LA FRASE

LOS SERES VIVO **NACEN**, _____, _____, _____

4- MARCA CON UNA CRUZ EL MATERIAL A ELEGIR PARA ELABORAR TU MONSTRUO.

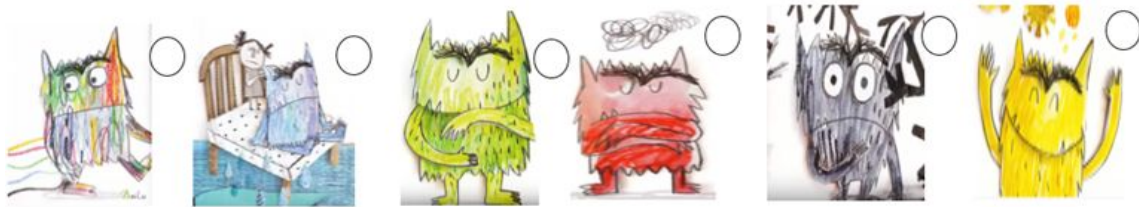


5- RODEA CON COLOR ROJO LOS ELEMENTOS PROPIOS DE LA NATURALEZA Y CON AZUL LOS ELEMENTOS CREADOS POR EL HOMBRE

DÍA 2.

6- AHORA, TE INVITO A ESCUCHAR Y OBSERVAR EL CUENTO [EL MONSTRUO DE COLORES](#) . LUEGO RESPONDE: ¿CÓMO SE LEVANTÓ EL MONSTRUO? ¿QUÉ DEBÍA HACER CON LAS EMOCIONES? ¿POR CUÁNTAS EMOCIONES PASA? ¿CUÁLES? ¿QUÉ HIZO CON ELLAS?¿QUÉ PASA CUANDO SE VIVEN LAS EMOCIONES DE LAS QUE SE HABLA EN EL CUENTO?

7- ORDENA LAS EMOCIONES COMO EL MONSTRUO DE COLORES Y NUMERA LOS MOMENTOS DEL CUENTO A TRAVÉS DE ESTAS IMÁGENES.



DÍA 3.

8-COMPLETA LA SECUENCIA PARA QUE CADA MONSTRUO ENCUENTRE A SU AMIGO.



9-MARCA TODAS LAS SUMAS QUE DEN MI NÚMERO.



10-¿ME AYUDAS A RESOLVER?

$$22 - 7 = \square$$

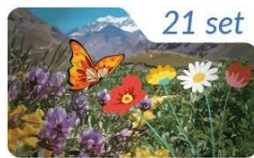
$$68 - 10 = \square$$

11-COMO TE CONTAMOS, ESTA SEMANA ¡TENEMOS UNA CELEBRACIÓN!



¿SABÍAS QUE...? CELEBRAR SE DEBE USAR PARA REFERIRSE A ACTOS FESTIVOS, NO A HECHOS REFERIDOS A MUERTE O SUCESOS DOLOROSOS, EN ESTOS CASOS CASO, SE USA "CONMEMORAR" QUE ES HACER MEMORIA O RECORDAR A ALGUIEN O ALGO IMPORTANTE.

12-OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES Y MARCA CON UNA CRUZ LAS QUE SE REFIEREN A CELEBRACIONES O FESTEJOS DE NUESTRO PAÍS.



13- RODEA TRABAJOS QUE SE RELACIONAN CON LAS ARTES.

ABOGADO

PINTOR

MÉDICO

ESCULTOR

14- DIBUJA UNA INSTITUCIÓN QUE CULTIVE EL ARTE, POR EJEMPLO: UN MUSEO, UNA GALERÍA DE ARTE, ETC. ¡LO HARÁS MUY BIEN!

DÍA 4

15- ¿CÓMO ES EL MONSTRUO DEL CUENTO?
OBSERVA Y DESCRIBE LO QUE VES:

EL

MONSTRUO

ES:



16- LEE Y ORDENA LOS CUADROS PARA FORMAR ORACIONES DE ACUERDO AL CUENTO, ESCRÍBELAS.

CUANDO ESTÁS ALEGRE

QUIERES ESTAR SOLO

CUANDO ESTÁS TRISTE

TE SIENTES PEQUEÑO

CUANDO ESTÁS
ENFADADO

RESPIRAS LENTO

CUANDO SIENTES
MIEDO

QUIERES DESCARGAR LA
RABIA

CUANDO ESTÁS EN
CALMA

RÍES, CANTAS, JUEGAS

17- CUENTA EL CUENTO CON TUS PALABRAS, GRABA UN AUDIO Y ENVÍALO A LA SEÑO.

18- OBSERVA ESTOS MONSTRUOS Y UNE CON EL QUE CORRESPONDA..



FIGURAS
GEOMÉTRICAS

CUERPOS
GEOMÉTRICOS

19- UBICA EL NOMBRE DEL CUERPO GEOMÉTRICO AL QUE SE PARECEN

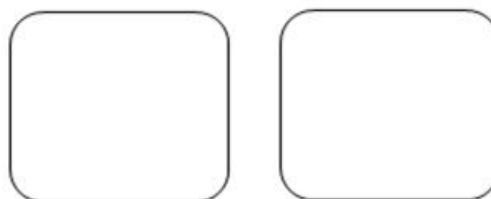


PIRÁMIDE - CONO
CILINDRO - PRISMA

DÍA 5.

20-RECUERDA LAS IMÁGENES DE LAS OBRAS DE LOS MONSTRUOS . ¿CÓMO TE SIENTES CUANDO IMAGINAS UN MONSTRUO ? ¿QUÉ EMOCIONES TE DESPIERTA?

A-DIBUJA UNA CARA Y RESPONDE, QUÉ EMOCIÓN TE PROVOCA. ¿CUÁNDO SIENTES ALEGRÍA? ¿CUÁNDO SIENTES TRISTEZA?



AYUDA MEMORIA

DESAFÍO FINAL: INSPIRÁNDOTE EN LA OBRA DE ANTONIO BERNI, REALIZA TU PROPIO MONSTRUO TRIDIMENSIONAL CON CAJAS DE CARTÓN, BOTELLAS PLÁSTICAS, PLUMAS, ETC. ¡PONELE NOMBRE! ¡MANOS A LA OBRA!

¿QUÉ ACTIVIDAD TE GUSTÓ MÁS? ¿Y CUÁL TE COSTÓ MÁS?

DIRECTORA:SONIA QUINTEROS-VICEDIRECTORA: ALEJANDRA LUCERO