

GUIA N°22 ÁREA DE ESPECIALIDADES DE RETROALIMENTACIÓN-Grupo -1

Escuela: Juan XXIII.

Docentes: Burgos María Teresa- Videla, Romina- Ávila, Cecilia.

Grado: 2° A-B

Ciclo: Primero.

Nivel: Primario.

Turno: Tarde.

Áreas Curriculares: Educación Tecnológica, Educación Musical, Educación Física.

Desafío: Confeccionar tarjetas del juego " Mezclando sabidurías" para jugar en familia.

Capacidades: Comunicación/Expresar en distintos idiomas y/o tipos de lenguaje artístico, ideas y sentimientos.

Contenidos: *Educación Tecnológica:* Reconocimiento de distintas herramientas, su función y partes del cuerpo con que se vinculan.

Educación Musical: Clasificación de Sonidos y cualidades. Espacialidad del sonido. Percusión corporal.

Educación Física: Reconocimiento de lados y partes del cuerpo (Lateralidad) Equilibrio estático y dinámico. Esquemas motores básicos y posturales.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Educación Tecnológica: Reconoce distintas herramientas.

Reconoce la función de las herramientas.

Reconoce herramientas y con qué parte del cuerpo se vinculan.

Educación Musical: Identifica los sonidos.

Clasifica las características sonoras.

Imita los sonidos en distintos planos corporales.

Educación Física: Reconoce lados y partes del cuerpo.

Realiza el ejercicio con equilibrio estático y dinámico.

Explora esquemas motores básicos y posturales.

Actividades Guía de Retroalimentación N° 22

Fecha: lunes 9/11/20 al viernes 13/11/20

Desafío: Confeccionar las tarjetas del juego " Mezclando sabidurías" para jugar en familia.

Actividades.

Lee atentamente el siguiente instructivo.

Nombre del Juego: " MEZCLANDO SABIDURÍAS"

Preparación del material para el juego: Para poder jugar debes confeccionar 6 tarjetas de 10 x 10 cm, preferentemente de cartón o cartulina, en caso que no tengas estos materiales en casa pueden ser de papel. Cada tarjeta debe estar **enumerada del 1 al 6.**

Docentes: Burgos María Teresa- Videla, Romina- Ávila, Cecilia.



Ejemplo:

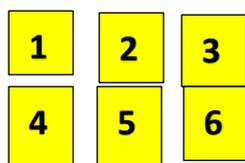
Debes conseguir un objeto pequeño para arrojar una piedrita mediana, o un bollito de papel, u ovillito de lana.

Instrucciones del juego: Para comenzar a jugar debes disponer las tarjetas en el espacio de juego que puede ser el suelo o sobre una mesa, las tarjetas pueden estar ubicadas de esta forma una al lado de la otra en línea, o en dos filas de tres, como lo muestra el siguiente ejemplo:

Opción 1 (una al lado de la otra en línea)



Opción 2 (dos filas de tres tarjetas)



El juego consiste en arrojar la piedrita (o el objeto que hayas elegido) desde una distancia aproximada de 1 m, hacia las tarjetas. El objeto debe caer sobre una de las seis tarjetas. Debes fijarte el número de tarjeta que te tocó y cumplir las consignas que están indicadas a continuación.

Consignas: Si te tocó la **tarjeta N°1** debes resolver las siguientes consignas:

Educación Física: Trasladar una pelotita de media primero con pie derecho y luego con pie izquierdo recorriendo una línea recta sin que se desvíe la pelotita.

Educación Tecnológica: Nombra tres herramientas.

Educación Musical: Encuentra cual es el animal intruso: animales de ciudad: gato, perro, canario, león. Imita los sonidos de cada animal.

Si te tocó la **tarjeta N°2** debes resolver las siguientes consignas:

Sumas 3 puntos.

Si te tocó la **tarjeta N°3** debes resolver las siguientes consignas:

Educación Física: En posición de sentado con piernas separadas frente a una pared a 2 m de distancia aproximada, hacer rodar una pelotita de media, de manera que llegue a la pared y vuelva a sus manos sin que se desvíe.

Educación Tecnológica: Responde: ¿Para qué sirve el serrucho?

Educación Musical: ¿Cuál de estos animales suena más fuerte y cual suena más despacio?

Animales de campo: gallina, chancho, caballo, cabra.

Si te tocó la **tarjeta N°4** debes resolver las siguientes consignas:

Resta 3 puntos.

Si te tocó la **tarjeta N°5** debes resolver las siguientes consignas:

Educación Física: Colocar una cuerda o titora a una distancia de 5 o 6 m de una pared, la pared es el punto de partida, debes desplazarte desde la pared hasta la cuerda en un solo pie sin caer y sin tocar el pie con el otro pie. De vuelta, cambio de pie.

Educación Tecnológica: Responde ¿Con qué parte del cuerpo usamos la tijera?

Educación Musical: imita los sonidos con tu cuerpo, de cómo corre un elefante, como camina una gallina, y el galope del caballo.

Si te tocó la **tarjeta N°6** debes resolver las siguientes consignas:

Sumas 3 puntos.

Puntaje: Por cada consigna resuelta sumas 1 punto (3 puntos por cada tarjeta) El objetivo del juego es llegar o superar los 10 puntos, si lo haces habrás logrado el desafío y ganado el juego.

Aclaraciones:

- El juego debe realizarlo con ayuda de un familiar, quien te leerá las consignas y anotan tu puntaje.
- El que arroja el objeto y resuelve las consignas eres tú.
- Si el objeto cae más de una vez en la misma tarjeta, debes volver a lanzar hasta que caiga en una tarjeta que aún no jugaste.

Terminado el juego debes copiar y escribir las actividades que realizaste durante el juego, en el cuaderno que corresponde a cada área.

Las actividades de Educación Física debes filmar un breve video.

Las evidencias (fotos del cuaderno y videos) debes mandarlas al grupo del grado los siguientes días y horarios:

Educación Física: lunes 16/11 de 13,30hs a 17,30hs.

Educación Tecnológica: martes 17/11 de 13,30hs a 17,30hs.

Educación Musical: jueves 19/11 de 13,30hs a 17,30hs.

DIRECTORA: SANDRA PÁEZ

VICEDIRECTORA: ROSA MONTELEONE

Docentes: Burgos María Teresa- Videla, Romina- Ávila, Cecilia.