

GUÍA PEDAGÓGICA N° 21 DE RETROALIMENTACIÓN**Escuela:** Dr. Daniel Segundo Aubone**CUE:** 700010200**Docentes:** Aciar Melisa- Páez Maximiliano- Ocampo Gladys- Lucero Enrique**Grado:** 6°Grado**Turno:** Mañana**Áreas:** Educación Agropecuaria- Educación Tecnológica- Educación Física- Educación Musical.**Título de la Propuesta:** *“trabajamos con alegría, mientras nos cuidamos entre todos”***Contenidos:****Educación Física:** Elaboración y puesta en práctica de respuestas a situaciones problemáticas que involucren habilidades motrices manipulativas, combinadas y específicas.**Educación Musical:** Instrumentos musicales, y su ejecución. Marchas e himnos patrios y su relación con la historia argentina**Educación Tecnológica:** Análisis y reflexión acerca de los productos tecnológicos, su uso y los efectos que producen en el ambiente y en las personas: consumo, preferencias, cambio de hábitos y calidad de vida.**Educación Agropecuaria:**

- ❖ Compost: Proceso de transformación de los residuos orgánicos. Técnicas de elaboración y mantenimiento. Maquinarias agrícolas e implementos.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ❖ Ejecuta lanzamiento a distancia
- ❖ Ejecuta la actividad con puntería.
- ❖ Reconoce sustantivo, adjetivo y verbo en la canción utilizada para la actividad.
- ❖ Ejecuta con reacción los movimientos.
- ❖ Reconoce diferentes variantes para realizar la actividad.
- ❖ Identifica correctamente los nombres de los diferentes elementos musicales, los clasifica de acuerdo a su modo de ejecución.
- ❖ Identifica diferentes marchas patrias relacionando según fecha histórica.
- ❖ Describe los pasos para formar compost.
- ❖ Reconoce las maquinarias adecuadas para sembrar en grandes proporciones de tierra.
- ❖ Relaciona características de los productos tecnológicos con el entorno sociocultural.

DESAFÍO: Rediseñar el juego de puntería de modo que pueda incorporar nuevos conocimientos adquiridos en las distintas áreas de especialidades.**Actividades:****Docentes: Aciar Melisa- Páez Maximiliano- Ocampo Gladys- Lucero Enrique**

- **María tiene un inconveniente: sus plantas no prosperan ya que la tierra que poseen no es apta.**

Describe ¿Cómo ayudarías a María a mejorar la tierra de sus plantas?

- Nombra tres maquinarias e implementos agrícolas que utilizarías para sembrar en grandes proporciones de tierra.

Elaborar un texto sencillo donde puedan explicar cómo realizar una huerta fructífera teniendo en cuenta la fertilidad, el tiempo, el trabajo, mantenimiento y riego.

Para la realización del mismo pueden utilizar fotos, dibujos, papel afiche o lo que tengas en casa.

En la siguiente sopa de letras vas a descubrir nombre de varios instrumentos. Están escritos en diferentes direcciones. MÁRCALAS EN EL CUADRO.

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | T | I | C | O | N | T | R | A | B | A | J | O |
| C | E | S | O | L | L | I | T | A | L | P | P | A |
| A | O | A | T | U | A | L | F | R | E | T | I | P |
| R | X | R | C | A | C | I | N | O | M | R | A | G |
| A | A | P | O | R | U | V | I | O | L | I | N | J |
| M | S | A | T | R | I | A | N | G | U | L | O | K |

2) En un papel aparte escribe cómo se hace para que cada uno de esos instrumentos emita sonido.

3) Une con flechas según corresponda, qué Himno o Marcha Patria se canta en qué fecha patria:

HIMNO A SARMIENTO

HIMNO A SAN MARTÍN

MARCHA DE MALVINAS

SALUDO A LA BANDERA

20 DE JUNIO

12 DE OCTUBRE

2 DE ABRIL

11 DE SEPTIEMBRE

17 DE AGOSTO

25 DE MAYO

A JUGAR!!!:

MATERIALES: pelota de media, pañuelo o algún objeto liviano que podamos lanzar

DESCRIPCIÓN:

Los chicos se sientan en círculo salvo uno previamente elegido. ¿Él debe dar la vuelta al círculo con un pañuelo en mano u otro objeto que representa el "huevo podrido" mientras los otros cantan "jugando al huevo podrido, se lo tira al distraído, si el distraído no ve? Huevo podrido él es". A cierto punto debe colocar el "huevo podrido" detrás de alguien sin que este se dé cuenta. Cuando el que ha recibido el huevo podrido se da cuenta, sale corriendo atrás del otro para alcanzarlo antes que el primero se siente en el lugar dejado libre. Si lo atrapa, el atrapado se sienta al medio. En todos los casos, el segundo pasa a ser el "huevo podrido" y el juego vuelve a empezar.

EVALUACIÓN

- ¿Lanza a distancia?
- ¿Tiene puntería?
- ¿Puedes decir instrumentos musicales folclóricos, danza típica, juegos tradicionales, e identificarlos?
- ¿Por qué posición pasamos al momento de levantarnos para salir corriendo?
- ¿Tiene reacción para levantarse?
- ¿Qué variantes le podrían hacer?

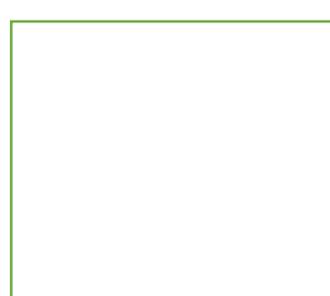
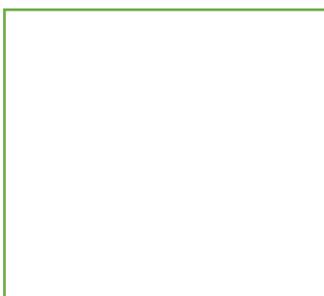
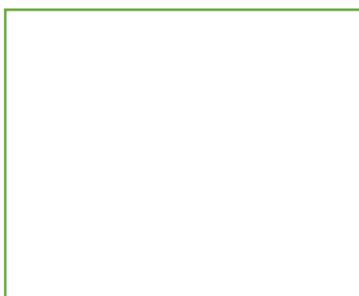
Los productos Tecnológicos en el entorno cultural.

- a) Dibujen o recorten y peguen.

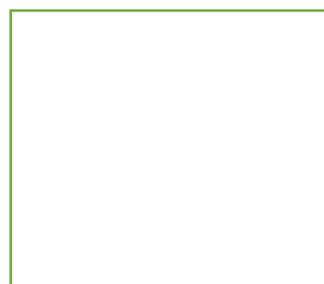
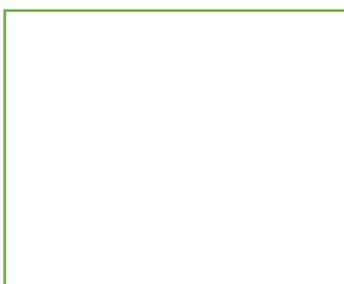
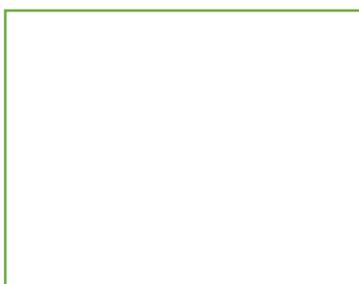
Un trono (silla del rey)

Un banco de plaza

Una silla del comedor de una casa



Para cada tipo de asiento, describan las características principales, tratando de compararlos



Actividad

- a) ¿Cuántas horas pasan con la computadora, la Tablet o teléfono celular? ¿Qué harían si no tuvieran estos objetos?

- b) ¿Cómo se comunicaban con otras personas cuando no los tenían?
- c) ¿Les gustaba más antes o ahora?
- d) ¿Hagan un listado de ventajas y desventajas de comunicarse con medios tecnológicos?



Tradición quiere decir donación o legado; se trata de un conjunto de costumbres que suelen transmitirse de generación en generación.

1) ¿En qué fecha se celebra la tradición?

.....

2) ¿En honor a quién se conmemora el día de la tradición?

.....

3) ¿Qué escribió?

.....

4) ¿Cuáles son las costumbres que hoy siguen perdurando?

.....

5) Escribe:

a) juegos tradicionales.....

b) danzas típicas.....

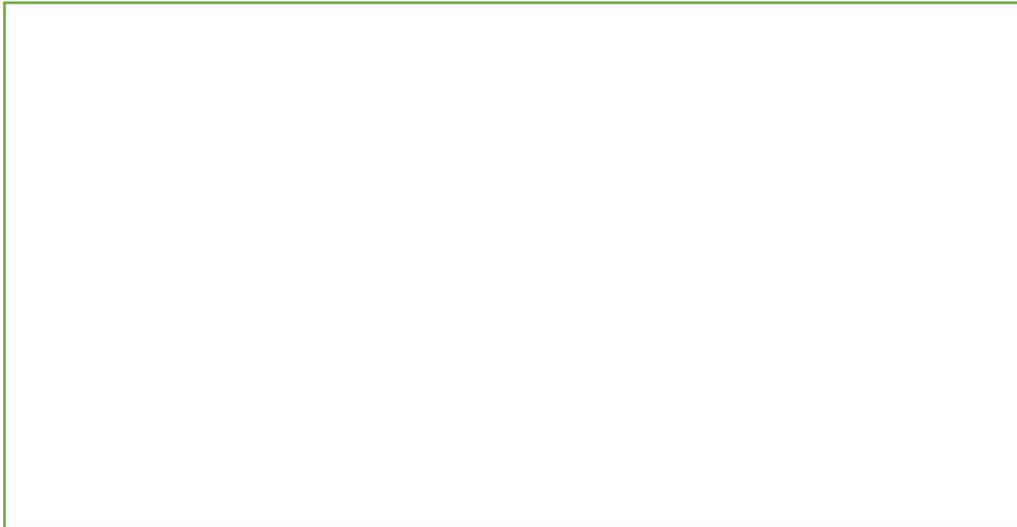
c) comidas típicas. Puedes ayudarte con el soporte gráfico.



6) Escribe instrumentos musicales que se utiliza en la música folclórica.



7) Dibuja y escribe las pilchas del gaucho y de la paisana



8) Nombre del anfiteatro donde se celebra la fiesta de la tradición



DIRECTORA: PROF. HERRERA GRACIELA.