

GUÍA PEDAGÓGICA N°19 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: JUAN DE ECHEGARAY

CUE: 700052000

DOCENTES: VANESA ALCARÁZ , MARÍA VEGA , DANIELA AGÜERO , NOELIA ACOSTA , MARISEL ABALLAY , FACUNDO TEJADA .

GRADO: PRIMERO

TURNO: JORNADA COMPLETA

ÁREAS CURRICULARES: EDUCACIÓN AGROPECUARIA, EDUCACIÓN FÍSICA, TEATRO, ARTES VISUALES, EDUCACIÓN MUSICAL.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¡A JUGAR SE HA DICHO...!

CONTENIDOS:

EDUCACIÓN AGROPECUARIA: ANIMALES DE LA GRANJA. CRECIMIENTO DE LAS PLANTAS.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: MATERIALES: RECURSOS NATURALES SERES VIVOS UTENSILIOS: RECONOCIMIENTO. ALIMENTOS: NATURALES Y TECNOLÓGICOS.

TEATRO: RECONOCIMIENTO DE LAS POSIBILIDADES EXPRESIVAS DE LA VOZ Y EL CUERPO.

ARTES VISUALES: FIGURAS GEOMÉTRICAS

EDUCACIÓN MUSICAL: *EL SONIDO: CUALIDADES DEL SONIDO, DURACIÓN (LARGO Y CORTO). *EL MOVIMIENTO CORPORAL: JUEGOS MUSICALES (CANCIONES)

EDUCACIÓN FÍSICA: EXPLORACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DE LANZAMIENTOS, PASES Y RECEPCIÓN DE DISTINTOS ELEMENTOS. EXPERIMENTACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS LOCOMOTIVAS: DESPLAZAMIENTOS Y SALTOS.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

*DESCRIBE Y CLASIFICA ANIMALES DE GRANJA, SEGÚN SU ALIMENTACIÓN Y DESPLAZAMIENTO.

*IDENTIFICA LO QUE NECESITA UNA PLANTA PARA CRECER.

* INDICA UTENSILIOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES DIFERENCIANDO AMBOS EN LA ELABORACIÓN DE UN CUADRO.

DOCENTES: VANESA ALCARÁZ - MARÍA VEGA - DANIELA AGÜERO - NOELIA ACOSTA - MARISEL ABALLAY - FACUNDO TEJADA

JUAN DE EHEGARAY – 1º GRADO – ÁREAS INTEGRADAS

*IDENTIFICA LOS RECURSOS NATURALES SERES VIVOS Y ELABORADOS QUE SE OBTIENE DIBUJANDO TENIENDO EN CUENTA SU ORIGEN.

*DISFRUTA Y EXPLORA EXPRESIONES DE LA VOZ Y DE SUS MOVIMIENTOS CORPORALES.

*SE DESHINIBE Y EXPLORA NUEVAS FORMAS DE EXPRESIÓN VERBAL-CORPORAL.

* ELABORA UNA COMPOSICIÓN DE TRABAJOS CON FIGURAS GEOMÉTRICAS.

*RECONOCE LOS SONIDOS DEL ENTORNO NATURAL Y SOCIAL E IDENTIFICA LAS CUALIDADES DEL SONIDO (INTENSIDAD – SUAVES Y FUERTES).

*PARTICIPA Y DESARROLLA JUEGOS MUSICALES A PARTIR DE UNA MÚSICA DETERMINADA, CON DIFERENTES ACCIONES (PERCUSIÓN CORPORAL, MOVIMIENTOS, OTROS)

*REALIZA DESPLAZAMIENTOS (CAMINAR, TROTAR, SALTICAR, CORRER) SIGUIENDO RITMOS, TRAYECTORIAS Y COMBINADAS.

*EJERCITA LANZAMIENTOS, PASES Y RECEPCIÓN CON UNA Y DOS MANOS, VARIANDO OBJETOS, ALTURA Y DISTANCIA EN FORMA INDIVIDUAL, EN PAREJA Y GRUPAL.

ACTIVIDADES:

1º-ESCRIBE COMO PUEDES LO QUE NECESITA LA SEMILLA PARA CRECER



.....

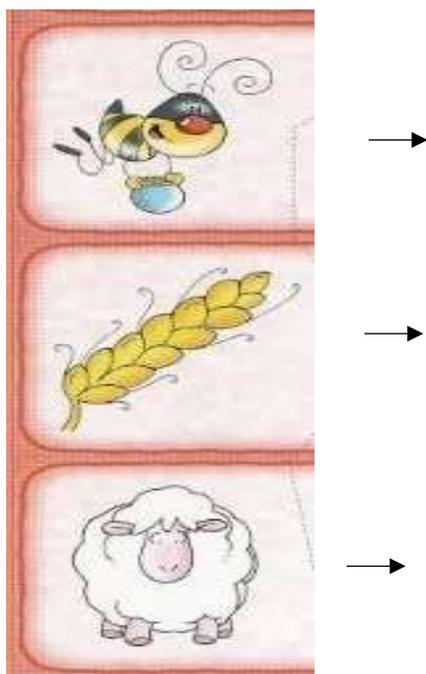
.....

.....

.....

2º-OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES Y DIBUJA QUE PRODUCTO TRADICIONALES PODEMOS OBTENER DE ELLOS.





3º -COMPLETA EL SIGUIENTE CUADRO DIBUJANDO LO QUE INDICA.

DIBUJO DOS UTENSILIOS	DIBUJOS DOS ALIMENTOS NATURALES	DIBUJO DOS PRODUCTOS ELABORADOS	DIBUJO DOS HERRAMIENTAS

4º -INTENTA LEER, CANTAR Y RECITAR EN RONDA CON TU FAMILIA PARA TRABAJAR EN TEATRO... EL JUEGO DE LA OCA YA EMPEZÓ... IA IA IA O

ES MUY DIVERTIDO SI SI...ES MUY ABURRIDO NO NO... IA IA IA O...

- USÁ TU CUERPO, MANOS, MOVIÉNDOTE AL RITMO QUE ELIJAN.
- PUEDEN COMBINAR SONIDOS DE SU VOZ, POR EJEMPLO: ALARGANDO LOS SONIDOS DE LAS VOCALES DEL TEXTO ÍA, ÍA, OHHH.
- PUEDEN APLAUDIR, GIRAR, SALTAR, ETC.

5º-EN EL CUADERNO DIBUJA LO REALIZADO. TRATA DE GRABAR UN VIDEO, LA SEÑO DANIELA RECIBE TU PRODUCCIÓN.

JUAN DE EHEGARAY – 1º GRADO – ÁREAS INTEGRADAS

6º-REVISAS LAS ACTIVIDADES ANTERIORES DE LA GUÍA DONDE TRABAJASTE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS, OBSERVA CADA UNA.

- IMAGINA COMO PODRÍA SER UN PERRO O ALGÚN ANIMALITO QUE TE GUSTE CON FORMAS GEOMÉTRICAS, POR EJEMPLO, EL CUERPO DEL PERRO PODRIAMOS PONERLE UN RECTÁNGULO, LAS PATAS DE CUATRO RECTÁNGULOS DELGADOS, LA CABEZA CUADRADA LAS OREJAS DE TRIÁNGULO INVERTIDO.
- EN TU CARPETA REALIZA UN DIBUJO EN DONDE TODOS LOS OBJETOS QUE DIBUJES SEAN CON FORMAS GEOMÉTRICAS, UTILIZANDO EL CUADRADO, EL RECTÁNGULO, EL TRIÁNGULO, EL CÍRCULO.
- EL DIBUJO DEBE SER RELACIONADO CON LOS HÁBITOS SALUDABLES.
- PINTA TU DIBUJO, SACA UNA FOTO Y ENVÍASELO A LA SEÑO.

7º-APRENDEMOS MUSICALMENTE

- ❖ TRABAJO CON LA SIGUIENTE CANCIÓN: VOY A DIBUJAR MI CUERPO
- ❖ MEMORIZA LA CANCIÓN TRABAJADA.

Voy a dibujar mi cuerpo

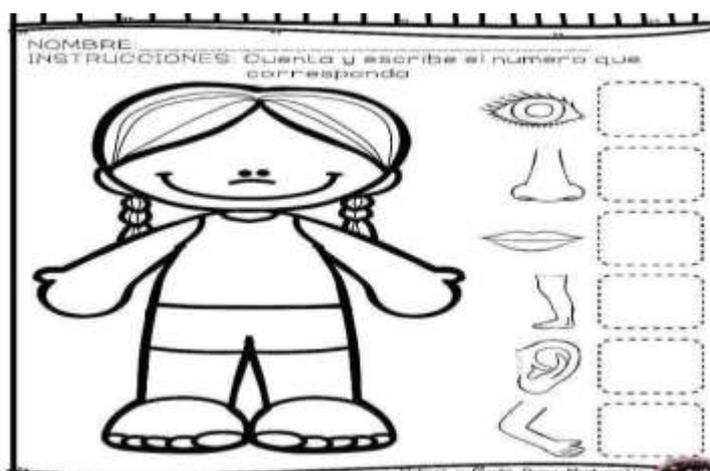
Voy a dibujar mi cuerpo
La cabeza es lo primero,
Un bracito a cada lado
Y en las manos cinco dedos.

De a poquito voy bajando
Y a las piernas ya llegue,
Voy hacer dos zapatillas
Porque adentro van los pies.

Ahora que me acuerdo
Algo falta en mi cabeza:
Dos ojitos y una boca,
La nariz y dos orejas.

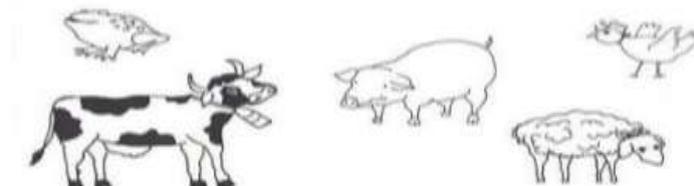
[Miren que bien, me dibuje,
De la cabeza hasta los pies!]

lap.com

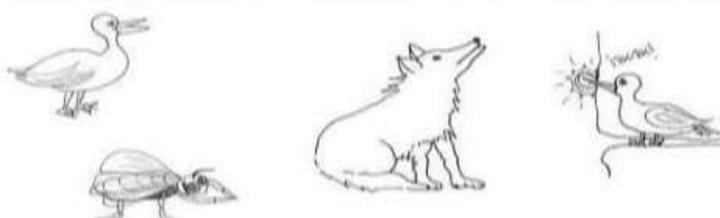


**DURACIÓN DEL SONIDO.
SONIDOS LARGOS Y CORTOS**

- ESCUCHA Y REPRODUCE LOS SONIDOS DE ÉSTOS ANIMALES CON LA VOZ Y EL CUERPO.
- COLOREA LOS ANIMALES CUYO SONIDO SUENE CORTO.



- ESCUCHA Y REPRODUCE LOS SONIDOS DE ÉSTOS ANIMALES CON LA VOZ Y EL CUERPO.
- COLOREA LOS ANIMALES CUYO SONIDO SUENE LARGOS.



14°-EN **EDUCACIÓN FÍSICA** TENEMOS TAMBIÉN JUEGO DE LA OCA PARA JUGAR EN FAMILIA, TOMAR UN DADO, TIRARLO ¡Y A JUGAR!

PARA ESTE JUEGO SOLO VAN A NECESITAR UN DADO, AL TABLERO (¡PUEDEN IMPRIMIRLO O DIBUJARLO USTEDES MISMOS, ES MUY FÁCIL!) ¡CON MUCHAS GANAS DE DIVERTIRSE Y A SEGUIR APRENDIENDO!

- 1 REALIZAR 5 SALTOS EN 1 PIE... ¡SIN CAERSE!
2. QUEDARSE COMO “ESTATUA” POR 10 SEGUNDOS... ¡EN 2 APOYOS! (NO VALE EN 2 PIES... PUEDE SER 1 MANO Y 1 PIE)
3. CAMINAR 50 PASOS POR TU CASA, CONTANDO EN VOZ ALTA.
4. SALTAR EN UN PIE DURANTE 5 SEGUNDOS... ¡SIN CAERTE!
5. POZO: SI CAES EN

JUAN DE EHEGARAY – 1º GRADO – ÁREAS INTEGRADAS

EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA START. - 6. MANTENER EL EQUILIBRIO, SOBRE UN SOLO PIE, Y CONTAR EN VOZ ALTA HASTA 10. ¡TÚ PUEDES! - 7. BAILAR UNA CANCIÓN QUE TE GUSTE DE YOUTUBE (¡TODOS ACOMPAÑAN!). - 8. AVANZAR UN CASILLERO. - 9. LANZAR UNA ALMOHADA CON UNA SOLA MANO... ¡LO MÁS LEJOS POSIBLE! - 10. SALTAR CON LOS PIES JUNTOS 10 VECES... ¡Y GIRAR A LA VEZ! -11. LANZAR UNA PELOTA O ALGUN ELEMENTO SIMILAR HACIA ARRIBA CON UNA MANO Y ATRAPAR CON 2 SIN QUE SE CAIGA AL SUELO - 12. CONVERTIRSE POR 5 SEGUNDOS EN EL “VIENTO” Y REALIZAR SU SONIDO Y MOVIMIENTO CON EL CUERPO. - 13. POZO: SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA NÚMERO 6. -14. TOCARSE LA PUNTA DE LOS PIES CON LAS MANOS, SIN DOBLAR LAS RODILLAS. - 15. LANZAR ALGÚN ELEMENTO HACIA UNA TORRE DE BOTELLAS, TIENES 3 INTENTOS DEBES VOLTEAR TODAS 16. CAMINAR 20 PASOS HACIA ATRÁS POR TODA TU CASA - 17. RETROCEDER AL CASILLERO NÚMERO 12 (¡Y REALIZAR SU PRUEBA!). - 18. CORRER HASTA EL PATIO DE CASA Y VOLVER RÁPIDAMENTE - 19. ¡HACER UNA CARA GRACIOSA! - 20. ¡VIRUS!: PARA PODER ELIMINAR EL VIRUS Y SEGUIR JUGANDO, DEBES IR A LAVARTE BIEN LAS MANOS. - 21. ATRAPAR UN PELUCHE O MUÑECO LANZADO POR OTRO JUGADOR. ¡TÚ PUEDES! - 22. APILAR 7 OBJETOS DE LA CASA, UNO ENCIMA DEL OTRO. ¡Y QUE SEAN TODOS DISTINTOS! - 23. SALUDAR CON UN “CHOQUE DE CODO – PIE – CADERA” A TODOS LOS INTEGRANTES DEL HOGAR. - 24. RETROCEDE 1 CASILLERO (¡Y REALIZAR SU PRUEBA!). - 25. CORRER EN EL LUGAR DURANTE 10 SEGUNDOS, CONTANDO EN VOZ ALTA, Y AL FINALIZAR. ¡SALTAR BIEN ALTO!



DOCENTE A CARGO DE DIRECCIÓN: ROSANA RECIO

DOCENTES: VANESA ALCARÁZ - MARÍA VEGA - DANIELA AGÜERO - NOELIA ACOSTA - MARISEL ABALLAY - FACUNDO TEJADA