

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN ESCENARIO 1

ESCUELA: ESCUELA FALUCHO TRUNO TARDE

DOCENTE/S: ACCORONI MARIA INES, GONZALEZ GLADIS CARINA

GRADO: PRIMERO

TURNO: TARDE

ÁREAS: ARTES VISUALES, EDUCACIÓN FÍSICA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: **JUGANDO CREAMOS**

CONTENIDOS: **ARTES VISUALES:** LÍNEA: RECTA Y CURVA, COLOR: MEZCLAS ESPONTÁNEAS, TRANSFORMACIÓN DEL PLANO: ALTO RELIEVE. **ED. FÍSICA:** PRACTICA DE JUEGOS TRADICIONALES DE LA CULTURA PROPIA, CIRCUITO DE CAPACIDADES CONDICIONANTES Y COORDINATIVAS.

DESAFÍO: **TRANSFORMAR JUEGOS DE AYER**

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

ED. FÍSICA: DIFERENCIEN JUEGOS TRADICIONALES DE LOS JUEGOS ACTUALES. RECONOCEN ELEMENTOS Y JUEGOS DE LA ÉPOCA.

ARTES VISUALES: IDENTIFIQUEN Y UTILICEN POSIBILIDADES DEL COLOR Y SUS MEZCLAS EN PRODUCCIONES BI Y TRIDIMENSIONALES. INCORPOREN DISTINTAS FORMAS DE APROXIMACIÓN A LO VISUAL PARA DESARROLLAR SU SENSIBILIDAD, CREATIVIDAD Y ELABORAR CONOCIMIENTOS.

ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN

LOS ALUMNOS DEBERÁN ENVIAR EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS O AUDIO (DEPENDIENDO DE CADA ÁREA). SE TRABAJARÁ DEL 9/11/20 HASTA EL 16/11/20, LUEGO DEBEN ENVIARLA TERMINADA AL CORREO: especialidadessarm1ciclo@gmail.com PARA PODER SER EVALUADA.

¡HOY JUGAMOS AL GALLITO CIEGO! PARA ESO NECESITAMOS UNA MASCARA. ¿COMO LA HAGO? INFLAR UN GLOBO Y ATARLO. PREPARAR EN UN RECIPIENTE ENGRUDO (COLOCAR 2 O 3 CUCHARADAS DE HARINA, MEDIO VASO DE AGUA Y MEZCLAR) PRIMERO REALIZAR TROZOS



PEQUEÑOS DE PAPEL DE DIARIO O REVISTA (DEL PAPEL QUE TENGA EN CASA) LUEGO PINTAR EL GLOBO CON EL ENGRUDO, PEGAR PAPELITOS CUBRIENDO TODO EL GLOBO CUANDO TEMINES DEJAR SECAR Y DARLE UNA CAPA MAS. CUANDO YA ESTE SECO PINCHAR EL GLOBO, DIVIDIRLO POR LA MITAD Y SOBRE UNA DE LAS MITADES DIBUJAR UN ROSTRO DE UN GALLITO O DE LO QUE DESEES, PINTARLO CON COLORES, RECUERDA QUE SI MEZCLAS COLORES APARECEN OTROS NUEVOS. DEJAR SECAR Y ¡LISTO PARA JUGAR!

¡LLEGÓ LA HORA DE DISFRUTAR EN FAMILIA!

PRIMERO UTILIZAR LA MASCARA QUE CREARON EN EL ÁREA ARTES VISUALES, EN EL PATIO DE CASA, HACER UNA RONDA, UNA PERSONA DEBE ESTAR EN EL MEDIO DE LA RONDA CON LA MASCARA DAR TRES VUELTAS EN EL MISMO LUGAR, DEBERÁ INTENTAR ATRAPAR A CADA INTEGRANTE DE LA RONDA. LA PERSONA QUE ATRAPÓ SERÁ LA PROXIMA GALLINITA CIEGA. **RECUERDA ENVIAR FOTOS O VIDEOS DE ESTAS ACTIVIDADES.**



¡JUGANDO EN CASA NOS DIVERTIMOS ENTRE TODOS!