

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN - Grupo 3.

Escuela: Ingeniero Félix Aguilar

CUE: 700048600

Área de Especialidades: Educación Tecnológica, Educación Musical, Artes Visuales, Educación Física, Educación Agropecuaria e Inglés.

Docentes: Estela Matamoro, Patricia Fabaro, Claudia López, Enrique Invernizzi, Gloria Mayorga, María Julieta Nievas.

Ciclo: Segundo

Grado: 6° A-B-C

Turno: Mañana

Título de la Propuesta: **APRENDEMOS JUGANDO**

Contenidos:

Educación Tecnológica: Los procesos de construcción, de objetos tecnológicos anticipando y ordenando las operaciones seleccionando las herramientas y materiales.

Música: Los instrumentos musicales y su clasificación moderna (Aerófonos, Cordófonos, Membranófonos, Idiófonos.)

Artes Visuales: Bi y tridimensión.

Espacio y equilibrio.

Color.

Educación Física: Habilidades motrices manipulativas. Elaboración y puesta en práctica de respuesta a situaciones problemáticas que involucren habilidades motrices manipulativas combinadas y específicas que involucren coordinación oculomanual y oculopodal: lanzamiento, pases, recepción.

Inglés: Identificación de los diferentes colores. Reconocimiento de los números hasta el 20.

Agropecuaria: Máquinas, instrumentos de medición y herramientas utilizadas para los procesos de producción primaria, en el sector agropecuario. Manejo y control.

Explotación vitícola.

Indicadores de evaluación para la nivelación.

Docentes: Estela Matamoro, Patricia Fabaro, Claudia López, Enrique Invernizzi, Gloria Mayorga, María Julieta Nievas.

Tecnológica: Reconoce los procesos de construcción de un producto
Identifica herramientas y propiedad de los materiales.

Música: Reconoce auditivamente y clasifica los instrumentos según su familia

Artes Visuales: Distingue las dimensiones.

Organiza espacialmente distintas formas.

Educación Física: Elabora una actividad similar que implique diferentes tipos de lanzamientos.

Inglés: Identifica los colores requeridos.

Reconoce los números de inglés hasta el 10.

Agropecuaria: Identifica las características y funciones de las máquinas, herramientas e instrumentos de medición.

Reconoce y explica las fases de los procesos de producción local.

Actividades: **Educación Tecnológica** **Docente: Estela Matamoro**

1-Dibuja una canasta o cesta de pelota de basquetbol y escribe de qué material están construidas.

2-Anota cómo son esos materiales y qué propiedad tienen.

Actividades: **Educación Musical** **Docente: Patricia Fabaro**

1-Repasa de la guía anterior la clasificación de instrumentos musicales según su clasificación moderna (aerófonos, Cordófonos, Membranófonos; Idiófonos).

Observa que instrumentos toca cada niño, colócales el nombre y a qué familia pertenece.



Docentes: Estela Matamoro, Patricia Fabaro, Claudia López, Enrique Invernizzi, Gloria Mayorga, María Julieta Nievas.

Actividades: **Artes visuales.** **Docente: Claudia López**

1-Busca un cartón de caja marrón(corrugado) del tamaño de la hoja, recorta 5 círculos que al quedar huecos dan bajo relieve. De otros recortes de cartón corta 5 círculos medianos y 5 más pequeños. Pega sobre el cartón grande uno mediano y sobre ese uno pequeño, ahí tenemos el sobre relieve. Puedes pintarlo.

Actividades **Educación Física** **Docente: Enrique Invernizzi.**

1- Haz un cuadrado en la pared de un metro de lado, en cada ángulo coloca un número del 1 al 4. Sentado con una silla delante y en posición de piernas cruzadas apunta 5 veces a cada uno de los números con mano hábil. Recuerda que el brazo está a 90° del hombro.

Actividades **Ingles** **Docente: Julieta Nievas**

- *Juego de Memoria:* Elabora tarjetas del juego de memoria para divertirte con los colores.

Materiales necesarios: una hoja blanca, lápices de colores, tijera, un cartón fino del tamaño de la hoja y plasticola.

Instrucciones para la elaboración: Divide una hoja blanca en 10 cuadros iguales y dentro de ellos dibuja la figura geométrica que más te guste. Luego pinta dos figuras del mismo color, es decir, que tienes que utilizar solo 5 colores. Dentro de cada recuadro escribe el color en inglés. Una vez terminado el dibujo, pega la hoja al cartón y corta 10 cuadrados. ¡Ahora ya tienes tus tarjetas! ¡A jugar!

Colores que puedes utilizar: BLUE, RED, ORANGE, PINK, BLACK and GREEN.

Instrucciones de juego: Mezcla las 10 tarjetas y las colocas boca abajo, es decir, del lado del cartón boca arriba. Da vuelta solo una tarjeta y la dejas así. Ahora vos dando vuelta cada una de las tarjetas hasta encontrar su pareja, pero mientras vas memorizando la ubicación de las otras para cuando busques sus parejas.

Si tienes alguna duda sobre su realización este video te puede ayudar:
<https://youtu.be/D8fx9A837q8>

Actividades: **Educación Agropecuaria** **Docente: Gloria Mayorga**

Docentes: Estela Matamoro, Patricia Fabaro, Claudia López, Enrique Invernizzi, Gloria Mayorga, María Julieta Nievas.

1- Observa las imágenes y rodea con una línea verde las máquinas y con una línea azul las herramientas manuales. Justifica la respuesta detallando las características de cada una.



Directora: María Alejandra Moncho.

Vicedirector: Miguel Quiroga.