

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO 1

Escuela: Cornelio Saavedra T. Tarde

CUE: 700049900

Turno: Tarde.

Docentes: Cecilia Fúnez (Música), Yamila Schiffel (Artes Visuales), Sonia Villa (Tecnología) y Mariana Huertas (Ed. Física)

Grado: 1 "A" y "B"

Áreas: Música, Artes Visuales, Tecnología y Educación Física.

Título de la propuesta: ***"Vamos a jugar saltando casilleros para ganar"***

Contenidos integrados:

MÚSICA:

- ✓ Instrumentos convencionales
- ✓ Sonidos del entorno.

ARTES VISUALES:

- ✓ Imagen Bidimensional.
- ✓ Color Primario.

TECNOLOGÍA:

- ✓ Exploración y reconocimiento de herramientas que ayudan a las personas prolongando o modificando las posibilidades del cuerpo.
- ✓ Reconocimiento de diversas maneras de transformar la materia prima.

EDUCACIÓN FÍSICA:

- ✓ Habilidad Manipulativa (coordinación óculo manual y podal)
- ✓ Capacidades Coordinativas (diferenciación, equilibrio, orientación)

Indicadores de evaluación para la nivelación:

MÚSICA:

- Distingue auditivamente sonidos del entorno.
- Reconoce algunos instrumentos musicales.

ARTES VISUALES:

- Esboza un dibujo figurativo.
- Reconoce los colores primarios.

TECNOLOGÍA:

- Identifica herramientas y sus funciones
- Indica características de la vaca y sus derivados.

EDUCACIÓN FÍSICA:

- Ejecuta pases, lanzamientos con ambos lados orientándose en el espacio
- Domina lateralidad y equilibrio estático

Desafío: " Realizar un juego didáctico expresivo que requieran de los lenguajes: plástico, visual, corporal y musical a partir de las siguientes pistas"

Actividades:

¡¡¡Jugamos en familia!!!

1-BUSCA EN CASA TODO AQUELLO QUE TE SIRVA PARA FABRICAR UN TABLERO:

- ★ Un trozo de cartón.
- ★ Una cartulina blanca (puede ser otro material que tengas en casa, hojas de dibujo, hojas a4 de computadora, etc.)
- ★ Tapitas plásticas para realizar las fichas con las que jugará cada uno.
- ★ Un dado.

2- REGLAS DEL JUEGO:

1º Se determinan la cantidad de jugadores (2, 3 o 4).

2º Cada jugador elige el color de ficha o tapita con el que jugará, luego tira el dado para ver quién comienza. Comenzará el que obtuvo el mayor puntaje. Todos deben empezar en el casillero **SALIDA**.

3º Para comenzar el juego tira nuevamente el dado el primer jugador, avanza los lugares que salieron en el dado. Lee si el casillero tiene algún desafío que realizar. Si cayó en una escalera sube por ella hasta el nuevo casillero.

4º Gana el primero en llegar al casillero **LLEGADA-**

¡¡¡A JUGAR!!!

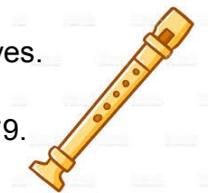
CASILLERO N° 1: Realiza el siguiente desafío: **Mantengo el equilibrio sin dejar caer el lápiz.** Busca un lápiz, traza una línea y párate sobre ella, deberás mantener el equilibrio durante 8 segundos



CASILLERO N° 2: Nombra un producto tecnológico que sirva para cortar.

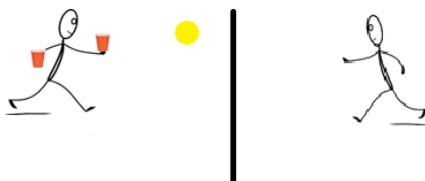
CASILLERO N° 3: Nombra que instrumento musical ves.

Si contestas bien avanzas hasta el casillero N°9.



CASILLERO N° 4: Nombra 3 colores primarios si contestas bien avanza hasta el casillero 6.

CASILLERO N° 5: En la siguiente actividad deberás atrapar la pelotita con los vasos usando tu mano izquierda y derecha. Son 6 lanzamientos y tendrás que atrapar 4 pelotitas, invita a alguien más para que realice los lanzamientos.

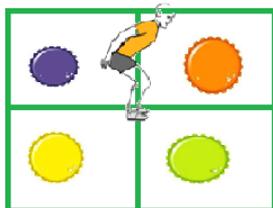


CASILLERO N° 6: Deberás nombrar 4 útiles que llevas en la mochila tienes 10 segundos.

CASILLERO N° 7: Vuelve a tirar el dado.

CASILLERO N° 8: Piensa que elementos figurativos identificas rápidamente con los colores primarios. Toma tu hoja de dibujo y realízalos en ella.

CASILLERO N° 9: Despejando el cuadrado: Deberás dibujar un cuadrado y posicionarte en el medio, tendrás que despejarlo saltando con pies juntos hacia cada cuadro sin tocar las líneas lanzando las tapitas hacia afuera, repitiendo en voz alta la dirección hacia donde te muevas, adelante- atrás, izquierda derecha (siempre en relación a las tapas)



CASILLERO N° 10: Responde ¿qué alimento nos da la vaca? ¿Dónde vive la vaca? Si respondes bien avanza hasta el casillero N° 14.

CASILLERO N° 11: Debes acompañar con palmas el ritmo de la canción que escuchas.
https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_naTBZfK-bB4fESQ51rwdN1NdVv3D2um0
Debes mandarle un video a la profe de música.

CASILLERO N° 12: Ahora con ayuda de tus lápices de colores debes pintar el dibujo que hiciste en el casillero 8 con el color primario que le corresponda a cada objeto. Debes mandarle una foto a la profe de artes visuales.

CASILLERO N° 13: Pierdes un turno pero subes al casillero 21.

CASILLERO N° 14: En la siguiente actividad marquen un círculo posicionándose fuera de él, inviten a alguien para que los oriente con la dirección que tendrán que conducir la pelota en relación al círculo, por ej : a la izquierda-derecha, hacia adentro-afuera.



CASILLERO N° 15: Observa a tu alrededor y nombra 4 productos tecnológicos hechos con madera, anótalos y manda una foto a la profe de tecnología.

CASILLERO N° 16: Nombra que instrumento musical ves. Debes mandarle a la profe de música un audio con los nombres de los instrumentos que viste.

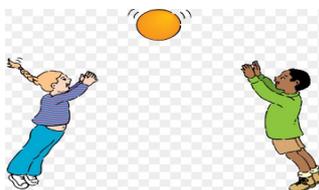


CASILLERO N° 17: Empieza de nuevo.

CASILLERO N° 18: Si caíste acá baja al casillero N° 16 y vuelve a tirar.

CASILLERO N° 19: Avanza 2 casilleros.

CASILLERO N° 20: En la siguiente actividad deberán realizar 5 pases seguidos con las manos.



CASILLERO N° 21: Di los nombres de los deditos traviesos de la mano.

CASILLERO N° 22: Retrocede 5 casilleros.

CASILLERO N° 23: Felicidades llegaste a la meta!!!



PARA RESOLVER NUESTRO DESAFÍO:

Con mucho ingenio y ayuda de un mayor arma el tablero como más te guste, eligiendo la forma que prefieres. Puedes copiarlo de alguno que tengas en casa.



Directora: Adriana Cabaña
Vicedirectora: Analía Carbajal