

GUÍA N: 22 DE ÁREAS DE ESPECIALIDADES DE RETROALIMENTACIÓN**Escuela:** Falucho Turno Tarde**Grado:** 2º Segundo**Ciclo:** Primero**Nivel:** Primario**Turno:** Tarde**Área/s:** Educación Física, Educación Musical, Plástica, Educación Tecnológica.**Título de la propuesta:** “Organizamos una tarde divertida”**Desafío:** Organizar entre las distintas áreas una fiesta divertida.**Actividades de Retroalimentación.**

Los alumnos deberán enviar evidencias fotográfica o audio (dependiendo de cada área). Se trabajará del 9/11/20 hasta 16/11/20, Luego deben enviarla terminada al correo: (primerciclofalucho@gmail.com) para poder ser evaluado

Área: Artes Visuales**Docente:** Rojas Alexander**Contenido:** Línea expresiva - Figura y fondo.**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

*Reconoce las diferentes posibilidades de la expresividad de la línea.

*Experimenta con los elementos visuales dentro de una consigna lúdica aportando al proceso creativo.

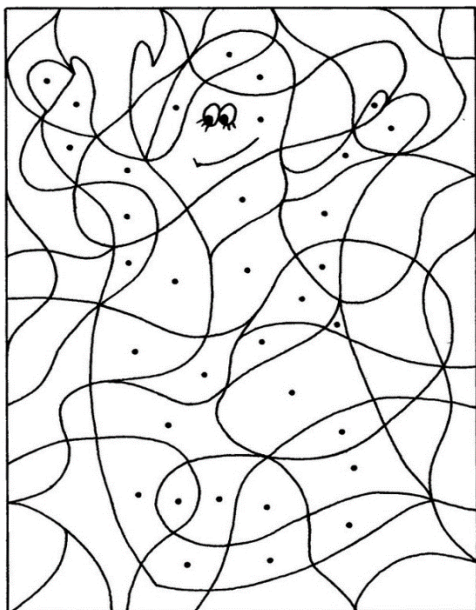
Actividades

Consigna: **¡Jugando con la línea en la fiesta!**

Imagina que estas en una fiesta, y vas a necesitar algunos antifaces

Elegir algún personaje o animal favorito y realizar una máscara de cartón. Decorarlo con diferentes grosores y colores de lana, además de poder agregar papeles, pintar con tempera, fibras, marcadores, creando superposición de líneas. Luego sacarse una foto con la máscara colocada.

b) En esta fiesta un amigo tuyo se vistió de fantasma, pero entre tantos papeles de colores, globos y antifaces se nos ha perdido, ¿puedes hacer que aparezca?. Pinta las partes donde están los puntos para que aparezca el fantasma. Elige un color para el fantasma y otro para el fondo, se puede usar crayones, pintura, lápices de colores fibras etc.



Área: Educación Tecnológico

Docente: Reta Nélida

Contenido: Reconocimiento de los materiales utilizado en los procesos, e identificando herramienta y máquinas implicadas para su elaboración de producto.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Selecciona herramientas y máquinas para realizar un proceso productivo.
- Identifica los pasos del proceso productivo para la elaboración del jugo

Actividades

Consigna: “HOY ES UN DÍA DE FIESTA”

Juancito tiene que recibir a su invitado con un rico jugo de naranja. Te animas ayudarlo a elegir los materiales, herramienta y máquinas que necesita para realizar el proceso.

1) Marca con una cruz (X) la respuesta correcta.

a) Juancito está confundido, le puedes indicar que materiales, herramienta y máquina necesita para realizar el jugo de naranja.

Materiales		Herramientas		Máquinas	
Leche		Cuchillo		Horno	
Naranja		Jarra		Licuada	
Agua		Martillo		Exprimidora	
Azúcar		Tijera		Cocina	

2) Observa, lee y ordena.

¡REFRESCO PARA TODOS!

Ordena el procedimiento que Juancito debe seguir para preparar un refresco de naranja.



Área: Educación Musical

Docente: Fuentes Graciela

Contenido: Sonido Melodía Cuerpo Movimiento corporal

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Identifica el tiempo de la canción y representa corporalmente diferentes acciones en distintos planos corporales
- Entona melodías y explora las posibilidades sonoras de su voz.



Actividades

1 – Con la ayuda de algún familiar escuchar la canción **Para bailar la Bamba** de German y marca el pulso con los pies y manos desplazándote y mueve las distintas partes del cuerpo según indique la canción. Graba el momento y envía lo realizado.

2 – Dígalo con sonidos

Con la ayuda de algún familiar entona la canción **Juguemos en el bosque**, diferenciando la voz del lobo más grave, marca el pulso con tu cuerpo o algún objeto sonoro, también busca otros objetos sonoros o produce con tu voz 7 acciones divertidas del lobo, para que el otro adivine sin ver que acción está realizando el lobo, por ejemplo (durmiendo). Graba la situación y envía lo realizado.

Área: Educación Física**Docente:** González Gladis Carina**Contenido:** Disfrute de las posibilidades motrices expresivas y comunicativas en variadas actividades corporales con y sin objetos. Capacidades coordinativas, condicionantes.**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

- Utiliza códigos, pistas, reglas para comunicarse con sus pares.
- Percibe estados de ánimos a través del movimiento. Ejemplo: tristeza, euforia, alegría.

Actividades**Consigna: ¡A JUGAR EN FAMILIA!**

EL JUEGO SE LLAMA LA CANASTA: Cada persona menos uno del grupo, debe sostener en la cabeza un recipiente. Por ejemplo, caja, cubeta balde etc. El integrante del grupo que está libre, se encarga de embocar balones de diferentes tamaños. Mientras los demás niños, se desplazan en el lugar evitando que el balón entre en el recipiente.

¡AHORA DESCUBRIREMOS! ¿QUIÉN ES MÁS RÁPIDO?

ATRAPAR EL CONO: Los niños deberán hacer una ronda grande contando, cinco u ocho pasos hacia afuera, en el centro del circulo colocan un elemento, por ejemplo: cono, pelota, caja. Habrá un integrante fuera del juego que dará la orden de partida cuando todos estén posicionados listos para reaccionar y correr todos a la vez. ¡Gana el participante que logre atrapar el cono!

¡JUGANDO NOS DIVERTIMOS EN FAMILIA!**Directora: González Ivana****Vicedirector: Arnáez Carlos**