

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO1

Escuela: Gobernador Eloy Camus

CUE: 7000834-00

Docentes: Virginia Pérez, Patricia Castro, María Elena Carrizo, Milena Pérez, Cecilia Vallejos, Sandra Mayorga

Grado: Primero

Turno: Jornada Completa.

Áreas: Música, Teatro, Educación Física, Artes Visuales, Tecnología, Educación Agropecuaria.

Título de la propuesta: **“Búsqueda del tesoro” Contenidos:**

- **Música:** Cancionero infantil.
- **Teatro:** El cuerpo y su potencial expresivo: El cuerpo como emisor y receptor de mensajes. El cuerpo y la voz: Trabajo de la voz como parte del juego teatral.
- **Educación Física:** Exploración y descubrimiento de diferentes desplazamientos y sus combinaciones, en forma individual y grupal.
- **Tecnología:** Exploración de las posibilidades y limitaciones de los materiales, ensayando operaciones tales como: doblar, romper, deformar, mezclar, filtrar, mojar, secar, entre otras.
- **Artes visuales:** Discriminación entre figura y fondo. Formas figurativas (figura humana) Modos de organización en el plano. El color en imágenes bi y tridimensionales.
- **Educación Agropecuaria:** Reconocimiento de frutas y verduras; color, forma, estado de madurez.

Indicadores de evaluación para la nivelación.

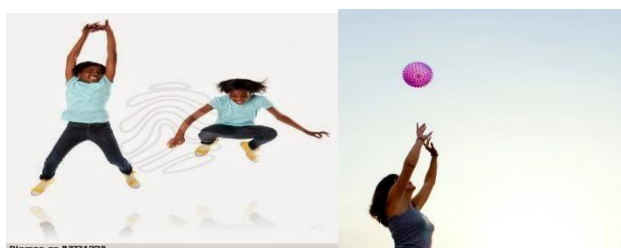
- **Música:** Interpreta en forma vocal canciones del repertorio infantil.
- **Teatro:** Utiliza la voz, los gestos y los movimientos acorde al rol o personaje en el juego teatral.
- **Educación Física:** Identifica las capacidades motrices involucradas en las acciones propias de un juego y puede relacionarlas con los cambios corporales.
- **Tecnología:** Comprender consignas. Identificar los tipos de materiales
- **Artes Visuales:** Diferencia entre figura y fondo. Identifica las partes de la figura humana y las organiza en el plano de la hoja. Utiliza el color como medio de comunicar sus emociones
- **Educación Agropecuaria:** Identifica frutas y verduras por sus características.

Observación: Para realizar este juego vamos a necesitar la ayuda de los papás o de una persona mayor.

ACTIVIDAD N°1: UNA **BÚSQUEDA DEL TESORO**, ES UN **JUEGO** EN EL QUE EL NIÑO TRATA DE ENCONTRAR OBJETOS ESCONDIDOS SIGUIENDO UNA SERIE DE PISTAS, OCULTAS EN DIFERENTES LUGARES DE LA CASA, QUE DEBERÁ RESOLVER. CADA PISTA ESTÁ RELACIONADA CON UN ÁREA DE ESPECIALIDAD.

ACTIVIDAD N°2: A CONTINUACIÓN, SE PRESENTAN LAS TARJETAS CON LAS CONSIGNAS A RESOLVER PARA OBTENER LA SIGUIENTE PISTA. DEBERÁN COPIARLAS O BIEN IMPRIMIRLAS PARA LUEGO SER ESCONDIDAS.

REALIZAR 5 SALTOS APLAUDIENDO CON LAS MANOS ARRIBA Y LUEGO LANZAR 5 VECES UNA PELOTITA HACIA ARRIBA.



EDUCACIÓN FÍSICA

1-COMO EN LA PELICULA “COCO” DEBES DIBUJAR EN UNA HOJA NEGRA CON LÁPIZ BLANCO TU ESQUELETO: CRÁNEO, CUELLO, TRONCO, BRAZOS MANOS, PIERNAS Y PIES

2- CON TELAS, LANAS, PAPELES DE COLORES PEGA ROPA AL PERSONAJE



ARTES VISUALES

¡HOLA CHICOS! HOY TRABAJAREMOS CON LAS EMOCIONES. EN PRIMER LUGAR, DEBEN PONER UN ESPEJO DELANTE DE SUS CARAS E IMITAR CADA UNA DE ESTAS IMÁGENES.



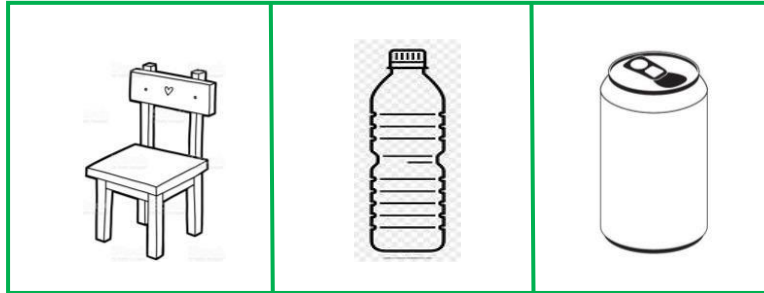
LUEGO LAS DIBUJARAN EN LA CARPETA Y COLOCARÁN EL NOMBRE QUE CORRESPONDA A CADA EMOCIÓN. FINALMENTE LE CONTARÁN A MAMÁ CUANDO SE HAN SENTIDO ASÍ Y QUE HICIERON.

AL TERMINAR.... **"FOTOMATÓN EMOTIVO"**, LE PEDIMOS A MAMÁ QUE NOS SAQUE UNAS LINDAS FOTOS HACIENDO LAS EXPRESIONES FACIALES DE CADA EMOCIÓN TRABAJADA Y SE LAS ENVIAMOS A LA SEÑO MARÍA DEL CARMEN.

TEATRO

HOLA CHICOS... HOY VEREMOS LOS MATERIALES.

1- DEBERÁN OBSERVAR LAS SIGUIENTES IMÁGENES:



2- PINTA DE AMARILLO EL OBJETO DE MADERA.

3- PINTA CON AZUL EL OBJETO DE PLÁSTICO.

4- PINTA DE ROJO EL OBJETO DE METAL.

TECNOLOGÍA

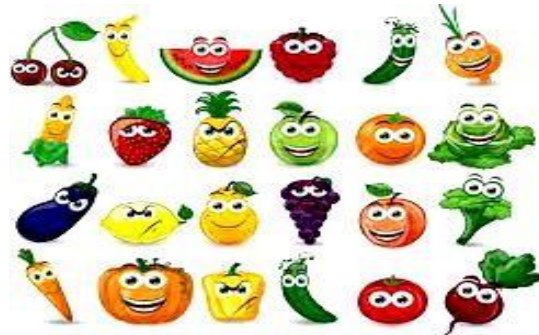
TECNOLOGÍA

PARA SEGUIR ADELANTE DEBES CANTAR EN FORMA COMPLETA “
PUENTE DE AVGNON ”

SOBRE EL



MÚSICA



DIBUJA LAS FRUTAS Y LAS VERDURAS QUE MÁS TE GUSTE COMER Y ESCRIBE EL NOMBRE DE ELLAS

EDUCACIÓN AGROPECUARÍA

ACTIVIDAD N°3: UNA VEZ ESCONDIDAS LAS TARJETAS EL ADULTO PODRÁ LLAMAR AL NIÑO Y DARLE LA PRIMERA PISTA, ESTA DEBE TENER REFERENCIAS DEL LUGAR DONDE ESTA ESCONDIDA LA TARJETA. POR EJEMPLO: TARJETA ESCONDIDA PEGADA DEBAJO DE LA MESA, LA PISTA PODRÍA SER: OBJETO DONDE APOYAMOS LA COMIDA. LAS PISTAS PUEDEN IR VARIANDO HASTA QUE EL NIÑO ENCUENTRE LA TARJETA. UNA VEZ QUE EL NIÑO ENCUENTRA Y RESUELVE LA CONSIGNA DE LA TARJETA SE PASA A LA PRÓXIMA.

ACTIVIDAD N°4: CUANDO EL NIÑO HAYA RESUELTO TODAS LAS CONSIGNAS DE LAS TARJETAS, SE LE DARÁ LA PISTA QUE LO LLEVARÁ AL TESORO. ESTE SERÁ DEFINIDO POR LOS PADRES, PUEDE SER UNA GOLOSINA, UNA CARTA DE RECONOCIMIENTO POR TODO EL ESFUERZO REALIZADO EN EL AÑO ESCOLAR O LO QUE EL ADULTO CONSIDERE UN BUEN TESORO.

**Escuela Gobernador Eloy Camus-1º grado- Nivel Primario- Áreas Integradas
Especialidades**

ACTIVIDAD N°5: DEBERÁN TOMAR REGISTRO DE LA REALIZACIÓN DE LA CONSIGNA DE CADA TARJETA (PUEDE SER UNA FOTO) Y ENVIARLAS AL GRUPO DE WHATSAPP DE LA SEÑO MARIA; CON NOMBRE Y APELLIDO DEL NIÑO.

Directora: Nancy Campillay.