

**GUÍA PEDAGÓGICA N°21 DE RETROALIMENTACIÓN.**

Escuela: Florentino Ameghino CUE 7000614-00

Profesoras.: Margarita Vera - Ana Luz Bustos - Eliana Rodríguez - Melina Videla.

Alumnos residentes de Educación Física: Agustín Valdez – Agustín Paredes – Juan Pablo Martín – Ramiro Mondaca.

Grado: 4° A y B; 5° A y B, 6° A y B Turno: Mañana

Áreas: Tecnología – Música - Artes visuales - Educación Física

Título de la propuesta:” **Jugando a través del tiempo con nuestra familia**”

Contenidos:

Tecnología: Realizar la construcción de artefactos, anticipando y ordenando las operaciones, seleccionando las herramientas y procedimientos para conformarlos, de acuerdo con las propiedades de los materiales a utilizar y las características de los productos a obtener.

Identificar el tipo de instructivos utilizados para comunicar (dibujos, bocetos) y reflexionar sobre los cambios culturales de los juegos.

Educación Musical: Patrimonio cultural local, regional y/o nacional. Estilos: música folklórica. La percusión corporal: planos sonoros (pies, muslos, palmas y castañeteos). El movimiento corporal: libre y pautado. Agrupamientos instrumentales: académico, popular, folklórico.

Artes visuales: El conocimiento y la valoración de producciones artísticas que integran el patrimonio cultural local, provincial y nacional.

Educación física: La práctica y valoración de juegos colectivos, tradicionales, autóctonos y de otras culturas.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Tecnología: Reconoce y manipula materiales. Construye productos unitarios y en serie. Expresa el procedimiento mediante textos instructivos

Educación Musical: Experimenta desplazamientos libres y figuras coreográficas libres y pautadas de diferentes estilos del folclore argentino, universal y americano. Reconoce y manipula elementos tecnológicos musicales actuales.

Artes visuales: Identifica y emplea producciones artísticas a través de materiales, herramientas y técnicas que integran al patrimonio cultural.

Educación Física: Practica y valora los juegos tradicionales de nuestra cultura.

Desafío: Valorar y ejecutar las diferentes costumbres y tradiciones de nuestro país a través de diferentes lenguajes expresivos, recreativo, manual y tecnológico.

Fecha: 16 de noviembre al 19 de noviembre

Actividades

- **Cuarto Grado:**

Tecnología:

- ✓ Actividad N°1: “Tumba botellas”

1-Deberás seleccionar 10 botellas y decorarlas con diferentes materiales como papel, tela, lana, arena o pintarlas, luego armarás con una media una pelota para poder jugar.



2-Escribe cómo realizaste el trabajo y qué medios técnicos utilizaste.

#### Artes Visuales:

1-Posteriormente se realizará un anotador de puntaje con los siguientes materiales: cartón, un broche, papeles de colores, plasticola, tijera y goma eva.



#### Educación Física:

1-Una vez que realizaron todo lo anterior del resto de las materias, se disponen a jugar en familia.

Colocarán las diez botellas creadas dibujando un triángulo.

Se ubicarán sentados a dos metros de las botellas y harán rodar la pelota de media por el suelo, con la intención de hacer caer las botellas.

Cada botella volcada sumará un punto y gana quién acumule más puntos.

#### Educación Musical:

1º [https://youtu.be/K6\\_PZ\\_LTMEw](https://youtu.be/K6_PZ_LTMEw) El ganador, buscará el siguiente link y procederá a cantar la chacarera "Jeringosa" acompañando la canción al ritmo de las palmas o con otros objetos como lápices sobre la mesa, imitando el ritmo de la chacarera tal como se escucha en el link.

✓ Actividad N°2:

#### Tecnología:

Ídem actividad 1

#### Educación Física:

Ídem al anterior, sólo que usarán ocho botellas, y se ubicarán de pie a un metro de distancia, para hacer rodar la pelota.

Educación Musical:

Gana quien pueda cantar la chacarera sin equivocarse.

Artes Visuales:

Luego construirán con una caja, un contenedor para guardar los juguetes fabricados, decorar con papeles de colores, tela, goma eva, etc.

• **Quinto Grado:**

✓ Actividad N°1: "La Rayuela"

✓ Tecnología:

1- ¡A trabajar!: Deberás recortar en cajas de cartón duro 10 cuadrados iguales, luego unirlos por atrás con cinta papel o lo pegas con plasticola. Decorar o colorear.

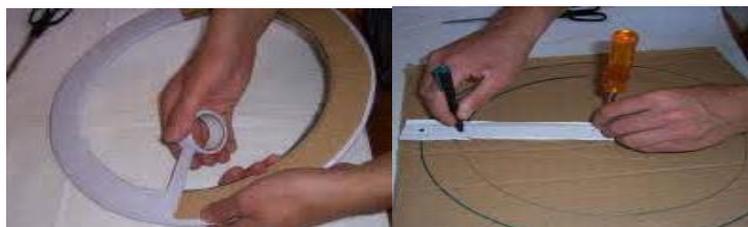


2- **Texto instructivo:** Escribe como realizaste el trabajo, que medios técnicos utilizaste.

3- **Responde:** ¿El material que utilizaste para el juego es reciclable?

Artes Visuales:

1- Con cartón o alambre realiza 10 aros, luego decóralos con diferentes tipos de papeles, tela o píntalos. Colócales un puntaje numérico.



Educación Física y Educación Musical:

1- Una vez que hayan realizado la rayuela con los elementos de las demás materias, nos disponemos a jugar en familia.

Los participantes deben estar de pie, en el casillero número UNO y comienzan a jugar, lanzando una piedra, tapita de botella o algo similar. Avanzan realizando saltos con una pierna hasta el lugar donde cayó la piedra. Así sucesivamente hasta completar el juego en el número DIEZ.

En cada número habrá una actividad diferente que realizar: **1:** Saltar con el pie izquierdo. **2:** Dar medio giro en el lugar. **3:** Dar un giro entero en el lugar. **4:** Aplaudir en círculos. **5:** Saltar como sapito. **6:** Posición de estatua por 5 segundos. **7:** Sentarse y girar. **8:** Imitar a su animal favorito. **9:** Representar el zapateo del gaucho o zarandeo de la paisana al ritmo de la música y a la voz de AURA!! <https://youtu.be/PEJBKkdilecn> **10:** Realizar 8 abdominales.

✓ Actividad N°2:

Tecnología:

Ídem actividad 1

Educación Física y Educación Musical:

Ídem al anterior sólo que se modificarán las actividades de los distintos casilleros, quedando así: **1:** Saltar con el pie derecho. **2:** Dar medio giro en el lugar. **3:** Dar un giro entero en el lugar. **4:** Aplaudir en círculos. **5:** Saltar como rana. **6:** Posición de estatua por 3 segundos. **7:** Sentarse y pararse rápidamente. **8:** Imitar a su animal favorito. **9:** Representar el zapateo del gaucho o zarandeo de la paisana <https://youtu.be/PEJBKkdilecn> **10:** Realizar 4 abdominales.

Artes Visuales:

Al terminar los juegos tomarás el punto N°9 del juego: Es decir dibujarás a un gaucho y una paisana. Luego decorarás con la técnica de collage.

• **Sexto Grado:**

✓ Actividad N°1: “La kermes”

Tecnología:

1- Proyecto tecnológico simple: “El sapito de la suerte”

Con ayuda de un adulto deberás realizar este juego con cartón. Puedes usar una caja de zapato, en la base realiza las separaciones con los puntajes y en la tapa recorta varios círculos que coincidan con los casilleros de abajo. Luego colócale los laterales. Para decorar puedes hacer el sapo con la boca abierta para también ponerle puntaje y pinta de color verde.

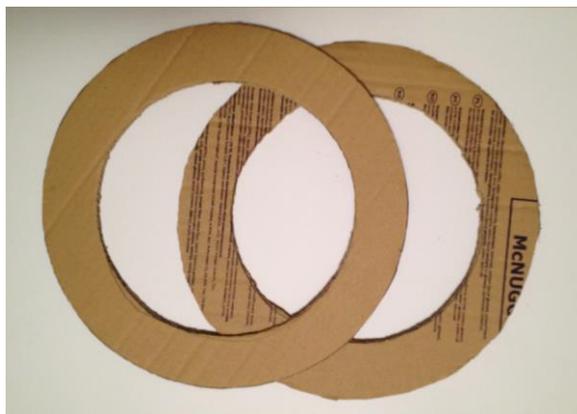


**2-Realiza en el cuaderno** el texto instructivo de la construcción del juego del sapito, mencionando herramientas, materiales, paso y técnicas.

3-Conversa con un adulto si ellos recuerdan el juego del huevo duro y de la cuchara. Si dicen que sí, pide que te expliquen cómo se jugaba. ¡Luego cocina un huevo, déjalo enfriar y a jugar!

Artes Visuales:

1-Con cartón realizar seis aros como la figura. Luego píntalos de diferentes colores.



2-Posteriormente dibujarás sobre un papel de color diferentes seis carteles con puntajes y se colocarán en seis botellas de plástico.

Educación Física:

1-Una vez que fabricaron los elementos que pidieron las demás materias, se disponen a jugar en familia. ¡Van a armar la “kermés” familiar!

Primera estación: Embocar las tapitas en la boca del sapo, deben ubicarse a dos metros de distancia. Gana quién emboca más tapitas.

Segunda estación: Disponer en distintos lugares las botellas fabricadas con diferentes puntajes. Se ubican a dos metros de distancia y tratan de embocar los aros fabricados. Gana quién emboca más aros en las botellas.

Tercera estación: Carrera de embolsados. Colocar ambas piernas dentro de una bolsa de arpillera, de residuos o simplemente se atan ambos pies con una totora o soga. Deben ir y volver en una distancia de tres metros. Gana quién llega primero.

Cuarta estación: Llevar el huevo hervido con la cuchara, sosteniendo la misma con la boca. Ir y venir en una distancia de tres metros. Gana quien llega primero y sin que se le caiga el huevo.

Educación Musical:

Quinta estación: Los participantes se preparan para bailar un popurrí folclórico. Para ello deberán ejecutar las distintas coreografías atendiendo a sus cambios. ¡Comenzamos a la voz de AURA!!!! <https://youtu.be/-CBMbCCyIjU>

✓

Actividad N° 2:

Tecnología:

Ídem actividad 1

Educación Física:

Ídem a la anterior, sólo que realizarán la estación número uno, número dos y número tres.

Artes Visuales:

Sobre un afiche o cartulina dibujarás una parte del juego que más te gustó.

Educación Musical:

Ídem a la quinta estación de actividad N°1.

**Recordatorio:** Deben enviar evidencias de cada una de las actividades mediante audios, fotos y/o videos al WhatsApp de las profesoras de áreas especiales.

Directora: Prof. Liliana Castillo