

## **GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO1-**

**ESCUELA:** PROVINCIA DE BUENOS AIRES.

**CUE:** 700060900

**DOCENTES:** MATURANO, MÓNICA - BECERRA, VANESA - DÁVILA, NATALIA-BLANC, ANDREA - VERA, GABRIEL.

**GRADO:** 2º A Y B PRIMER CICLO. NIVEL: PRIMARIO.

**TURNO:** JORNADA COMPLETA.

**ÁREAS DE ESPECIALIDADES INTEGRADAS:** TEATRO - EDUCACIÓN PLÁSTICA - EDUCACIÓN MUSICAL- EDUCACIÓN FÍSICA -EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** APRENDIENDO EN CASA.

### **CONTENIDOS:**

TEATRO: EXPRESIÓN ORAL-DIÁLOGO.

EDUCACIÓN FÍSICA: HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS, PREDOMINIO LATERAL, NOCIONES TEMPORALES Y ESPACIALES.

EDUCACIÓN MUSICAL: ELEMENTOS DEL RITMO, PERCUSIÓN CORPORAL, INSTRUMENTOS MÚSICALES NO CONVENCIONALES, CANCIONERO INFANTIL

EDUCACIÓN PLÁSTICA: LA FORMA TRIDIMENSIONAL EN RELACIÓN CON EL PLANO Y EL RELIEVE. LA IMAGEN TRIDIMENSIONAL CON REGISTROS LINEALES CON DISTINTA FINALIDAD, LA LÍNEA RECTA.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: RECONOCIMIENTO DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES. ANÁLISIS DE TAREAS DE BASE MANUAL UTILIZANDO MEDIOS TÉCNICOS.

### **INDICADORES DE EVALUACIÓN:**

TEATRO: LEE CON EXPRESIÓN LA POESÍA. ARMA UN TÍTERE CON MATERIAL DESCARTABLE. INVENTA UN DIÁLOGO CON EL TÍTERE.

EDUCACIÓN FÍSICA: IDENTIFICA SU PREDOMINIO LATERAL. DISTINGUE NOCIONES ESPACIALES. DIFERENCIA ESTADOS CORPORALES.

EDUCACIÓN MUSICAL: ACOMPAÑA UNA CANCIÓN MARCANDO PULSO CON PERCUSIÓN CORPORAL.

UTILIZA EL CUERPO COMO MEDIO PARA PRODUCIR SONIDOS

EJECUTA INSTRUMENTOS NO CONVENCIONALES CASA PARA ACOMPAÑAR UNA CANCIÓN.

EDUCACIÓN PLÁSTICA: RECONOCE LA TRIDEMENCIÓN A TRAVÉS DE LÍNEAS RECTAS.

EDUCACIÓN TCNOLÓGICA: IDENTIFICA LOS MATERIALES A TRAVÉS DE LOS DIFERENTES OBJETOS.

DESCRIBE EL EMPLEO DE MEDIOS TÉCNICOS TENIENDO EN CUENTA SU FUNCIÓN.

**DESAFÍO:** REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA DE LAS ACTIVIDADES DE LAS DISTINTAS ÁREAS, POR MEDIO DE: FOTOS, AUDIOS Y VIDEOS REALIZADOS POR LOS ALUMNOS DESDE SUS HOGARES.

## **DÍA 1**

## **TEATRO**

### **ACTIVIDADES**

- 1- LEE LA POESÍA Y LUEGO COLOCA ACCIONES (NO OLVIDES RESPETAR LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN).

DAVID TIENE UNA GRANJA.

DAVID TIENE UNA GRANJA LLENA DE ANIMALES

CON UN CORRAL Y CUADRAS DE ÁRBOLES FRUTALES.

DAVID TIENE UNA VACA QUE ES GRANDE Y MARRÓN

QUE DA MUY RICA LECHE PARA HACER REQUESÓN.

DAVID TIENE UN CERDITO QUE ES ROSA, MUY BONITO

CUANDO LE DA COMIDA ASÍ MUEVE EL HOCICO ¡OINC, OINC!

LA GRANJA DE DAVID ES UNA MARAVILLA

CUANDO VAN SUS AMIGOS ¡JUEGAN AL PILLA, PILLA!

DAVID TIENE UNA GRANJA LLENA DE ANIMALES

CON UN CORRAL Y CUADRAS DE ÁRBOLES FRUTALES.

AUTOR: POESÍAS CUCA PIRUCA.

- 2- ELIGE DOS ANIMALES DE LA POESÍA Y REALIZA 2 TÍTERES DE MEDIA O DE CUALQUIER OTRO MATERIAL QUE TENGAS EN CASA (UNA MEDIA ROTA O SIN PAR, LANA, TELA, BOTONES, CARTÓN, CAJA, ETC).
- 3- REALIZA UN BONITO DIÁLOGO ENTRE ELLOS.
- 4- ARMA UN VIDEO CON EL TRABAJO REALIZADO.

## **DÍA 2**

## **EDUCACIÓN MUSICAL**

### **ACTIVIDADES**

- 1- MARCA EL PULSO DE LA CANCIÓN "LA MURGA DEL MONSTRUO", EN EL SIGUIENTE LINK <https://youtu.be/AoUaDqazlJg>  
PUEDES USAR PERCUSIÓN CORPORAL O ALGUN ELEMENTO SONORO DE CASA PARA MARCAR EL PULSO (TARRO, CUCHARA, VASOS). RECUERDA QUE EL PULSO ES EL TIEMPO CONSTANTE DE LA CANCIÓN.  
ENVIA UN VIDEO, CON LO QUE LA MURGA DEL MONSTRUO USA, PERCUSION CORPORAL (PIES O MANOS) PARA ACOMPAÑAR EL PULSO,  
LUEGO ACOMPAÑA NUEVAMENTE EL PULSO CON UN COTIDIÁFONO (TARRO, CUCHARA, VASO).
- 2- ENVÍA UN VIDEO CON TU NOMBRE Y APELLIDO PARA MOSTRAR LO QUE APRENDISTE. ¿QUÉ ACTIVIDAD TE GUSTÓ MÁS? PODÉS CONTARME EN UN VIDEO CON POCAS PALABRAS.

## **DÍA 3**

## **EDUCACIÓN FÍSICA**

### **ACTIVIDADES**

MATERIALES: TAPITAS, BALDE, BOLSA DE NYLON.

- 1- INFLAR UNA BOLSA CON AIRE, POR CADA PARTICIPANTE, HACER UN NUDO.  
MARCAR DOS LÍNEAS: UNA DE PARTIDA Y OTRA DE LLEGADA.  
A LA ORDEN, TRASLADAR LA BOLSA CON LA PALMA DE LA MANO ABIERTA (CON PEQUEÑOS GOLPES), PARA LLEGAR A LA OTRA LÍNEA. EL PRIMERO QUE LLEGA **"GANA"**.  
VARIANTES: TRASLADA CON LOS PIES, (PATADAS) O SOPLANDO.
- 2- UN PARTICIPANTE EN CADA EXTREMO DE LA MESA, UNO SE UBICA EN UNA EXTREMO, CON LAS TAPITAS, Y LAS DESLIZA POR LA MESA, EL OTRO TRATARÁ DE ATRAPARLAS CON EL BALDE. EL QUE LOGRE ATRAPARLA MAYOR CANTIDAD DE TAPITAS **GANA**.

Escuela Provincia de Buenos Aires-2º grado, Nivel Primario-Retroalimentación.

3- INVENTA AL MENOS DOS JUEGOS. UTILIZA MATERIALES QUE ENCUENTRES EN CASA, SEGÚN EL ESPACIO QUE DISPONGAS. ACORDANDO REGLAS.

ENVÍA FOTO POR WHATSAPP DE LOS JUEGOS PROPUESTOS.

4- PINTA CUÁL ES TU PIERNA Y TU BRAZO MÁS FUERTE.



5- COMPLETA CON: ACOSTADO - PARADO - ARRIBA - ABAJO - ADELANTE- ATRÁS

JOSÉ ESTÁ .....DEL CABALLO.

SUSANA Y PEPE ESTÁN.....DEL CABALLO.

FELIPE ESTÁ .....EN LA CAMA ELÁSTICA.

TOMÁS ESTÁ.....EN LA RUEDA.

SARA ESTÁ.....DEL ELEFANTE.

SAMUEL ESTÁ .....DEL CABALLO.

6- UNE CON UNA FLECHA.

SALTA    CORRE    CAMINA    LANZA    EQUILIBRIO



ENVÍA FOTO POR WHATSAPP CON TU NOMBRE APELLIDO Y GRADO. CARIÑOS SEÑO VANE

#### DÍA 4

#### EDUCACIÓN PLÁSTICA

##### ACTIVIDADES

- 1- DIBUJA CON REGLA UNA CASA USANDO SÓLO LÍNEAS RECTAS. CON LA PLASTILINA REALIZA CHORIZOS. LUEGO COLOCA PLASTICOLA EN LAS LÍNEAS QUE DIBUJAMOS DE LA CASA, PEGA LOS CHORIZOS EN LAS LÍNEAS.
- 2- DIBUJA CON UNA REGLA UNA CASA USANDO SÓLO LÍNEAS RECTAS. LUEGO BUSCA LOS PALITOS DE HELADOS QUE TENGAS GUARDADOS EN CASA. COLOCA PLASTICOLA POR LAS LÍNEAS QUE DIBUJAMOS DE LA CASA, PEGA LOS PALITOS DE HELADOS.

RECUERDA Y ENVÍA FOTO DEL TRABAJO POR WHATSAPP, COLOCA NOMBRE Y APELLIDO, GRADO Y DIVISIÓN. ESPERO QUE DISFRUTEN DE LAS ACTIVIDADES.

#### DÍA 5

#### EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

##### ACTIVIDADES

- 1- **OBSERVA** EN CASA ALGÚN **OBJETO** (POR EJEMPLO UN MUEBLE) O ALGÚN **ELEMENTO** QUE FORME PARTE DE LA CASA (POR EJEMPLO PUERTA O VENTANA). MIRA SI NECESITA SER ARREGLADO, **GRABA UN AUDIO** Y DESCRIBE:
  - NOMBRE DEL MATERIAL CON QUE ESTÁ CONSTRUIDO Y DE QUÉ ORIGEN PROVIENE ESE MATERIAL.
  - PIENSA CÓMO HARÍAS ESE ARREGLO Y QUÉ HERRAMIENTAS O MÁQUINAS UTILIZARÍAS ¿POR QUÉ PIENSAS QUE ESA HERRAMIENTA O MÁQUINA ES LA MÁS CONVENIENTE PARA REALIZAR ESA TAREA?
  - PIDE A MAMÁ O A PAPÁ QUE ENVÍE EL AUDIO A LA SEÑO DE TECNOLOGÍA.

2- **CONSTRUYE UN JUEGO: ¡ADIVINA! ¡ADIVINADOR!**

- **INVENTA** CUATRO ADIVINANZAS SOBRE LA FUNCIÓN DE HERRAMIENTAS O MÁQUINAS.
- **ESCRIBE** TUS ADIVINANZAS EN HOJA DE CUALQUIER COLOR Y **DIBUJA** SU RESPUESTA.
- CONSTRUYE UN **PORTA ADIVINANZAS** CON MATERIALES QUE TENGAS EN CASA.
- CUANDO TERMINE PIDE A MAMÁ O PAPÁ QUE SAQUE UNA FOTO DEL JUEGO Y SE LO ENVÍAS A LA SEÑO DE TECNOLOGÍA POR WHATSAPP.

**Directora: María Verónica Soria**