

GUÍA N°22 ÁREAS DE ESPECIALIDADES DE RETROALIMENTACIÓN-Grupo -1

Escuela: Juan XXIII.

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

Grado: 3ºA-BCiclo: Primero.

Nivel: Primario.

Turno: Tarde.

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

Desafío: Confeccionar las 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 distintos medios técnicos. Reconocimiento de la función de las herramientas. Reconocimiento de procesos (alimentos), diferenciando insumos y medios técnicos que intervienen en su elaboración.

Educación Musical: Clasificación de Sonidos y cualidades. Carácter. Percusión corporal.

Educación Física: Esquemas motores básicos con y sin elementos. Variaciones de ritmos. Reconocimiento de lados y partes del cuerpo. Lateralidad

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Educación Tecnológica: Reconoce distintos medios técnicos (herramientas) utilizadas en diferentes oficios.

Reconoce la función de distintas herramientas.

Reconoce insumos que intervienen en la elaboración de un alimento.

Reconoce los medios técnicos que intervienen en la elaboración de un alimento.

Educación Musical: Identifica y clasifica las características sonoras.

Explora el carácter de la canción.

Canta con las palmas la canción.

Educación Física: Explora esquemas motores básicos con o sin elementos. Reconoce cambios de ritmos en los desplazamientos. Reconoce lados y partes del cuerpo.

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.

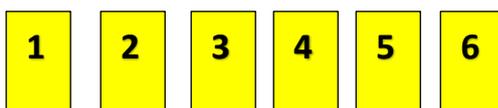
Actividades.

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.**

Ejemplo:

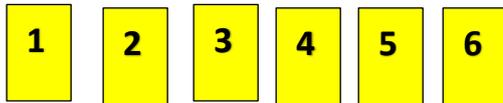


Docentes: Burgos María Teresa- Videla, Romina- Ávila, Cecilia.

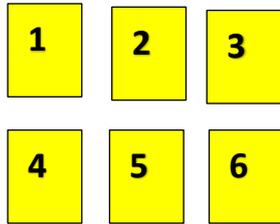
Debes conseguir un objeto pequeño para arrojar una piedrita mediana, o un bollito de papel, u ovillito de lana.

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: colocar una cuerda o totera de 6 o 7 metros de largo, en línea recta, trasladarse de un extremo a otro, saltando con ambos pies, de un lado a otro sin tocar la cuerda.

Educación Tecnológica: Menciona una herramienta que usa el mecánico, una que usa el peluquero y una que usa el pintor.

Educación Musical: Toma 8 elementos de la cocina, 2 que tengan sonidos agudos y 2 que tengan sonidos graves, 2 que suenan fuerte y 2 que suenan suave.

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: Desplazarte por el espacio de juego caminando, cada 10 segundos cambiar de ritmo, es decir paso a trote rápido, luego trote en velocidad. Repetir 4 veces.

Educación Tecnológica: Nombra tres herramientas que sirven para cortar.

Educación Musical: Escucha la canción “La cucaracha”, luego cántala alegre, triste y llorando, para que todos te escuchen. ¿Cuál te gusto más?

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: Recorre una línea recta de 7 u 8 metros, saltando con un solo pie, pie derecho de ida y pie izquierdo de vuelta.

Educación Tecnológica: Nombra una comida que te guste, que ingredientes lleva y que utensilios o herramientas se usan para elaborarla.

Educación Musical: Canta la canción “La cucaracha” (la boca cerrada) y con tus palmas bien fuerte.

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 anotará 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