

## Escuela Educación Popular – quinto grado - Áreas de Especialidades Integradas

### GUIA PEDAGOGICA N° 21 DE RETREALIMENTACION DE ESPECIALIDADES

**Escuela:** Educación Popular

**CUE:** 7000260\_00

**Docentes de Especialidades:** Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

**Grado:** 5°

**Turno:** Jornada Completa

**Áreas Curriculares:** Educ. Tecnológica - Computación - Educ. Música - Artes Visuales - Teatro - Educ. Física – Educ. Agropecuaria – Inglés.

**Título de la propuesta:** “Una imaginación sin límites”

#### Contenidos:

- **Educación Musical:** - Cualidades o atributos del sonido (intensidad). – Ejecución instrumental de objetos sonoros, instrumentos musicales no convencionales. – Modos de acción para producir sonidos: soplar, percutir, sacudir. -Ritmo.
- **Computación:** -Pensamiento computacional: Algoritmo secuencial. Seguimiento y escritura. -Periféricos de entrada: mouse y teclado. -Teclas especiales del teclado.
- **Teatro:** Elementos del lenguaje teatral: personaje, espacio, tiempo, conflicto e historia. Puesta en escena. Teatro de mimo y pantomima.
- **Inglés:** saludos – emociones – partes de la casa – there is/are – partes de una ciudad - preposiciones: opposite, between, next to.
- **Educación Física:** Elaboración de acciones motriz con ajuste a situaciones problemáticas. Capacidades condicionales: “velocidad” “Carrera”. Identificación y ajuste habilidades: “lanzamiento” y locomotivas y no locomotivas: desplazamientos; saltos; equilibrio.
- **Educación Tecnológica:** Análisis de máquinas que transforman materiales, identificando las partes que permiten producir movimiento, las que lo transmiten o transforman: mecanismos; y las que actúan sobre el medio: efectores o actuadores.
- **Artes Visuales:** La imagen bidimensional. Formas regulares e irregulares. Composición Contraste y semejanza. Encuadre. Texturas a partir del uso de grafismos. Trama.
- **Educación Agropecuaria:** Producción y consumo. Industrialización y conservación de frutas.

#### Indicadores:

- **Educación Musical:** 1-Diferencia intensidades (fuerte -suave). 2- Ejecuta correctamente el instrumento no convencional e identifica el modo de acción.
- **Computación:** 1- Escribe en forma ordenada y correcta los pasos para resolver el problema 2- Identifica la función de mouse y teclado. 3- Reconoce las teclas especiales del teclado y su función.

**Docentes:** Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

## Escuela Educación Popular – quinto grado - Áreas de Especialidades Integradas

- **Teatro:** 1- Identifica los elementos del lenguaje teatral para llevar a cabo la puesta en escena. 2- Explora las posibilidades de expresión actoral que brinda la representación del mimo y la pantomima. 3- Trabaja y comunica lo realizado.

- **Inglés:** 1- Comprende información escrita en un texto para diseñar diferentes alternativas de solución a problemas. 2- Selecciona vocabulario para completar un texto. 3- Aplica el vocabulario visto en un contexto.

- **Educación Física:** 1- Elabora respuestas motoras según sus posibilidades y limitaciones. 2- Resuelve situaciones problemáticas con implementación y ajuste de ejercicios de saltos, y carreras y/o desplazamientos.

- **Educación Tecnológica:** 1- Identifica mecanismos adecuados para la solución del problema planteado. 2- Reconoce mecanismos que actúan en el material. 3- Diseña (dibuja) y fundamenta el uso de la herramienta.

- **Artes Visuales:** 1- Describe lectura de imagen sin ayuda. 2- Realiza las técnicas aprendidas. 3- Conoce los colores y sus mezclas.

- **Educación Agropecuaria:** 1- Interpreta consignas. 2- Investiga sobre elaboración de conservas.

**Desafío:** Jugar al juego “Imagina que eres... o estás...”

### Actividades (16/11 al 18/11)

En esta guía las señas de especialidades te proponemos **un juego en el que deberás dejar volar tu imaginación aplicando todo lo que aprendiste durante este año** para resolver algunas situaciones que te iremos presentando. **¡Tú puedes lograrlo!**

## Educación Musical

**Imagina que eres un integrante de una banda de Rock y tocas un instrumento construido por vos.**

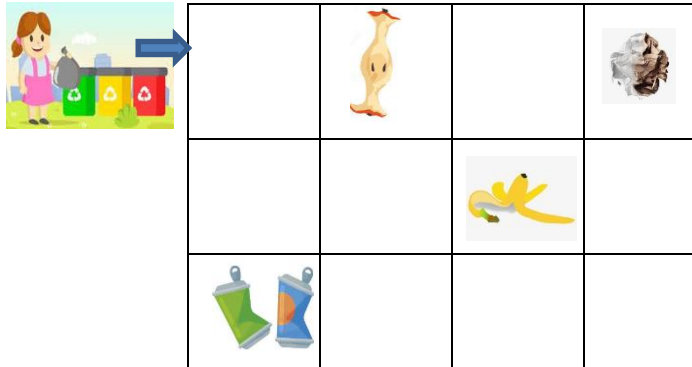
**Escribe en el cuaderno:**

- ✓ ¿Qué instrumento sería y como se llamaría? ¡Constrúyelo!
- ✓ Para que suene tu instrumento: ¿hay que soplar, hay que golpearlo o hay que sacudirlo?
- ✓ Escucha la canción que se envía en el grupo de whatsapp.
- ✓ Acompaña la canción con el instrumento que construiste desplazándote al ritmo de la música.
- ✓ Envía foto o video de tu trabajo.

**Docentes:** Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

## ● Computación

Imagina que eres un programador de videojuegos. La empresa donde trabajas te pide que escribas un programa para que el siguiente videojuego funcione.



Las únicas órdenes que obedecerá el personaje son:

1. Mover a la derecha
2. Mover a la izquierda
3. Mover abajo
4. Mover arriba
5. Levantar basura

1) **Observa y analiza** el dibujo. ¿Qué debe hacer el personaje? ¿Hacia dónde se moverá primero? ¿Qué sucede si en ese cuadro hay basura? ¿Hay pasos que se repiten? ¿Cuándo terminará el juego?

2) **Escribe** en tu cuaderno en forma ordenada y prolija cómo quedaría el programa.

3) **Analiza y responde:** Si el videojuego es para computadoras ¿necesitarás de un mouse o un teclado para jugar?

4) **Dibuja y nombra** las teclas del teclado que necesitarás para poder jugar ¿Si el personaje pudiera saltar qué tecla usarías? ¿Y si deseas salir del juego?

5) **Saca y envía** una foto de tu trabajo terminado.

## ● Teatro

Imagina que eres un personaje protagonista de una historia (de tu interés) y cuentas tus aventuras escribiéndolas.

Recuerda respetar las partes de una narración: introducción, nudo y final y que en la historia no se debe utilizar la voz, solo se pone en juego la comunicación corporal y gestual. Por favor es para 2 minutos.

1- **Fílmate actuando la narración** que escribiste anteriormente y envía el video a tu profesora de teatro.

 **Inglés**

Imagina que Alan, un turista inglés, viene a San Juan y desea conocer la casa de Sarmiento.

1- Completa el diálogo entre el turista y vos, con las palabras del recuadro. ¡Atención! En el primer espacio debes escribir tu nombre.

there is goodbye opposite happy good morning



Vos: Hola, yo soy .....

Turista: ....., I'm Alan.

Vos: Buen día. ¿Cómo está?

Turista: I'm .....

Vos: ¿Usted sabe dónde es la casa de Sarmiento?

Turista: Yes, it is .....the tourism office.

Vos: La casa de Sarmiento tiene muchos objetos antiguos, entremos. Este es el dormitorio.

Turista: ..... one bed !

Vos: Si, hay una sola cama. Ahora pasemos al patio, ¿puede ver la higuera?

Turista: Yes!

Vos: ¿Qué le pareció la visita? ¿Cuál fue su parte favorita?

Turista: My favourite object is "el telar"

Vos: Fue un gusto conocerlo. ¡Adiós!

Turista: .....



2- Escribe un dialogo similar completando los lugares vacíos de las respuestas del turista con otras palabras en inglés, que sean apropiadas para la situación.

Envía foto de lo realizado.



 **Educación Física**

Imagina que estás convocado/da para participar en los Intercolegiales de Atletismo. Debes competir en tres disciplinas: salto en largo, carrera desde partida baja y lanzamiento a distancia. De acuerdo a lo aprendido en educación física durante este tiempo:

- 1) Nombra en tu cuaderno cada una de las disciplinas y explica su técnica (puedes ilustrar).
  - 2) Realiza una actividad de cada disciplina demostrando su técnica.
  - 3) Envía una foto de lo respondido y también envía foto o video realizando los ejercicios.
- Si presentas alguna duda no dudes en preguntar. ¡Suerte!

**Docentes:** Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

## Educación Tecnológica

Imagina que eres un tecnólogo y debes inventar una herramienta que solucione la siguiente situación.

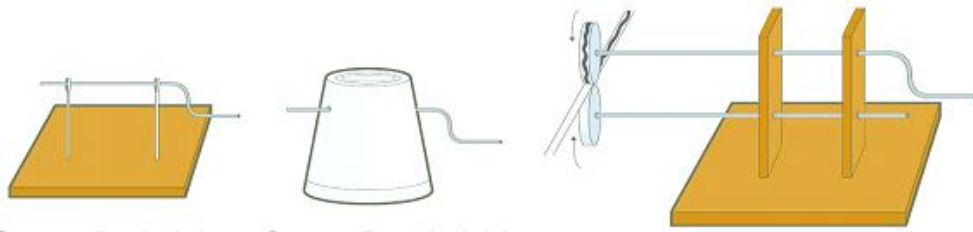
1. **Lee** la siguiente consigna y resuelve. En las fiestas para que nuestra casa luzca más linda a veces se cuelgan guirnaldas o tiras de papel decoradas. Podemos usar para la decoración tiras de papeles de hojas que podemos decorar (diarios, revistas, catálogos, hojas en desuso de algún cuaderno, etc.) ¿Cómo puedes crear una herramienta con manivela que sirva para estampar papeles?

2. **Decidiste** ¿cuál será la herramienta que crearas? Debes tener las siguientes condiciones ¿Sobre qué tipo de material actuara la herramienta? ¿Cómo deberá manejarse?

3. **Diseña** (dibuja) en tu cuaderno la herramienta que creaste. Explica ¿Cómo se usa? ¿Qué puedes utilizar como material?

4. ¿Cómo te sentiste al realizar esta actividad? ¿Podría servirte en la vida diaria?

5. **Recuerda sacar una foto de tu diseño terminado y enviarla a la profe.**



## Artes Visuales

Imagina que eres un artista y vas a pintar un cuadro de una dama antigua, puede ser:

- Un retrato      - Un cuadro familiar      - La dama en un paisaje

1) Debes **observar** las reproducciones de **RENOIR** que se enviarán al grupo de Whatsapp.

2) **Recrearás** la imagen y **pintarás con las técnicas**. ¿cuál usarás?: Collage, frotage, texturas artificiales, recortes, grafismos utilizados en la historieta, figura y fondo.

3) **Recordá** dejar un margen alrededor para el marco, pintarlo o agregar tiras de 2cm de ancho de cartulina.

4) **Debes enviar fotografía del trabajo terminado.**

 **Educación Agropecuaria**

**Imagina que eres un cocinero, que te gusta deleitarte haciendo conservas caseras**

- 1). Busca y copia en tu cuaderno la receta de mermelada de damasco.
- 2). Revisa los utensilios de cocina que tienes en casa y que utilizarías si tuvieras que hacer mermelada de damasco y dibújalos en el cuaderno



- 3). Realiza un collage con distintas imagen las normas de seguridad e higiene para trabajar en la elaboración de recetas.

**Manos a la obra! Espero fotos de tu trabajo**

No olvides enviar un video jugando al juego  
“**Imagina que eres.... o estas.....**”

Directora: Claudia Álvarez