

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN – Grupo N° 1

Escuela: Ingeniero Félix Aguilar

CUE: 700048600

Docentes: Alaniz Mariana, Giménez Marcos, Gutiérrez Carina, Estela Matamoro, Claudia López, Patricia Fabaro, Gloria Mayorga y Osvaldo Invernizzi.

Ciclo: Primero

Grado: 1°, 2° y 3°.

Turno: Mañana

Áreas Especialidades: Educación Tecnológica, Educación Musical, Artes Visuales, Educación Agropecuaria y Educación Física.

Título: “APRENDEMOS JUGANDO”

Contenidos: **Tecnología:** Reconocimiento de los materiales utilizados en los productos del entorno cotidiano. Identificación de medios técnicos utilizados en la construcción o elaboración de los productos. Reconocimiento de distintos tipos de materiales. Análisis de las secuencias de operaciones en la construcción de productos utilizando medios técnicos

Música. Evocación, exploración, reproducción y reconocimiento de sonidos del entorno natural y social inmediato reconociendo sus posibilidades expresivas y organizándose en relación de sucesión y simultaneidad. Reconocimiento auditivo de la identificación y denominación de las cualidades del sonido en la audición. Las figuras musicales y su valor de tiempo.

Artes Visuales: Modos de organización en el plano. Experimentación con formas juntas y separadas, arriba – abajo, grande - pequeño. El Plano en Relaciones de proximidad lejanía realizando. Indagaciones según. La ubicación. Figura humana, espacio, proporción, color.

Educación Física: Registro de posturas en sí mismo – juegos tradicionales.

Educación Agropecuaria: La planta, sus partes. Frutas y hortalizas: color, forma y sabor.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Identifica materiales de productos del entorno cotidiano.
- Reconoce medios técnicos del entorno inmediato y la función de los mismos.
- Reconoce las propiedades de los diferentes materiales.

- Diferencia las distintas operaciones en el proceso de construcción del jugo seleccionado.
- Reconoce sonidos del entorno social y natural.
- Reproduce sonidos del entorno inmediato.
- Discrimina auditivamente las cualidades del sonido trabajadas. (altura, duración, intensidad).
- Reconoce las figuras musicales según su forma y valor de tiempo.
- Reconoce, manipula los materiales solicitados y se visualiza en sus trabajos.
- Manifiesta un relato visual de su trabajo.
- Identifica la lateralidad dominante en sí.
- Emplea el espacio gráfico y proporción en la figura de manera correcta.
- Identifica, dibuja y escribe el nombre de cada una de las partes de una planta

Actividades. Tecnología 1° grado.

1-Construye un juego de rompecabezas de 4 o más piezas. Puedes utilizar imágenes de revistas y cartón.



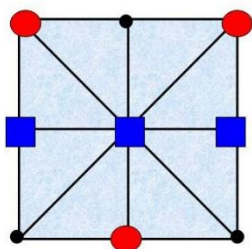
2- Observa las siguientes imágenes.

a)-Pinta los útiles escolares que utilizaste en la construcción del rompecabezas.

b)- Encierra con un círculo la herramienta que empleaste para cortar.

3-Subraya el material que utilizaste en tu proyecto: plástico-papel-metal-cartón-tela.

Tecnología 2° grado. 1- Construye un juego con distintos materiales, por ejemplo, TA-TE-TI



2-Completa con vocales y subraya el material que utilizaste en tu juego.

Docentes: Mariana Alaniz, Marcos Giménez, Carina Gutiérrez, Estela Matamoro, Patricia Fabaro, Claudia López, Gloria Mayorga y Osvaldo Invernizzi.

m-t_l

pl_st_co

m_d_r

c_rt_n

p_p_l

3-Diseña (dibujar) la herramienta que utilizaste en tu TA-TE -TI

4-Marca con una x la respuesta correcta:

Reutilizar materiales contamina el medio ambiente.

Las pilas no contaminan la tierra.

Tecnología 3° grado. 1-Selecciona materiales reciclables que se puedan usar para la construcción del siguiente juego “Insertando el aro en las botellas”

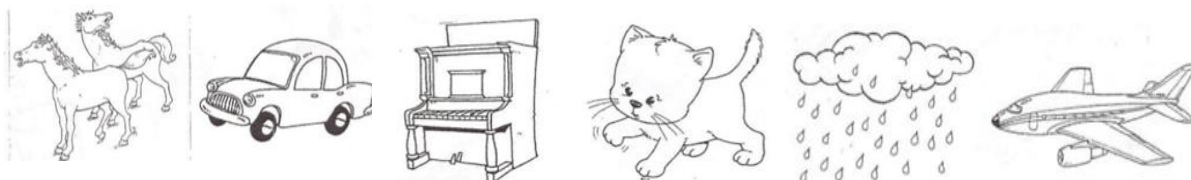
2-Selecciona varias botellas de plástico, luego pinta como más te gusten, rellena con arena o material pesado, para cuando debas insertar el aro de cartón no se caiga.

3- Confecciona los círculos de cartón más grande del tamaño de la botella que seleccionaste

4-Corta en su interior un círculo más pequeño de modo tal que lo puedas introducir en la botella, pinta con diferentes colores estos círculos.

5-Dibuja y escribe como hiciste el juego, teniendo en cuenta los diferentes medios técnicos que utilizaste(herramientas). Comparte una fotografía al grupo de whatsapp con tu nuevo juego.

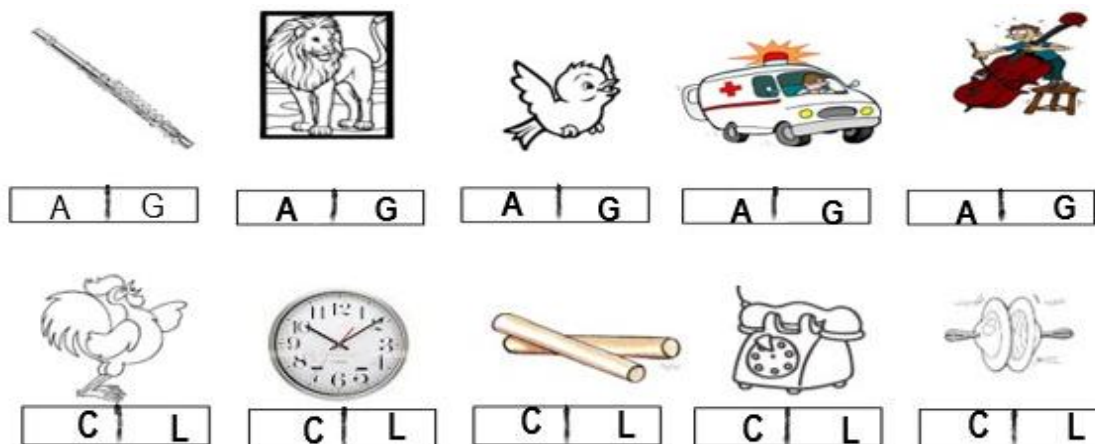
Música.1° grado. 1-Pinta con rojo las cosas u objetos que producen sonidos del entorno social y con verde las cosas u objetos que producen sonidos del entorno natural. Luego reproducélos con la boca.



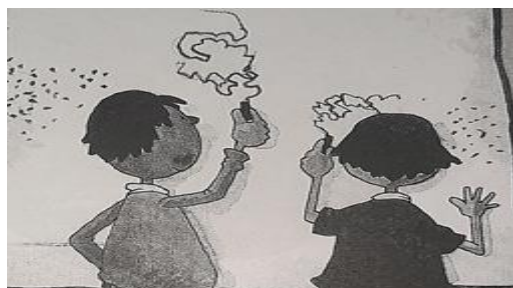
2- Juega a los detectives del sonido. Con ayuda de la familia debes caracterizarte de investigador (puede ser con una boina y una lupa o algo similar que encuentres en la casa). Como detective debes cumplir la misión de encontrar los sonidos que más pueda, para esto tienes que salir a dar un paseo y con ayuda de un familiar pedir que en una libreta (como hacen los detectives) vayan anotando todos los sonidos que encuentres. También debes fotografiar algunas de las fuentes (cosa u objetos) que producen dichos sonidos como así la lista de la libreta, para adjuntar las pruebas del caso.

Música 2° grado. 1- Observa los dibujos y reproduce con el cuerpo los sonidos que emiten, luego pinta los que corresponda. Ejemplo 2: “A” si es **A**gudo. “G” si es **G**rave.

Ejemplo 3: “C” si es **C**orto. “L” si es **L**argo.



2- Juego: El mural sonoro. Los pintores que es el alumno/a, debe dibujar sobre un papel grande pegado a la pared, los ritmos que produzca otro miembro de la familia a través de un: Toc. Toc. (sonido corto), la tapa de una olla (sonido largo). El dibujo debe representar de forma diferenciada los dos objetos sonoros tal como lo muestra la imagen.



Música 3° grado. 1-Juega a identificar las figuras con su valor de tiempo y construye una rayuela, en la cual permaneces en el casillero según el tiempo que dura la figura. Debes dibujarla en cada casillero.



1-Negra-1 tiempo (un aplauso). 2-Blanca-2 tiempos (dos golpes de palmas). 3-Corcheas-1 tiempos (chistar cortito). 4-Redonda-4 tiempos (salto 4 veces). 5-Negra-1 tiempo (un aplauso).6-Silencio de Negra (permanecer en silencio)

1 minuto). 7-Negra y Blanca (un aplauso y dos saltos). 8-Corcheas 1 tiempo (chistar cortito). 9-Blanca-2 tiempos (dos golpes de palma). 10-Redonda-4 tiempos (salto 4 veces).

2- Recorta por la línea punteada y pega cada figura con su nombre en tu cuaderno.

Corchea Blanca Redonda Negra Semicorchea.



Artes Visuales 1° grado. 1-Con ayuda de la familia realiza, en una cartulina blanca, una cuadrícula de imágenes de 10 casilleros. Cinco casilleros del lado derecho, adentro dibuja objetos u animales que te gusten, pero de tamaño **“Pequeño”**. Del lado izquierdo dibuja los mismos objetos y animales, pero de tamaño **“Grande”**. A cada casillero le colocas un número. Una vez realizado los dibujos lo pintas.

2- Del otro lado de la cartulina dibuja la misma cuadrícula, pero adentro de los casilleros escribe sólo números y luego puedes jugar en familia. El juego consiste en mirar las imágenes en poco tiempo, memorizar el lugar y el número de casillero en que se encuentra el dibujo, después dar vuelta la cartulina y preguntar al jugador que había en cada casillero, el jugador debe responder y adivinar todos los casilleros, si logra responder todo correctamente será el ganador.

Artes Visuales 3° grado. (Juego del tejo)

1- Conversa con alguien mayor: ¿Cómo es el juego del tejo? Dibújalo grande en la hoja, luego haz un dibujo tuyo saltando en tu turno con tus amiguitos. Pinta el cielo, el piso, las personas.

Educación Física 3° grado. (Jugamos al Tejo)

1-Lanza una pelota o elemento al cielo con una mano y tomarla sin que caiga 10 veces.

2- Salta con un pie una distancia de 5 metros 4 veces.

3-Arma un tejo en casa, juega hasta llegar al cielo.

4-Completa el siguiente registro luego de realizada cada actividad. Manda imagen con la respuesta al docente.

Actividad 1- ¿Con qué mano lo realizaste? ¿Izquierda o Derecha?

Actividad 2- ¿Con qué pie lo realizaste? ¿Izquierdo o Derecho?

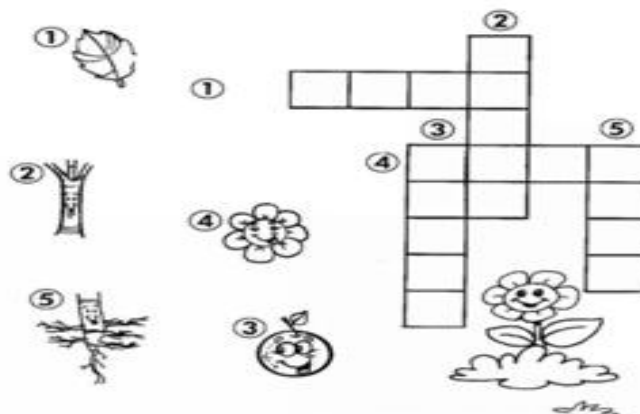
Actividad 3- ¿Con qué mano y con qué pie lo realizaste? ¿Izquierdo o Derecho?

5- Según lo trabajado, saca la siguiente conclusión:

♦ Para jugar al tejo utilizo mi mano..... (derecha o Izquierda) y mi pie..... (derecho o Izquierdo)

♦ Yo soy..... (derecho, zurdo o ambidiestro).

Agropecuaria 3° grado. 1- Repasamos la guía trabajada sobre las partes de las plantas. Completamos el crucigrama y coloreamos las imágenes.



2- Responde a las siguientes adivinanzas y dibuja las frutas y hortalizas.

Blanca por dentro verde por fuera. Si quieres que te lo diga es pera. _____	A veces blanquitas a veces negritas, siempre bolitas. _____	En el campo me crie entre verdes lazos Aquel que, por mi llora, me está haciendo mil pedazos. _____	No creas que te engaño si digo pi y luego miento. _____
Una señorita va por el mercado con su sombbrero verde y su traje morado. _____	No toma café, pero si toma té. _____	Si al conejo quieres contentar algo naranjado le debes dar. _____	Una señorita muy aseñorada, lleva sombbrero verde y blusa colorada. _____

Directora: Alejandra Moncho.

Vicedirector: Miguel Quiroga.