

GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Contraalmirante Eleazar Videla

CUE: 700056300

Grado: 4º, 5º, 6º

Turno: Jornada Completa

Área	Teatro	Educación Tecnológica	Educación Musical	Artes Visuales	Educación Física	Inglés	Computación
Docente							
Nombre y Apellido	Cecilia Gómez	Elvira Zepeda	Alejandra Giménez	Claudia Araya	Adriana Aguilar	Eliana Martínez	Graciela González

Título de la propuesta: **“EL CIRCO LLEGÓ A LA ESCUELA”.**

Desafío: Mostrar las destrezas, habilidades, capacidades y producciones, en una función artística virtual. Compartirán fotos de sus logros y (si pueden) videos muy cortitos (20 segundos)

Teatro

Contenidos:

*El cuerpo: Valoración del propio cuerpo y el cuerpo del otro.

*Los gestos, la voz, el movimiento, la expresión.

*Acciones reales e imaginarias, acción con intención comunicativa, construcción de situación

*Sujeto, Roles, Personajes.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Utiliza la expresión corporal para expresarse
- Diferencia movimientos, quietud y acción
- Selecciona un personaje que te guste para actuar
- Caracteriza el personaje que elegiste para actuar.

Actividades:

1-En esta actividad vamos a imaginar, que el circo que llegó a la Escuela Eleazar y necesita una murga para cerrar la función. Los integrantes de dicho circo salen a buscar a niños a la plaza del barrio. Al llegar a la plaza detrás de un árbol escondido, se encuentra un niño de aproximadamente 9 años muy triste. De reojo ve que está pasando un par de niños invitando a participar de una murga infantil. Al ver muchos niños todos coloridos y alegres, automáticamente al niño que estaba muy triste, el asombro se reflejó en su cara y decidió ser parte de esta hermosa experiencia, cambiando su cara de asombro por la de alegría que llenaba su corazón.

2-Imagina algún personaje de murguero que te gustaría realizar y el rol que desempeña en dicha murga.

3-Cuando tengas el personaje elegido, empiezas a ensayar para que salga hermoso el cierre de la función. Si se te ocurre otro personaje también lo puedes hacer. No te olvides que en tu rol puedes usar diferentes espacios y niveles

4-Cuando tengas todas las actividades cumplidas, adorna un rincón de tu casa como un circo y realiza las pruebas aprendidas.

5-Saca fotos y si puedes un videíto muy cortito (20 segundos) y compartes con la seño.

Las señas de materias especiales armaremos un video con todas las muestras que manden y lo compartiremos en todos los grupos de la Escuela Contraalmirante Eleazar Videla.

Artes Visuales

Contenidos:

Forma Figurativa -Plana. Volumétrica. - Proporción: Espacio Soporte Materiales.

Indicadores de evaluación para la nivelación

- Reconocer las formas en el espacio.
- Muestra creatividad en el uso de materiales.

Actividades

- 1- Confeccionar máscaras de emociones de asombro, alegría y tristeza (del tamaño de tu cara)
- 2- Buscar material como cartulinas cartones de cajas, papel, lápices, temperas, plasticola, tijeras, elásticos, piolas
- 3- Dibujar un emoticón o emoji con cara de tristeza, otro de asombro, otro de alegría.
- 4- Pintar los dibujos con los materiales que tengas lápices, témperas pinturas, etc.
- 5- Colocar los elásticos o piolines en la máscara.
- 6- Calar los orificios de los ojos.
- 7- Usar en el momento de iniciar la murga según el relato de la seña de teatro.
- 8- Realizar un cartel de 30cm por 20cm Escribe bien grade tu nombre, apellido para que salga cuando te saques la foto o te filmes, es MUY IMPORTANTE.

Educación Tecnológica:

Contenido:

* Exploración de diferentes maneras de dar forma a los materiales, reconociendo aquellos con propiedades pueden ser conformados mediante un mismo tipo de técnicas, herramientas semejantes y energía manual.

Indicadores de evaluación para la nivelación

- Observa la imagen.
- Enumera los instrumentos.
- Elige un instrumento.
- Confecciona el instrumento.

Actividades: Vamos a trabajar relacionado las áreas de Especialidades para que la murga quede preciosa, y de paso aprendemos y nos entretenemos.

- 1- Observar la imagen



- 2- Enumerar los instrumentos musicales que aparecen.
- 3- Elegir uno de ellos.
- 4- Confeccionar un instrumento con material reciclado (cartón, tapitas, lanas metal, madera, hilos envases de plástico etc) con la ayuda de tu familia: recordar y analizar los pasos del proyecto tecnológico.

Educación Musical:

Contenidos:

***La canción como recurso didáctico y recreativo:** Canciones del Repertorio popular actual

***Educación vocal y canto:** Canto individual y/o grupal

***Carácter** Alegre

***Ejecución instrumental** Objetos o elementos sonoros (Cotidiáfonos)

***Modos de acción para producir sonidos:** percutir, sacudir, raspar, etc.

***La danza como manifestación cultural** Coreografías libres

Indicadores de evaluación:

- Entona con buena dicción canciones del repertorio popular actual, según sus posibilidades vocales
- Ejecuta ritmos musicales con elementos sonoros y/o instrumentos no convencionales, usando distintos modos de acción para acompañar canciones, según posibilidades individuales
- Participa en producciones musicales individuales o grupales, creando coreografías sencillas, según sus posibilidades psicomotrices
- Disfruta de las producciones musicales individuales y/o grupales

Actividades:

1. Observar el video sobre la canción dada: "El Murguero"
<https://www.youtube.com/watch?v=wus44wLMYI>
2. Escuchar atentamente los instrumentos musicales que intervienen.
3. Nombrar los instrumentos musicales que reconozcas en el video.
4. Entonar la canción repitiendo la letra, siguiendo el ritmo de la misma.
5. Acompañar la canción, siguiendo el ritmo de la música, con los instrumentos realizados en Tecnología y/o elementos disponibles en casa que "suenen parecido" a los instrumentos escuchados en el video.
6. Expresar libremente con movimiento corporal la música escuchada.
7. Crear una producción en familia con la canción dada, donde te expreses cantando, bailando y/o tocando un elemento sonoro o instrumento realizado en casa.

Educación Física

Contenidos

- * Apropriación de prácticas corporales expresivas en forma grupal (en familia).
- * Creación de prácticas corporales expresivas en forma grupal (en familia).
- * Disfrute por la producción de secuencias rítmicas y coreográficas elaboradas grupalmente (en familia).

Indicadores de evaluación:

- Siguen individualmente y en familia secuencias expresivas con ajustes rítmicos
- Elaboran en familia secuencias motrices expresivas, con ajuste rítmico.
- Crean secuencias de movimientos acordes a su edad.

Actividades

- 1- Observar muy bien los movimientos del video
<https://www.youtube.com/watch?v=ILJEdwvj2wo>
- 2- Elegir los que les agraden.
- 3- Imitar los movimientos, tratar de hacerlos siguiendo el ritmo.
- 4- Repetir varias veces.
- 5- Expresar libremente con movimiento corporal la música escuchada
- 6- Adornar un rincón de tu casa como un circo y realizar los pasos aprendidos, armar la murga, disfrutar y divertirse en familia. Compartir fotos y si puedes un videito corto (20 segundos) con la profe que dice al final de la guía.

Recuerda colocar un cartel con tu apellido y nombre, grado y división, con letra bien grande.

INGLÉS

Contenidos:

- Estados de ánimo.
- Emociones.

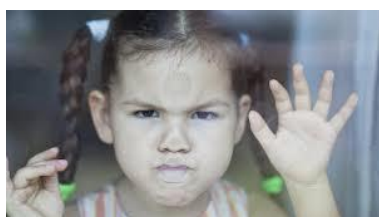
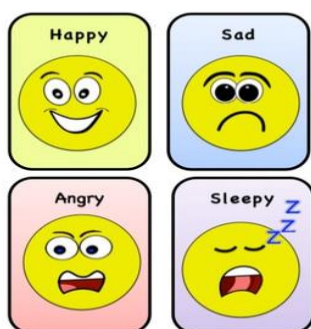
Indicadores de evaluación:

- Utiliza el vocabulario específico en contexto.
- Representa emociones.
- Describe estados de ánimo.

Actividades:

4to Grado

1. **Look at the vocabulary** / Analizamos el vocabulario
2. **Represent your emotions**/ Representa las distintas emociones con mímicas.



Example: In this picture I'm angry/ En esta imagen estoy enojada.

3. **Send the pictures to your teacher** / Envía las fotografías a tu miss a su email evmartinezm@gmail.com .

5to Grado

1. **Look at the vocabulary** / Analizamos el vocabulario



2. **Picture dictionary: Make a poster with the learnt vocabulary**/ Diseña un afiche que ilustre el vocabulario aprendido.
3. **Send the pictures to your teacher** / Envía la fotografía del afiche a tu miss a su email evmartinezm@gmail.com

6to Grado

1. **Look at the vocabulary** / Revisamos el vocabulario

I'm feeling...



2. **Are you happy today? How are you today?** / ¿Estás feliz hoy? ¿Cómo te sientes?
3. **Watch the video and practise the choreography** / Mira el video y practica la coreografía. <https://www.youtube.com/watch?v=UtOslpb9Rxw>
4. **Record a video while doing the activity.** / Enviar un video del niño realizando la actividad al mail de la miss evmartinezm@gmail.com

La seño armará una presentación con todas las producciones que envíen que compartiremos en los grupos de la Escuela Contraalmirante Eleazar Videla.

Computación: 5 y 6°

Contenido

- * Manipulación y Clasificación de los Periféricos (entrada-salida).
- * Reconocimiento de los diferentes navegadores y buscadores de Internet Explorer (Correo Electrónico).

Indicadores de evaluación:

- Reconocer los Periféricos de Entrada y los Periféricos de Salida.
- Comprende la importancia de la tecnología en nuestro entorno.
- Utiliza adecuadamente los servicios de Internet (Correo Electrónico).
- Selecciona el medio digital con el que cuenta para el envío de evidencias (correo electrónico- whatsapp) utilizando diferentes dispositivos electrónicos digitales.

Actividades (5º grado)

- 1) Responder observando el celular de mamá
 - a- ¿A través de qué periférico ves el video "El Murguero"? ¿Qué tipo de periférico es (entrada o salida)?
 - b- ¿Por cuál periférico escuchas la canción que la señorita Alejandra compartió? ¿Es de entrada o salida?
 - c- ¿Qué periférico utilizas para tomar la fotografía? ¿Es de entrada o salida?
- 2) Marcar con una x, si el componente del celular es de Entrada o Salida.

Periférico	Entrada	Salida
Pantalla		
Teclado		
Parlante		
Touchpad		

- 3) Tomar fotografía de la tarea y enviar por whatsApp al privado de la señorita de computación.

Actividades (6º grado)

- 1- Enviar las evidencias (fotos-videos) que piden las señoritas a la profesora de computación.

Ø Por whatsApp al privado.

Ø Por correo electrónico gracigonzalez40@gmail.com.

4 grado

Contenidos:

- Reconocimiento de la computadora y su función.
- Identificación de las Partes básicas de la computadora (mouse, monitor, teclado, gabinete impresora).

Indicadores de evaluación:

- Menciona de forma correcta todas las partes de un sistema de computación.
- Relaciona las funciones principales de las partes de la computadora.

ACTIVIDADES (4º grado)

- 1) Observar el video "**Computadora de cartón reciclable para niños 4 K**".
<https://youtu.be/lb-Mse2ARPs>
- a. Construir una computadora portátil.
 - b. Utilizar el material que tengas en casa (pegar el teclado realizado en la guía de teclado).
 - c. Pegar en la pantalla una imagen de algún personaje del circo.
- 2) Responder:
- a. ¿Qué parte de la computadora te permite visualizar la imagen y cuál es su función?
 - b. ¿Qué componente es representado por botones y cuál es su función?
- 3) Pegar carteles con las partes de la computadora en la Netbook.
- 4) Tomar una foto de la netbook y enviarla por privado a la profesora de computación.

Directora: Norma García