

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 1****ESCUELA:** CORNELIO SAAVEDRA**CUE:** 700049900**DOCENTES:** CECILIA FÚNEZ (MÚSICA), YAMILA SCHIFFEL (ARTES VISUALES), SONIA VILLA (TECNOLOGÍA) MARIANA HUERTAS (ED. FÍSICA)**GRADO:** 2º A Y B**TURNO:** TARDE.**ÁREAS:** MÚSICA, ARTES VISUALES, TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN FÍSICA.**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** ***"VAMOS A JUGAR SALTANDO CASILLEROS PARA GANAR"*****Contenidos Integrados:****MÚSICA:** ■ Instrumentos convencionales. ■ Sonidos del entorno.**ARTES VISUALES:** ■ Imagen Bidimensional. ■ Color Primario y secundario.**TECNOLOGÍA:** ■ Análisis de una operación utilizando diversos tipos de herramientas

■ Reconocimiento de las características de los materiales utilizados en los objetos y productos del entorno cotidiano.

**EDUCACIÓN FÍSICA:** ■ Habilidad manipulativa (coordinación óculo manual y podal)

■ Capacidades Coordinativas (diferenciación, equilibrio, orientación)

**Indicadores de evaluación para la nivelación****MÚSICA:** ♦ Distingue auditivamente sonidos del entorno. ♦ Reconoce algunos instrumentos musicales.**ARTES VISUALES:** ♦ Realiza una composición figurativa. ♦ Reconoce colores primarios y secundarios.**TECNOLOGÍA:** ♦ Nombra materiales argumentando su uso. ♦ Describe las partes de las herramientas diferenciando las zonas que se vinculan con el cuerpo y las que actúan con él.**EDUCACIÓN FÍSICA:** ♦ Ejecuta pases, lanzamientos con ambos lados orientándose en el espacio. ♦ Domina lateralidad y equilibrio estático**Desafío:** ***" Inventamos un juego didáctico expresivo que requieran de los lenguajes: plástico, visual, corporal y musical"***.**Actividades: ¡¡¡Jugamos en familia!!!****Busca en casa todo aquello que te sirva para fabricar el tablero:**

- ★ Un trozo de cartón.
- ★ Una cartulina blanca (puede ser otro material que tengas en casa, hojas de dibujo, hojas A4 de computadora, etc.)

- ★ Tapitas plásticas para realizar las fichas con las que jugará cada uno.
- ★ Un dado.

### REGLAS DEL JUEGO:

1º Cada jugador elige el color de ficha o tapita con el que jugará, luego tira el dado para ver qué puntos saca. Comenzará el que obtuvo el mayor puntaje. Todos deben empezar en el casillero **SALIDA**.

2º Tirar nuevamente el dado para comenzar el juego, avanza los lugares que te salieron en el dado, cada casillero tiene algún desafío que realizar. Si caíste en una escalera sube por ella hasta el nuevo casillero.

3º Gana el primero en llegar al casillero **LLEGADA**.



¡¡¡A JUGAR!!!

**CASILLERO N° 1:** Realiza el siguiente desafío: **Mantengo el equilibrio sin dejar caer el lápiz**

- Busca un lápiz, traza una línea y párate sobre ella, deberás mantener el equilibrio durante 8 segundos



**CASILLERO N° 2:** Observa tu entorno y nombra 3 objetos de distintos materiales, anótalos y mándale una foto a la profe de tecnología.

**CASILLERO N° 3:** Nombra que instrumento musical ves.

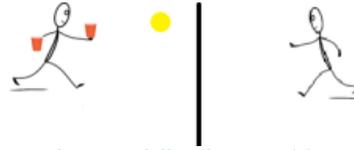
Si contestas bien avanza hasta el casillero N°9.



**CASILLERO N° 4:** Nombra 3 colores primarios si contestas bien avanza hasta el casillero 6.

**CASILLERO N° 5** En la siguiente actividad deberás atrapar la pelotita con los vasos usando tu mano izquierda y derecha. Son 6 lanzamientos y tendrás que atrapar 4 pelotitas, invita a

alguien más para que realice los lanzamientos. Debes mandarle a la profe de educación física un video de alguna de las actividades que hiciste.



**CASILLERO N° 6:** Deberás nombrar 4 útiles que llevas en la mochila tienes 10 segundos.

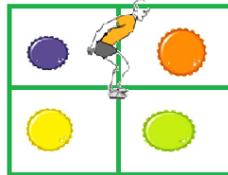
**CASILLERO N° 7:** Vuelve a tirar el dado.

**CASILLERO N° 8:** Piensa en diferentes objetos y elementos de la naturaleza y de tu entorno que puedas identificar con los colores primarios y secundarios.

Ahora en tu hoja de dibujo debes realizar una composición con esos elementos y objetos, por ejemplo un paisaje. Listo esto, debes pinatar la composición con colores primarios y secundarios según corresponda a cada elemento de la composición. Mándale una foto a la profe de artes visuales.

**CASILLERO N° 9:** Despejando el cuadrado:

Deberás dibujar un cuadrado y posicionarte en el medio, tendrás que despejarlo saltando con pies juntos hacia cada cuadro sin tocar las líneas lanzando las tapitas hacia afuera, repitiendo en voz alta la dirección hacia donde te muevas, adelante- atrás, izquierda derecha (siempre en relación a las tapas)



**CASILLERO N° 10:** Responde. ¿De dónde obtenemos los materiales? Si respondes bien avanza hasta el casillero N° 14.

**CASILLERO N° 11:** Debes nombrar los sonidos que escuchas en el audio.

**CASILLERO N° 12:** Nombra 2 oficios y 2 profesiones,

Busca, recorta y pega ejemplos. Mándale una foto a la profe de tecnología.

**CASILLERO N° 13:** Pierdes un turno pero subes al casillero 21.

**CASILLERO N° 14:** En la siguiente actividad marca un círculo posicionándote fuera de él, invita a alguien para que los oriente con la dirección que tendrán que conducir la pelota en relación al círculo, por ej : a la izquierda-derecha, hacia adentro-afuera.



**CASILLERO N° 15:** Hacer la mímica de las siguientes herramientas, serrucho y pincel.

**CASILLERO N° 16:** Nombra que instrumento musical ves. Debes mandarle a la profe de música un audio nombrando los instrumentos que viste en este juego.



**CASILLERO N° 17:** Empieza de nuevo.

**CASILLERO N° 18:** Si caíste acá, baja al casillero N° 16 y vuelve a tirar.

**CASILLERO N° 19:** Avanza 2 casilleros.

**CASILLERO N° 20:** En la siguiente actividad deberán realizar 5 pases seguidos con las 2 manos.



**CASILLERO N° 21:** Busca una silla y responde. ¿De qué material está hecha? ¿Para qué sirve?

**CASILLERO N° 22:** Retrocede 5 casilleros.

**CASILLERO N° 23:** ¡¡¡ Felicidades llegaste a la META!!!



***¡¡¡GRACIAS FAMILIAS POR EL APOYO Y ACOMPAÑAMIENTO!!!  
ES MUY IMPORTANTE PARA NOSOTRAS***

Directora: Adriana Cabaña

Vicedirectora: Analía Carbajal

**Meta**

Perroceces  
5 casillas

12

Perroceces un  
cajón

14

15

Avanza dos  
casillas

18

Empieza de  
nuevo

11

10

9

8

Vuelve a  
jugar

6

1

2

3

4

5

**Salida**