

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 1**Escuela:** Cornelio Saavedra**CUE:** 700049900**Docentes:** Cecilia Fúnez (Música), Yamila Schiffel (Artes Visuales), Sonia Villa (Tecnología) y Mariana Huertas (Ed. Física).**Grado:** 3° A y B**Turno:** Tarde.**Áreas:** Música, Artes Visuales, Tecnología y Educación Física.**Título de la propuesta:** “El juego de las escaleras”**Contenidos:****MÚSICA:** • Instrumentos convencionales • Sonidos del entorno.**ARTES VISUALES:** • Imagen Bidimensional. • Color Cálido y Frío.**TECNOLOGÍA:** • Reconocimiento de conceptos básicos utilizados y adquiridos durante todo el año.**EDUCACIÓN FÍSICA:** • Habilidad manipulativa (coordinación óculo manual y podal

- Capacidades Coordinativas (diferenciación, equilibrio, orientación)

Indicadores de evaluación para la nivelación:**MÚSICA:**

Reconoce algunos instrumentos musicales y que familia pertenece.

Marca ritmo con distintas partes del cuerpo.

ARTES VISUALES:

Esboza un móvil de cartón.

Reconoce los colores cálidos y fríos.

TECNOLOGÍA:

Identifica productos tecnológicos y los cambios que producen en oficios y profesiones

Describe un circuito productivo respetando las distintas etapas.

EDUCACIÓN FÍSICA:

Ejecuta pases, lanzamientos con ambos lados orientándose en el espacio

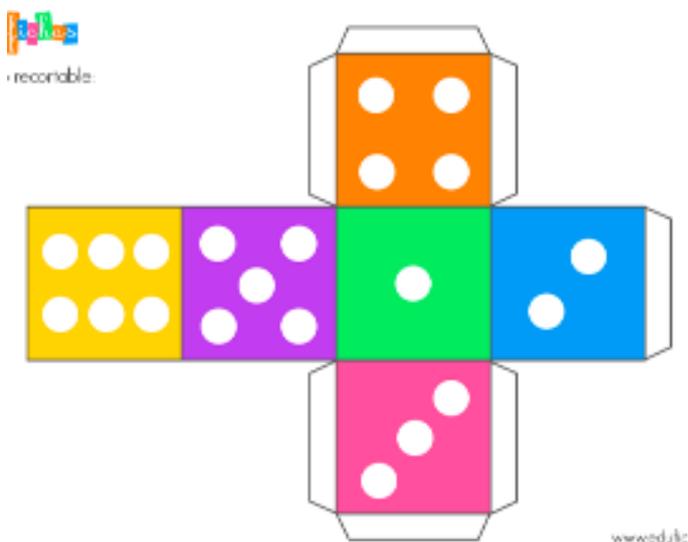
Domina la lateralidad y equilibrio estático-dinámico.

Desafío: *Ejecutar un juego didáctico expresivo que requiera de los lenguajes: plástico, visual, corporal y musical.*

Actividades: *¡¡¡Jugamos en familia!!!*

1 BUSCA EN CASA TODO AQUELLO QUE TE SIRVA PARA FABRICAR UN 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.
- ★ **Para armar el dado:** Si no tienes dados en tu casa, entonces animate y arma uno con cartulina.



REGLAS DEL JUEGO:

1º Cada jugador elige el color de ficha o tapita con el que jugará.

2º Luego tira el dado para ver cuántos puntos sacó. Comenzará el que obtuvo el mayor puntaje. Todos deben empezar en el casillero **SALIDA**.

2º El primer jugador, tira nuevamente el dado para comenzar el juego, avanza los lugares que salieron en el dado y lee si el casillero tiene algún desafío que realizar. Si cayó en un casillero con una escalera sube por ella hasta el nuevo casillero. Son 3 escaleras en total

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

ATENCIÓN: LAS ESCALERAS TE AYUDAN A SUBIR Y AVANZAR EN EL JUEGO.



PARA PODER COMENZAR EL JUEGO DEBERÁS EJECUTAR CADA ACTIVIDAD INDICADA EN LOS CASILLEROS PARA PRACTICAR. RECUERDA ENVIAR A LA SEÑOR QUE CORRESPONDA LA EVIDENCIA:

CASILLERO N° 1: Marca un camino, luego busca un almohadón que tendrás que transportar sobre la cabeza sin que se caiga. Debes mandarle a la profe de educación física un video.

Actividad: _____ →



CASILLERO N° 2: Nombra 3 productos tecnológicos q sirvan para satisfacer la necesidad de trasladarse.

Actividad: escribe el nombre de tres productos tecnológicos que sirven para trasladarse. Ilustra o busca en revistas, recorta y pega.(TECNOLOGÍA)

CASILLERO N° 4: Nombra que instrumento musical ves y a qué familia pertenece.



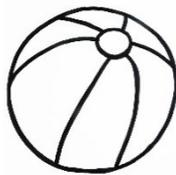
Si contestas bien avanza hasta el casillero N° 9.

Actividad: escribe el nombre de otros instrumentos que pertenezcan a la misma familia (MÚSICA)

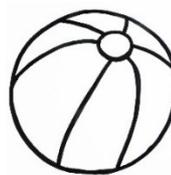
CASILLERO N° 5: Nombra 3 colores cálidos y 3 colores fríos, si contestas bien avanza hasta el casillero N° 6.

Actividad: Colorea las pelotas de colores cálidos y fríos (ARTES VISUALES)

CÁLIDOS



FRÍOS



CASILLERO N° 6: En la siguiente actividad deberás marcar un camino y recorrerlo saltando en un pie hasta llegar al punto marcado donde podrás pararte en dos pies y realizar el lanzamiento embocando la pelotita en el balde.

Actividad: Realiza el ejercicio y envía una foto a la profe.



(ED. FÍSICA)

CASILLERO N° 8: En 30 segundos debes nombrar herramientas que usa el albañil para hacer su trabajo, anótalos y manda una foto a la profe de tecnología.

Actividad: Dibuja 4 herramientas que se usan en la construcción de una casa y escribe cómo se llaman. (TECNOLOGÍA)

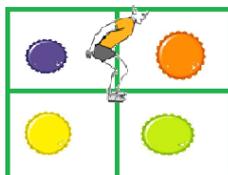
CASILLERO N° 9: Vuelve a tirar el dado.

CASILLERO N° 10: Decora un móvil con colores cálidos y fríos

Actividad: Toma un trozo de catón de caja y con el lápiz negro realiza diferentes formas irregulares de distinto tamaño y con ayuda de la tijera recórtalos. Una vez listo, realiza pequeños orificios en ambos extremos de tu recorte, ahora con tus témperas de colores cálidos y fríos pinta los recortes de cartón. Una vez secos, busca piola y la introduces en los orificios, en tiras de no más 30 cm. y colocas unos tres o cuatro figuras de cartón por tira con separación de 2 o 3 centímetros entre cada figura de cartón, esta operación la repites en tres o cuatro tiritas de piola, listas estas tiras con los recortes de cartón los debes atar a un pequeño palito o trozo de madera. Debes mandarle una foto a la profe de artes visuales del trabajo terminado.(ARTES VISUALES)

CASILLERO N° 12: Despeja el cuadrado saltando con dos pies

Actividad: 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. (ED. FÍSICA)



CASILLERO N° 13: Busca alrededor tuyo 3 alimentos naturales y 3 elaborados. Si respondes bien avanza hasta el casillero N° 14.

CASILLERO N° 14: Debes acompañar con palmas el ritmo de una canción.

https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_naTBZfK-bB4fESQ51rWgdN1NdVy3D2um0

Actividad: Debes mandarle a la profe de música un video de esta actividad.(MÚSICA)

CASILLERO N° 15: Nombra las etapas del circuito productivo.

Actividades: Dibuja un circuito productivo y coloca el nombre de cada etapa. Debes mandarle un video a la profe de tecnología.(TECNOLOGÍA)

CASILLERO N° 16: Nombra que instrumento musical ves (MÚSICA)



CASILLERO N° 17: Retrocede 5 casilleros.

CASILLERO N° 18: Felicidades llegaste a la meta!!!

Recuerda que los casilleros que faltan corresponden a una escalera.



PARA RESOLVER EL DESAFÍO DEBERÁS REALIZAR EL TABLERO CON LOS MATERIALES INDICADOS AL COMIENZO. PUEDES USAR TU CREATIVIDAD PARA HACER ALGO INCREÍBLE. UNA VEZ TERMINADO PUEDES COMENZAR A JUGAR. RECUERDA MANDAR FOTOS O VIDEOS A LAS SEÑO DE ESPECIALIDAD



¡¡¡GRACIAS FAMILIA POR APOYARNOS Y ACOMPAÑARNOS!!!

Directora: Adriana Cabaña

Vicedirectora: Analía Carbajal