

GUIA PEDAGOGICA N°24 DE RETROALIMENTACION GRUPO N° 1

Escuela: Rabindranath Tagore

CUE: 700034200

Docentes: Mónica Vargas, Natalia Leuzzi, Miriam Casivar.

Grado: Cuarto 2do ciclo

Turno: Mañana.

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

Título de la propuesta: “**Las Emociones**”

Contenidos:

- Música: Estilos: popular
- Educación Física: Adquirir una adecuada conciencia de las emociones propias y ajenas. –A través del movimiento y el juego minimizamos nuestras emociones negativas.
- Tecnología: Materiales: Los materiales necesarios para producir.

Indicadores de evaluación:

- Música: -Participa en el reconocimiento de una obra musical.
- Percibe desplazamientos libres con diferentes estilos musicales.
- Educación Física: -Trabaja con la familia descubriendo las emociones.
-Aprende a sentir las emociones a través de la observación e investigación.
- Tecnología: -Muestra creatividad y variedad en el uso de materiales.
- Utiliza distintos recursos que favorezca la construcción del títere.

DESAFIO: Transformar y representar sentimientos



GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN

ACTIVIDAD N°1: El desafío consiste en transformar y representar los sentimientos de angustia que producen estos tiempos, a través de diferentes juegos, para restablecer las emociones.

ACTIVIDAD N°2: A continuación se presentan las consignas a resolver para lograr el desafío

Educación Musical

BUSCAMOS UN LUGAR TRANQUILO Y NOS PONEMOS A TRABAJAR

1. Escuchamos una batería de música ¿Cómo nos sentimos? ¿con cuál te identifiques? ¿Cuál te gusto más? ¿Encuentra otros temas que te identifiquen?
2. Bailamos con la canción que más te identifico mientras tanto tomas un papel y pinturas (los colores que quieras) y dibujas mientras bailas.



Educación física:

1-Realiza en un papel el siguiente esquema: Si no tienes dado puedes realizarlo.



LA OCA DE
EDUCACIÓN FÍSICA ¡EN
CASA! ¡Toma un dado,
tíralo y a jugar!!!

1. Realiza 10 saltos chocando las manos en el aire a la vez.
2. Realiza 5 sentadillas.
3. Andar 30 pasos por tu casa.
4. Salta a la pata coja 10 veces.

14. Skipping, “rodillas arriba”, durante 10 segundos.
15. Bailar una canción de zumba que te guste de Youtube, o la que sepas.
16. Anda 30 pasos por tu casa.

5. Pozo: si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla START. 6. Aguanta en equilibrio, sobre un solo pie, durante 10 segundos. 7. Bailar una canción de zumba que te guste de Youtube, o la que sepas 8. Reta a alguien de tu familia. 9. Hacer un juego de mímica. 10. Salta con los pies juntos 10 veces. 11. Realiza 10 abdominales. 12. Salta 10 veces, abriendo y cerrando las piernas y los brazos a la vez. 13. Pozo: si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla número 6.	17. Salta a la pata coja 10 veces. 18. Reta a alguien de tu familia. 19. Hacer un juego de mímica. 20. Prisión: para poder salir de la prisión tienes que sacar el número 5 o superar un reto que te hagan. 21. Realiza 10 saltos chocando las manos en el aire a la vez. 22. Realiza 5 sentadillas. 23. Anda 50 pasos por tu casa. 24. Skipping, "rodillas arriba", durante 10 segundos. 25. Salta con los pies juntos 10 veces. 26. ¡Excelente! ¡HAS FINALIZADO LA OCA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN CASA!
--	--

2- Dibuja las caritas y observa las expresiones de los integrantes de la familia, luego observa la imagen presentada y coloca en tu dibujo a que emoción es la que corresponde.



Educación Tecnológica.

1-Te invito a crear un personaje, de la imagen anterior, con la cual te identifique vos, utilizando una técnica sencilla a base de papel maché y otros materiales económicos y fáciles de conseguir.

Necesitas: 1 bombita o globo chico, papel de diario, plasticolas o engrudo, 1 cilindro de cartón, lana de colores, recortes de tela, temperas.

2-Proceso: Cortar el papel en tiras, adherirlas al globo con la plasticolas hasta que quede todo cubierto, luego dejar secar al sol.



-Como ya debe estar seco, ahora pinchar la bombita y sacarlo, pintar toda la superficie con un color claro, pintar también el cilindro de cartón que servirá de cuello del títere, agregar los detalles ojo, nariz, boca, pelo.

- Pegar el cilindro de cartón formando el cuello, atarle un pañuelo de modo que parezca parte de su ropa y a jugar!!! Utiliza esta técnica para crear diversos personajes.



ACTIVIDAD N°3: Deberán tomar registro de lo realizado en cada área (puede ser una foto) y enviarlas al grupo de whatsapp (que las profesoras de especialidad van a armar) con nombre y apellido del niño.

Directora: Andrea Matesich.