

**GUÍA N°22 ÁREAS DE ESPECIALIDADES DE RETROALIMENTACIÓN-Grupo -1**

**ESCUELA:** JUAN XXIII.

**DOCENTES:** BURGOS MARÍA TERESA- VIDELA, ROMINA- ÁVILA, CECILIA.

**GRADO:** 1°

**CICLO:** PRIMERO.

**NIVEL:** PRIMARIO.

**TURNO:** TARDE.

**ÁREAS CURRICULARES:** EDUCACIÓN TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA.

**DESAFÍO:** CONFECCIONAR LAS TARJETAS DEL JUEGO " MEZCLANDO SABIDURÍAS" PARA JUGAR EN FAMILIA.

**CAPACIDADES:** COMUNICACIÓN/EXPRESAR EN DISTINTOS IDIOMAS Y/O TIPOS DE LENGUAJE ARTÍSTICO, IDEAS Y SENTIMIENTOS.

**CONTENIDOS:** *EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:* RECONOCIMIENTO DE DISTINTOS MATERIALES UTILIZADOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS. RECONOCIMIENTO E MEDIOS TÉCNICOS (HERRAMIENTAS).

*EDUCACIÓN MUSICAL:* CLASIFICACIÓN DE SONIDOS Y CUALIDADES. ESPACIALIDAD DEL SONIDO. PERCUSIÓN CORPORAL.

*EDUCACIÓN FÍSICA:* RECONOCIMIENTO DE LADOS Y PARTES DEL CUERPO (LATERALIDAD) EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO. ESQUEMAS MOTORES BÁSICOS Y POSTURALES.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

***EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:*** RECONOCE DISTINTOS MATERIALES UTILIZADOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS.

RECONOCE DISTINTOS TIPOS DE HERRAMIENTAS.

***EDUCACIÓN MUSICAL:*** IDENTIFICA LOS SONIDOS.

CLASIFICA LAS CARACTERÍSTICAS SONORAS.

IMITA LOS SONIDOS EN DISTINTOS PLANOS CORPORALES.

***EDUCACIÓN FÍSICA:*** RECONOCE LADOS Y PARTES DEL CUERPO.

REALIZA EL EJERCICIO CON EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO.

EXPLORA ESQUEMAS MOTORES BÁSICOS Y POSTURALES.

**ACTIVIDADES GUÍA DE RETROALIMENTACIÓN N° 22**

**FECHA:** LUNES 9/11/20 AL VIERNES 13/11/20

**DESAFÍO:** CONFECCIONAR LAS TARJETAS DEL JUEGO " MEZCLANDO SABIDURÍAS" PARA JUGAR EN FAMILIA.

**ACTIVIDADES.**

**LEE ATENTAMENTE EL SIGUIENTE INSTRUCTIVO.**

**NOMBRE DEL JUEGO: "MEZCLANDO SABIDURÍAS"**

**PREPARACIÓN DEL MATERIAL PARA EL JUEGO:** PARA PODER JUGAR DEBES CONFECCIONAR 6 TARJETAS DE 10 X 10 CM, PREFERENTEMENTE DE CARTÓN O CARTULINA, EN CASO QUE NO TENGAS ESTOS MATERIALES EN CASA PUEDEN SER DE PAPEL. CADA TARJETA DEBE ESTAR **ENUMERADA DEL 1 AL 6**.

EJEMPLO:



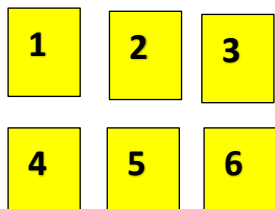
DEBES CONSEGUIR UN OBJETO PEQUEÑO PARA ARROJAR UNA PIEDRITA MEDIANA, O UN BOLLITO DE PAPEL, U OVILLITO DE LANA.

**INSTRUCCIONES DEL JUEGO:** PARA COMENZAR A JUGAR DEBES DISPONER LAS TARJETAS EN EL ESPACIO DE JUEGO QUE PUEDE SER EL SUELO O SOBRE UNA MESA, LAS TARJETAS PUEDEN ESTAR UBICADAS DE ESTA FORMA UNA AL LADO DE LA OTRA EN LÍNEA, O EN DOS FILAS DE TRES, COMO LO MUESTRA EL SIGUIENTE EJEMPLO:

OPCIÓN 1 (UNA AL LADO DE LA OTRA EN LÍNEA)



OPCIÓN 2 (DOS FILAS DE TRES TARJETAS)



EL JUEGO CONSISTE EN ARROJAR LA PIEDRITA (O EL OBJETO QUE HAYAS ELEGIDO) DESDE UNA DISTANCIA APROXIMADA DE 1 M. HACIA LAS TARJETAS. EL OBJETO DEBE CAER SOBRE UNA DE LAS SEIS TARJETAS. DEBES FIJARTE EL NÚMERO DE TARJETA QUE TE TOCÓ Y CUMPLIR LAS CONSIGNAS QUE ESTÁN INDICADAS A CONTINUACIÓN.

**CONSIGNAS:** SI TE TOCÓ LA TARJETA N°1 DEBES RESOLVER LAS SIGUIENTES CONSIGNAS:

**EDUCACIÓN FÍSICA:** TRASLADAR UNA PELOTITA DE MEDIA PRIMERO CON PIE DERECHO Y LUEGO CON PIE IZQUIERDO RECORRIENDO UNA LÍNEA RECTA SIN QUE SE DESVÍE LA PELOTITA.

**EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** NOMBRA DOS MATERIALES CON LOS QUE PUEDE ESTAR HECHO UN VASO.

**EDUCACIÓN MUSICAL:** ENCUENTRA CUAL ES EL ANIMAL INTRUSO: **ANIMALES DE CIUDAD:** GATO, PERRO, CANARIO, LEÓN. IMITA LOS SONIDOS DE CADA ANIMAL. SI TE TOCÓ LA **TARJETA N°2** DEBES RESOLVER LAS SIGUIENTES CONSIGNAS: SUMAS 3 PUNTOS.

SI TE TOCÓ LA **TARJETA N°3** DEBES RESOLVER LAS SIGUIENTES CONSIGNAS:

**EDUCACIÓN FÍSICA:** EN POSICIÓN DE SENTADO CON PIERNAS SEPARADAS FRENTE A UNA PARED A 2 MT. DE DISTANCIA APROXIMADA, HACER RODAR UNA PELOTITA DE MEDIA, DE MANERA QUE LLEGUE A LA PARED Y VUELVA A SUS MANOS SIN QUE SE DESVÍE.

**EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** NOMBRA TRES HERRAMIENTAS.

**EDUCACIÓN MUSICAL:** ¿CUÁL DE ESTOS ANIMALES SUENA MÁS FUERTE Y CUAL SUENA MÁS DESPACIO? **ANIMALES DE CAMPO:** GALLINA, CHANCHO, CABALLO, CABRA.

SI TE TOCÓ LA **TARJETA N°4** DEBES RESOLVER LAS SIGUIENTES CONSIGNAS: RESTAS 3 PUNTOS.

SI TE TOCÓ LA **TARJETA N°5** DEBES RESOLVER LAS SIGUIENTES CONSIGNAS:

**EDUCACIÓN FÍSICA:** COLOCAR UNA CUERDA O TOTORA A UNA DISTANCIA DE 5 O 6 M DE UNA PARED, LA PARED ES EL PUNTO DE PARTIDA, DEBES DESPLAZARTE DESDE LA PARED HASTA LA CUERDA EN UN SOLO PIE SIN CAER Y SIN TOCAR EL PISO CON EL OTRO PIE. DE VUELTA CAMBIO DE PIE.

**EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** NOMBRA UN UTENSILIO DE COCINA.

**EDUCACIÓN MUSICAL:** IMITA LOS SONIDOS CON TU CUERPO, DE CÓMO CORRE UN ELEFANTE, COMO CAMINA UNA GALLINA, Y EL GALOPE DEL CABALLO.

SI TE TOCÓ LA **TARJETA N°6** DEBES RESOLVER LAS SIGUIENTES CONSIGNAS: SUMAS 3 PUNTOS.

**PUNTAJE:** POR CADA CONSIGNA RESUELTA SUMAS 1 PUNTO (3 PUNTOS POR CADA TARJETA) EL OBJETIVO DEL JUEGO ES LLEGAR O SUPERAR LOS 10 PUNTOS, SI LO HACES HABRÁS LOGRADO EL DESAFÍO Y GANADO EL JUEGO.

**ACLARACIONES:**

- EL JUEGO DEBES REALIZARLO CON AYUDA DE UN FAMILIAR, QUIEN TE LEERÁ LAS CONSIGNAS Y ANOTAN TU PUNTAJE.
- EL QUE ARROJA EL OBJETO Y RESUELVE LAS CONSIGNAS ERES TÚ.
- SI EL OBJETO CAE MÁS DE UNA VEZ EN LA MISMA TARJETA, DEBES VOLVER A LANZAR HASTA QUE CAIGA EN UNA TARJETA QUE AÚN NO JUGASTE.

**TERMINADO EL JUEGO DEBES COPIAR Y ESCRIBIR LAS ACTIVIDADES QUE REALIZASTE DURANTE EL JUEGO, EN EL CUADERNO QUE CORRESPONDE A CADA ÁREA.**

LAS ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN FÍSICA **DEBES FILMAR UN BREVE VIDEO.**

**LAS EVIDENCIAS (FOTOS DEL CUADERNO Y VIDEOS) DEBES MANDARLAS AL GRUPO DEL GRADO LOS SIGUIENTES DÍAS Y HORARIOS:**

**EDUCACIÓN FÍSICA:** LUNES 16/11 DE 13,30HS A 17,30HS.

**EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** MARTES 17/11 DE 13,30HS A 17,30HS.

**EDUCACIÓN MUSICAL:** JUEVES 19/11 DE 13,30HS A 17,30HS.

**DIRECTORA: SANDRA PÁEZ**

**VICEDIRECTORA: ROSA MONTELEONE**