

GUÍA PEDAGÓGICA Nº23 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: WALT DISNEY

CUE 7000466-00

TURNO: MAÑANA Y TARDE

GRADO: 2º

DOCENTES: ADRIANA FERNÁNDEZ, CRISTINA FOOLINI, MAIRA FERNÁNDEZ, GISELLE GONZÁLEZ, MARÍA LAURA PALACIO.

ÁREAS: EDUCACIÓN MUSICAL - EDUCACIÓN TECNOLÓGICA - ARTES VISUALES – TEATRO - EDUCACIÓN FÍSICA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¡APRENDEMOS JUGANDO!

CONTENIDOS:

Ⓢ **EDUCACIÓN MUSICAL:** EL MOVIMIENTO CORPORAL LIBRE Y PAUTADO.

RITMO: MÉTRICA REGULAR

Ⓢ **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** RECONOCIMIENTO DE DIVERSAS MANERAS DE TRANSFORMAR MATERIALES EXTRAÍDOS DE LA NATURALEZA.

Ⓢ **ARTES VISUALES:** FORMAS, LÍNEA, COLOR,

Ⓢ **TEATRO:** EL CUERPO Y SU POTENCIALIDAD EXPRESIVA.

Ⓢ **EDUCACIÓN FÍSICA:** IDENTIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS LOCOMOTIVAS: DESPLAZAMIENTOS; SALTOS

DESAFÍO: CONSTRUIR UN MÓVIL CON FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE TENGA LA FORMA DE UN ANIMAL PARA DECORAR SU HABITACIÓN

ENVIAR TAREAS Y CONSULTAS A LA DOCENTE DEL ÁREA QUE CORRESPONDA.

Nombre y Apellido	celular
Ed. Musical: Adriana Fernández	escuelawaltdisney20@gmail.com
Ed. Tecnológica: Cristina Foolini	2645856271
Artes visuales: Maira Fernández	2644407671
Teatro: Giselle González	2644758553

Docentes Responsables: Adriana Fernández, Cristina Foolini, Maira Fernández, Giselle González, María Laura Palacio.

Ed. Física: María Laura Palacio

2645304054

ACTIVIDADES:

EDUCACIÓN MUSICAL:

MIRA CON MUCHA ATENCIÓN EL SIGUIENTE VIDEO:

[HTTPS://YOUTU.BE/UJYAKDCZYUW](https://youtu.be/UJYAKDCZYUW)

ESCRIBE EN TU CUADERNO EL NOMBRE DE LAS FIGURAS QUE ESCUCHASTE Y VISTE.

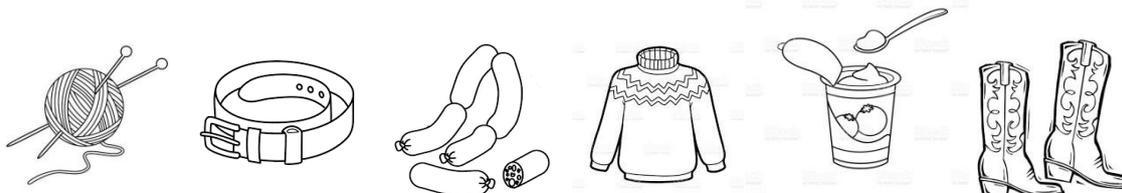
¿LISTO PARA JUGAR? TE INVITO A IMITAR LOS MOVIMIENTOS DE ESTA DIVERTIDA CANCIÓN. LUEGO CREA TU PROPIA COREOGRAFÍA.

CÁNTALA CON EL VIDEO Y TAMBIÉN "A CAPELLA". CUANDO ESTÉS BIEN SEGURO AGRÉGALE PALMAS, PIES, CHASQUIDOS Y TODOS LOS SONIDOS CORPORALES QUE CREAS CONVENIENTES PARA INSTRUMENTAR ESTA CANCIÓN.

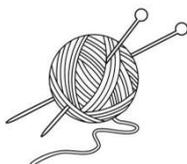
DILE A MAMÁ QUE TE GRABE Y ENVÍALO A MI CORREO, ¡ESPERO VERTE!

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:

¿QUÉ NOS BRINDA CADA ANIMAL? UNE CON FLECHAS



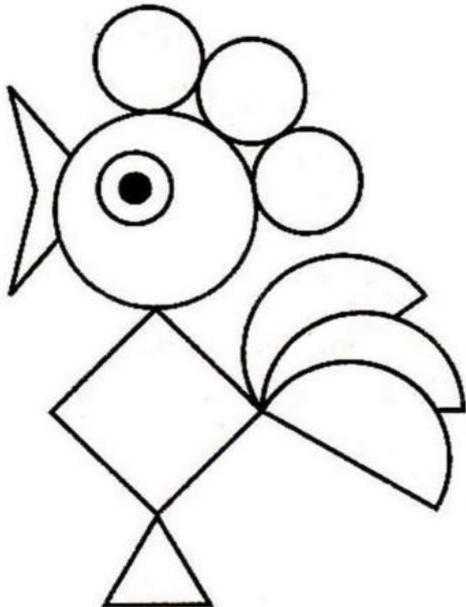
DIBUJA LOS PASOS QUE FALTAN EN LA FABRICACIÓN DEL PRODUCTO



ENVÍA LA FOTO DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS A LA SEÑO DE TECNOLOGÍA

ARTES VISUALES:

1) OBSERVA LA IMAGEN ¿QUE ANIMAL ES? ¿CON QUÉ FIGURAS GEOMÉTRICAS ESTÁ REPRESENTADO? LUEGO COLOREA EL DIBUJO, SINO PUEDES IMPRIMIR, DIBUJALO EN LA HOJA.1A) PIENSA EN TU ANIMAL FAVORITO Y DIBÚJALO CON FIGURAS GEOMÉTRICAS.RECUERDA DEBES ENVIAR LA ACTIVIDAD REALIZADA A LA PROFESORA DE ARTES VISUALES.



TEATRO:

1) EN FAMILIA, OBSERVAR IMÁGENES DE DIFERENTES ANIMALES EN FOTOS, REVISTAS, TV, INTERNET.

2) ELEGIR EL ANIMAL QUE MÁS LES GUSTE:
CARACTERIZARSE DEL MISMO.



Docentes Responsables: Adriana Fernández, Cristina Fooli González, María Laura Palacio.

IMITAR MOVIMIENTOS, FORMA DE COMER,
POSTURAS Y SONIDOS.

ARMAR UNA DIVERTIDA SESIÓN FOTOGRÁFICA.

3) ENVIAR EL TRABAJO REALIZADO A LA PROFE DE TEATRO.

EDUCACIÓN FÍSICA:

RAYUELA: DEBERÁS REALIZAR UN CIRCUITO DE SALTOS DE LA SIGUIENTE MANERA. PUEDES MARCAR CON UN TROZO DE JABÓN.



EL PRIMERO EN LANZAR LO HARÁ DESDE ATRÁS DE LA LÍNEA ROJA, CON UN ELEMENTO PLANO AL PRIMER CASILLERO. RESPETANDO LAS CONSIGNAS DE SALTO SEGÚN CADA FIGURA RECORRERÁN EL CIRCUITO TRATANDO DE NO PISAR LAS LÍNEAS Y SIN PISAR EL CASILLERO DONDE ESTÁ EL ELEMENTO. AL VOLVER DEL RECORRIDO DEBERÁS LEVANTARLO PARA PODER TERMINAR EL CIRCUITO.

LUEGO LANZARÁN HACIA EL SEGUNDO CASILLERO. GANA EL JUEGO QUIEN PRIMERO COMPLETA EL CIRCUITO.



LAS PROFES DE LAS ÁREAS DE ESPECIALIDADES, ESPERAMOS QUE PUEDAN APRENDER EN FAMILIA MEDIANTE EL JUEGO Y LA DIVERSIÓN.

¡LOS QUEREMOS MUCHO!

DIRECTORA: ÁNGELA MURCIA