

GUÍA PADAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Maestro José J. Berrutti

CUE: 7000464-00

Docentes: Norma López, Emilse Tejada, Jorge Jorquera, Jesica Ortiz, Marita García, Vanesa Reta.

Grado: Segundo

Turno: Jornada Completa.

Áreas: Música, Teatro, Educación Física, Educación Agropecuaria, Tecnología, Artes Visuales

ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL.

Título de la propuesta: Cuento con sonidos.

Contenidos: El sonido

Indicadores de evaluación para la nivelación: Participa en propuestas de producción musical.

Desafío: Producir un audio narrando un cuento, evidenciando lo aprendido

Actividades (A)

1) Lee el cuento ¿Dónde se desarrolla la historia, en el campo, la ciudad, el desierto o en el bosque? ¿Qué sonidos imaginas que se escuchan allí? ¿Son los mismos que escuchas dónde vives? ¿Hay momentos de silencio? Te propongo que cambies el lugar donde vive caperucita e imagines todo un cuento nuevo.

2)- Una vez que tengas terminada tu historia, con la ayuda de un adulto, mientras el lee tu imitaras todos los sonidos con la voz que puedas. También explora sonidos en tu cuerpo que puedas utilizar. Busca elementos de la casa que puedan ayudarte con la sonorización del cuento. Graba esta actividad mientras la realizas y me la envías.

ÁREA: TEATRO

Título de la propuesta: “Me expreso y comprendo a través del cuento”

Contenidos: El cuerpo como instrumento de expresión y comunicación en el juego dramático. Elementos del lenguaje teatral (personajes, espacio, conflicto y resolución de conflicto).

Indicadores de evaluación para la nivelación:

¿Participó de las propuestas con entusiasmo?

¿Comprendió de qué se trataba el cuento?

¿Identificó los elementos del lenguaje teatral?

¿Exploró y jugó en el “Juego dramático”?

¿Utilizó elementos para caracterizarse creando su personaje?

Desafío: “Producir un audio renarrando un cuento y exponiendo ilustraciones o imágenes que demuestren lo aprendido.”

Actividades:

Lee el cuento de “Caperucita y su bicicleta roja” con ayuda de un mayor y cuéntame a través de un audio de que se trata, identifica los PERSONAJES que aparecen, el ESPACIO donde transcurre la historia, el CONFLICTO el problema q tuvo el lobo y la RESOLUCIÓN DEL CONFLICTO como se solucionó ese problema. Dibuja lo que más te gustó del cuento.

Luego vas a elegir un personaje, vas a caracterizarte con lo que tengas en casa y vas a jugar a representarlo. Y así pasar del mundo real al “mundo imaginario”. Utiliza todos los gestos de la cara toda la expresión del cuerpo para jugar y diviértete como si nadie te estuviera observando (en el juego dramático no hay espectadores).

CAPERUCITA Y SU BICICLETA ROJA
CAPERUCITA ESTÁ CANSADA DE CRUZAR EL BOSQUE CAMINANDO PARA IR A VISITAR A SU ABUELITA. POR AHÍ NO PASA NINGÚN COLECTIVO Y LA CANASTA PESA MUCHO. SU MAMÁ LA SORPRENDIÓ Y LE REGALÓ PARA SU CUMPLEAÑOS UNA HERMOSA BICICLETA ROJA.
EL LOBO SE ENTERÓ DE LA NOVEDAD Y FUE TAN GRANDE SU CURIOSIDAD QUE LE ROGÓ A CAPERUCITA QUE SE LA PRESTARA UN RATO. PERO EL LOBO NO PODÍA PEDALEAR BIEN Y SE CAÍA A CADA RATO. TODOS LOS ANIMALITOS DEL BOSQUE SE REÍAN A MÁS NO PODER. PERO CAPERUCITA, CON PACIENCIA, LE ENSEÑÓ. DESDE ENTONCES, EL LOBO Y CAPERUCITA SON GRANDES AMIGOS. EL LOBO LA ESPERA CADA DÍA PARA QUE CAPERUCITA LO DEJE DAR UNA VUELTA EN BICICLETA.



SILVIA BEATRIZ ZURDO

ÁREA: EDUCACIÓN AGROPECUARIA.

Título de la propuesta: La escritura autónoma de palabras y oraciones que conforman textos, respetando la correspondencia entre sonido y letra.

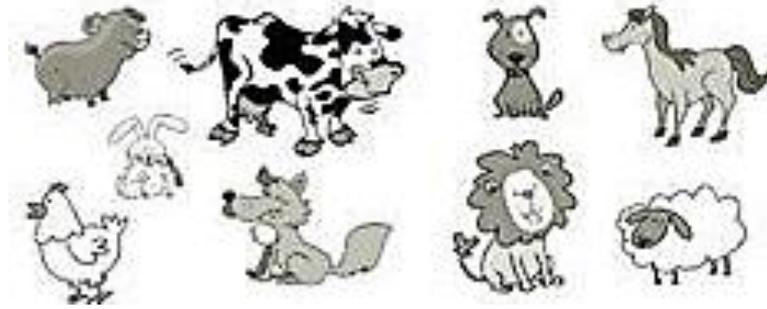
Contenidos: Los animales y su alimentación. Animales de granja.

Indicadores de evaluación: Clasifica los animales de acuerdo a sus características de nutrición.

Desafío: Producir un audio re narrando un cuento y exponiendo ilustraciones o imágenes que demuestren lo aprendido.

Actividades:

- 1) Clasifica estos animales según su alimentación. Recorta y pega en la columna que corresponda.



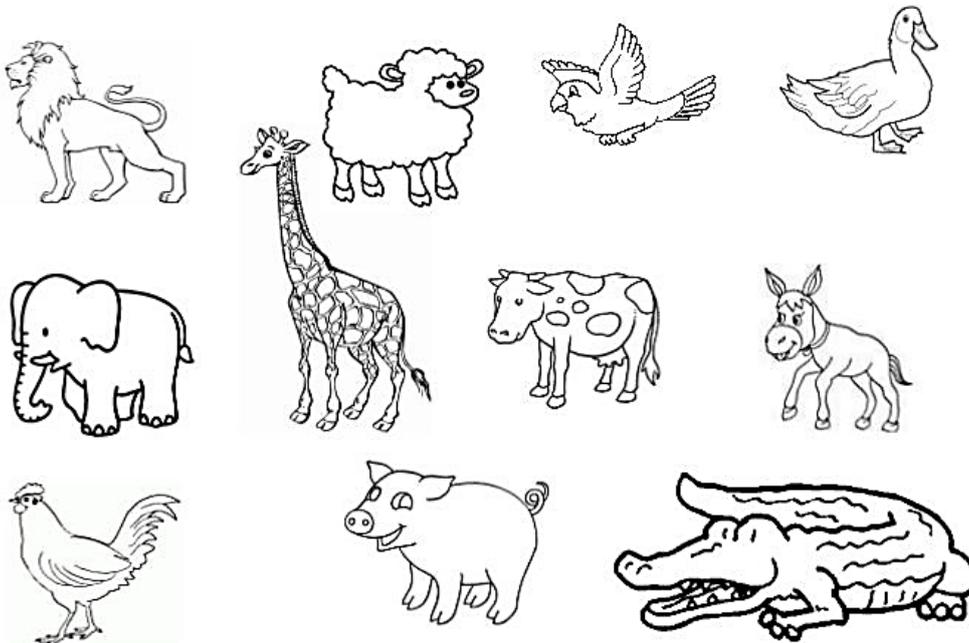
HERVIBORO

CARNÍVORO

OMNIVORO

2) Observa el cuadro del punto uno y marca con un círculo de color azul si aparece algún personaje del cuento de la **Caperucita y su bicicleta roja**. en caso de aparecer, redacta una oración escribiendo su nombre y comentando de que se alimenta este personaje.

3) El siguiente cuadro presenta animales de granja y salvajes. Recorta las imágenes y pégalos en el cuadro que corresponda cada uno de ellos. Escribe el nombre de los animales de granja.



ANIMALES DE GRANJA

ANIMALES SALVAJES

ÁREA: ARTES VISUALES.

Título de la propuesta: CUENTOS CLÁSICOS.

Contenidos:

- ☞ La imagen bidimensional: características de la figura. Figura y fondo.
- ☞ El color: el color en la imagen bidimensional. Uso con distintas intencionalidad.
- ☞ Procedimientos: dibujo, collage, técnica mixta.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ☞ Identifiquen figura y fondo.
- ☞ Utilicen los colores con distintas intencionalidad.
- ☞ Reconozcan materiales y su aplicación.

Desafío: Producir un audio renarrando un cuento y exponiendo ilustraciones o imágenes que demuestren lo aprendido.

Actividades:

Escuchar atentamente el cuento “CAPERUCITA ROJA Y SU BICICLETA”. Comentar con un adulto sobre el mismo. ¿Qué hacía caperucita todos los días? ¿Dónde vivía la abuela? ¿Con que la sorprendió su mamá? ¿Qué paso cuando el lobo se enteró que tenía una bicicleta? ¿Sabía andar en bicicleta el lobo? ¿Qué paso con los animales del bosque? ¿Aprendió el lobo a andar en bicicleta? Etc.

Dibujar en una hoja a Caperucita enseñando al lobo a andar en bicicleta. Una vez listo pintar y pegar papeles de muchos colores. Recuerda donde viven los personajes (en el bosque y todo lo que hay). Puedes dividir la hoja y hacer varios dibujos de como caperucita le enseñó al lobo a andar en bicicleta.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.

Título de la propuesta: “ El Movimiento y sus expresiones”

Contenidos: Exploración, descubrimiento y experimentación motriz en situaciones lúdicas problemáticas que requieran:

- Práctica de las habilidades motrices básicas locomotrices.
- Variación de posturas y posiciones corporales.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Se manifiesta creativamente con su cuerpo: desplazamientos, caminar, correr, saltar, girar.

Actividades:

1. Ubícate frente a un escalón o una cubierta de auto y salta con ambos pies arriba y abajo cuenta

mentalmente hasta 10, descansa y

2. Ahora salta alternadamente con un pie y el otro, cuenta hasta 10, descansa y
3. Ahora repítelo e intenta hacerlo aplaudiendo, descansa.
4. Ahora camina como perrito ¿Cuántos apoyos tendrás en el piso? _____
5. Y si el perrito se clava una espina en la patita ¿Cómo caminaría? Imítalo ¿Con cuántos apoyos camina ahora? _____

Felicitaciones has terminado tu tarea!!!!

ÁREA: TECNOLOGIA

Título de la propuesta: Fabricando un cuento.

Contenidos: Reconocimiento y exploración de diversas maneras de transformar materiales, especialmente extraídos de la naturaleza o materiales con algún nivel de elaboración a través de distintas operaciones.

Indicadores de evaluación para la nivelación: Reconocer y seleccionar los materiales necesarios para crear un libro de cuentos evidenciando el uso de distintas herramientas para su elaboración

Desafío: producir un audio re narrando un cuento y exponiendo ilustraciones o imágenes que demuestren lo aprendido.

Actividades: deberás crear un libro de cuento utilizando materiales reciclados (como por ejemplo cartón, cartulina, plástico etc.) seleccionando las herramientas adecuadas necesarias para ello, (tijera, pinceles, regla, etc.)

Directora: Robledo, Lizzie.