

Esc. Virginia Moreno de parques-2° grado-Nivel Primario-Área de especialidades integradas

GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO N°1

Escuela: Virginia Moreno de Parkes

CUE : 7000560-00

Docente/s: Arrieta, Gabriela – Rodríguez, Mariela – Illanes, Emanuel – Días, Cecilia-Sánchez, Cecilia – Sabas, María Belén

Grado: Segundo Turno: Jornada Completa

Área/s: Artes Visuales - Educación Física – Teatro - Educación Tecnológica – Música – Educación Agropecuaria

Título de la propuesta: Aprendiendo a través de juego

Contenidos:

Artes Visuales	Educación Física	Teatro
-Línea: recta, curva, ondulada, quebrada, (gruesas, medias y finas). -Color: Puro y sus mezclas -Proporción -Espacio: bidimensional y tridimensional.	-Motricidad fina y gruesa. -Carrera. -Desplazamiento. -Estructuración del espacio	-Elementos del lenguaje teatral: juego de roles, interpretación de un Personaje, en el tatetí. -El cuerpo el gesto y su potencialidad expresiva.

Educación tecnológica	Música	Educación Agropecuaria
- Los productos tecnológicos que realizan las personas -Identificación y descripción de las herramientas	-Voz hablada y cantada. -Instrumentos musicales de las familias de cuerda, viento y percusión.	-Animales de Granja y animales domésticos. -Herramientas manuales -Uso de las herramientas manuales

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Artes Visuales	Educación Física	Teatro
-Realiza una búsqueda sobre imágenes de máscaras del teatro. (Tragedia y comedia).-Utiliza colores primarios, líneas y puntos.-Explora diferentes	-Interés por el uso del razonamiento intuitivo lógico para resolver problemas motores básicos. -Explora diferentes	-Interpreta el personaje de una de las imágenes representadas en los cartones. -Expresa en la interpretación, con la careta,

Esc. Virginia Moreno de parques-2° grado-Nivel Primario-Área de especialidades integradas

materiales	movimientos.	sus ideas, sentimientos, a través del cuerpo y los gestos.
------------	--------------	--

Educación tecnológica	Música	Educación Agropecuaria
-Selecciona los productos tecnológicos utilizados en la vida cotidiana. - Reconoce y diferencia el medio natural y los productos creado por el hombre que pertenecen al medio artificial. -Reconoce similitudes y diferencias entre las partes de las herramientas que permiten a las personas realizar las tareas.	-Expresa a través de la voz hablada coplas, rimas y poesías. -Interpreta una obra musical con la voz cantada. -Conoce instrumentos musicales de cuerda, viento y percusión. -Denomina los instrumentos por familias instrumentales.	-Diferencia las frutas y las verduras. -Identifica las características de las frutas y las verduras. -Describe las características color, sabor y forma. -Reconoce los animales de granja. -Describe los animales de granja.

Desafío: En este tiempo a través del juego aprendo.

ARTES VISUALES:

ACTIVIDAD 1:

EN ESTA GUÍA DEBES REALIZAR UN TA TE TI, CON MATERIALES RECICLABLES. DEBES COMENZAR UNA BÚSQUEDA DE LAS DISTINTAS REPRESENTACIONES DE LAS MASCARAS DEL TEATRO. (TE DARÉ EJEMPLOS) TRAGEDIA Y COMEDIA. UNA VES QUE TENGAS DECIDIDO EL DISEÑO, DEBES DIBUJAR EN CARTÓN TRES MASCARAS DE LA COMEDIA Y TRES DE LA TRAGEDIA. EL TAMAÑO DEBE SER DE UNOS 20CM x 20CM. (ES DECIR QUE EN TOTAL VAN A SER SEIS CARTONES) SE DEBE REPETIR EL DIBUJO TRES VECES CADA UNO. CUANDO TERMINES DE DIBUJAR, DEBES COMENZAR A PINTAR O PEGAR PAPELES DE COLORES. UTILIZA COLORES PRIMARIOS ACORDE A CADA EXPRESIÓN, LÍNEAS: RECTA, CURVA, ONDULADA, QUEBRADA, (GRUESAS, MEDIAS Y FINAS).EN DISTINTAS DIRECCIONES Y PUNTOS. PUEDES AGREGARLE VOLUMEN. EXPLORA DIFERENTES MATERIALES.



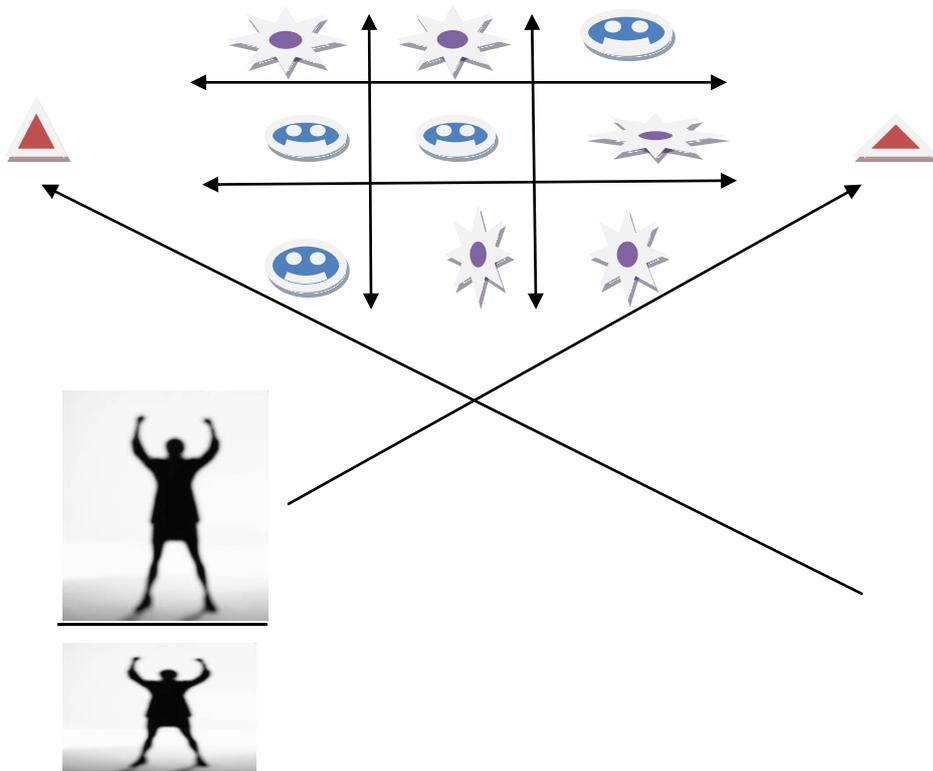
DEBES ENVIAR FOTO (SOLO UNA) INTEGRANDO LAS TRES ACTIVIDADES DE PLÁSTICA- TEATRO Y EDUCACIÓN FÍSICA. O LLEVAR TU TRABAJO A LA ESCUELA.

ABRAZOS Y CARIÑOS A TODOS LOS EXTRAÑO MUCHO!!! SEÑO GABY

EDUCACIÓN FÍSICA:

ACTIVIDAD:

TA TE TI: LOS ALUMNOS ESTARÁN UBICADOS EN EL SECTOR OPUESTO EN EL CUAL DEBERÁN RECORRER 10 METROS PARA OBTENER EL ELEMENTO PARA LA UTILIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD, SE TOMARAN POR RECORRIDO UN SOLO ELEMENTO, UNA VEZ UBICADO EL ELEMENTO EN EL TA TE TI PODRÁ RECORRER POR EL PRÓXIMO ELEMENTO, EL ALUMNO QUE REALICE EN EL MINIMO TIEMPO POSIBLE AL TA TE TI SERA EL GANADOR. TENER EN CUENTA QUE SE PUEDE UBICAR UN ELEMENTO POR TURNO.



TEATRO:

ACTIVIDAD: “A JUGAR AL TA TE TI,”

- UNA VEZ ELABORADO EL JUEGO, EL ESTUDIANTE, QUE LOGRE HACER TA TE TI, ELEGIRÁ UNA CARETA Y LE PROPONDRÁ A SU Oponente UN JUEGO, O AL EQUIPO CONTRARIO, COMO PRENDA, PONERSE LA CARETA Y ALGÚN OTRO ACCESORIO QUE SE CORRESPONDA CON EL PERSONAJE DE LA CARETA, (UN BASTÓN, UNA CAPA, UN SOMBRERO)
- EL JUGADOR O EQUIPO CONTRARIO DEBERÁ SER UNA SECUENCIA DE MOVIMIENTOS Y POSTURAS INTERPRETANDO AL PERSONAJE DE LA MASCARA Y TODO LO QUE ELLA TRANSMITE EN SU IMAGEN.
- EL ESTUDIANTE DEBERÁ ENVIAR UNA ÚNICA FOTO DE LAS TRES ACTIVIDADES PROPUESTA DE ARTES VISUALES, TEATRO Y EDUCACIÓN FÍSICA COMO EVIDENCIA DE LA ACTIVIDAD REALIZADA.

¡NO TE OLVIDES DE JUGAR Y DISFRUTAR CADA MOMENTO!

ACTIVIDAD: LA RULETA DEL PREGUNTADO

CONSIGNA TE PROPONGO QUE PARA ARMAR LA RULETA SELECCIONES EL MATERIAL (CARTÓN, UNA CHINCHE DE DOS PATITAS Y UN GANCHO PARA SUJETAR PAPEL)



INSTRUCCIÓN: ESTE JUEGO CONSISTE EN GIRAR LA RULETA, LUEGO ESPERAR QUE LA RULETA DEJE DE GIRAR, EN LA ESPECIALIDAD QUE HAYA QUEDADO ES LA PREGUNTA QUE DEBO RESPONDER DEJAR PLASMADO EN EL CUADERNO

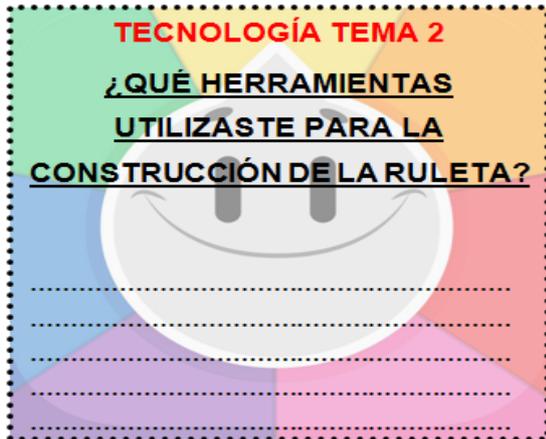
PREGUNTAS

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

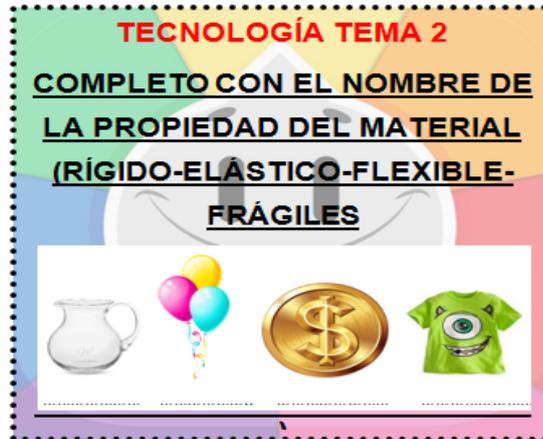
TEMA 1:

A)-RESPONDE Y MARCA LA RESPUESTA CORRECTA

TECNOLOGÍA TEMA 2
¿QUÉ HERRAMIENTAS UTILIZASTE PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA RULETA?



TECNOLOGÍA TEMA 2
COMPLETO CON EL NOMBRE DE LA PROPIEDAD DEL MATERIAL (RÍGIDO-ELÁSTICO-FLEXIBLE-FRÁGILES)



TEMA 2: LA VECINA DE MANNY LE PIDIÓ QUE SI LE PODÍA CONSTRUIR UNA SILLA.

TECNOLOGÍA TEMA 2
ELIJA LAS HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA CONSTRUIR UNA SILLA Y PÍNTALAS.



MUSICA:

TEMA 1:

MÚSICA TEMA 1
1-LEE CON ENTUSIASMO LA SIGUIENTE POESÍA.

<p><u>A LA LATA AL LATERO</u> A LA LATA, AL LATERO, A LA HIJA DEL CHOCOLATERO A LA A, A LA A, MARIQUITA SABE CANTAR. A LA E, A LA E, MARIQUITA SABE LÈER. A LA I, A LA I, MARIQUITA SABE ESCRIBIR. A LA O, A LA O, MARIQUITA LEE EL RELOJ. A LA U, A LA U, MARIQUITA ERES TÚ.</p>	<p><u>DEBAJO DE UN BOTÓN</u> DEBAJO UN BOTÓN, TON, TON QUE ENCONTRÓ MARTIN, TIN, TIN HABÍA UN RATÓN, TÓN, TÓN HAY QUE CHIQUITIN, TIN, TÍN. HAY QUE CHIQUITIN, TIN, TIN HABÍA UN RATÓN, TÓN, TÓN QUE ENCONTRÓ MARTIN, TIN, TIN DEBAJO UN BOTÓN, TÓN, TÓN.</p>
--	---

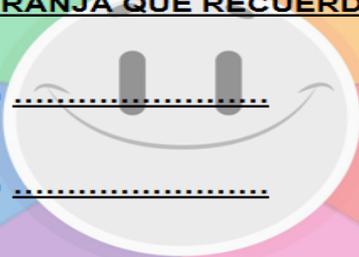
ELIGE LA QUE MAS TE GUSTE ANIMATE A RECITARLE PERO ANTES PÍDELE A ALGUIEN DE TU FAMILIA QUE LA GRABE EN UN AUDIO DE WHATSSAPP PARA LUEGO SER ENVIADO A LA SEÑO.

TEMA 2:

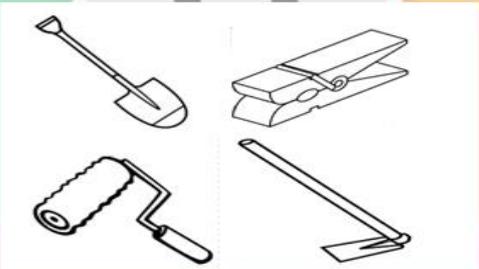
<p>MÚSICA TEMA 2</p> <p>OBSERVA LAS IMÁGENES Y RECONOCE EL INSTRUMENTO MUSICAL. ¿COMO SE LLAMA?</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>MÚSICA TEMA 2</p> <p><u>COMPLETA CON LAS VOCALES QUE FALTAN Y FORMA EL NOMBRE DEL INSTRUMENTO MUSICAL.</u></p> <p>GU _ T _ RR _</p> <p>FL _ UTA</p> <p>T _ MB _ R</p>
--	---

EDUCACIÓN AGROPECUARIA:

TEMA 1: RECONOCER LOS ANIMALES DE GRANJA Y LAS MASCOTAS.

<p>AGROPECUARIA TEMA 1</p> <p><u>NOMBRA TRES ANIMALES DE GRANJA QUE RECUERDE.</u></p>  <p>1)</p> <p>2)</p> <p>3)</p>	<p>AGROPECUARIA TEMA 1</p> <p><u>REALIZA UN CIRCULO A LAS MASCOTAS QUE PUEDES ENCONTRAR EN LA GRANJA.</u></p> 
--	---

TEMA 2: IDENTIFICAR LAS HERRAMIENTAS MANUALES SUS USOS Y CARACTERÍSTICAS.

<p>AGROPECUARIA TEMA 2</p> <p><u>PINTAS LAS HERRAMIENTAS DE AGROPECUARIA QUE ENCUENTRES.</u></p> 	<p>AGROPECUARIA TEMA 2</p> <p><u>UNA CON FLECHAS. QUE HERRAMIENTAS USA EL GRANJERO.</u></p>  <p>RASTRILLO PALA AZADÓN</p>
---	--

IMPORTANTE: UNA VEZ TERMINADA LAS ACTIVIDADES NO OLVIDES DE MANDAR UNA FOTO CON EL TRABAJO TERMINADO, O LO LLEVAS A LA ESCUELA.