

GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 1

Escuela: Gobernador Eloy Camus

CUE:700083400

Docentes: Virginia Pérez, Patricia Castro, María Elena Carrizo, Romina Victoria, Milena Pérez, Cecilia Vallejos, Sandra Mayorga, Cecilia Ginbert, Vanina Polloni.

Grado: Quinto

Turno: Jornada Completa

Áreas: Música, Teatro, Educación Física, Artes Visuales, Tecnología, Educación Agropecuaria, Computación, Inglés.

Desafío: “**Juego de la OCA**”

Contenidos:

- **Música:** Repertorio oficial: “Himno Nacional Argentino”. Clasificación instrumental: maderas, metales, parches, etc.
- **Teatro: Estructura dramática:** Crear situaciones dramáticas a partir de sus experiencias y/o temáticas de su interés. Identificar y utilizar los elementos de la estructura dramática: sujeto, acciones, conflicto, entorno (tiempo espacio, circunstancias dadas), historia. Sujetos/Roles:
- **Educación Física:** Reconocimiento de la relación entre las capacidades coordinativas con el aprendizaje de habilidades y la resolución de situaciones motrices.
- **Artes Visuales:** La forma y el espacio que la rodea. Formas regulares geométricas, irregulares y abstractas. Mecanismos simples Ensamblar, construir. El color como recurso expresivo. Sensación del color (cálidos y fríos).
- **Tecnología:** Identificación de las operaciones presentes en procesos de recolección, transporte y distribución de bienes y servicios.
- **Educación Agropecuaria:** Proceso de producción primario. La huerta familiar como recurso económico.
- **Computación:** Clasificación de periféricos: entrada y salida. Iconos. Medios de Almacenamiento.
- **Inglés:** Meses. Días de la semana. Casa (partes de la casa) Preposiciones.

Indicadores:

- **Música:** Interpreta en forma vocal canciones del repertorio oficial. Clasifica instrumentos de la orquesta según su material de construcción
- **Teatro:** Diseña diferentes maneras de expresión corporal y vocal, para realzar la interpretación de personajes y situaciones. Utiliza recursos escénicos: escenografía, vestuario, utilería, maquillaje.
- **Educación Física:** Identifica la correcta ejecución de ejercicios para ejercitar las capacidades motoras de flexibilidad y fuerza. Ajusta la precisión de las acciones

con un lado y otro del cuerpo en el manejo de elementos durante diferentes prácticas corporales.

- **Artes Visuales:** Selecciona materiales, recursos y procedimientos para resolver la consiga propuesta. Comprende y ejecuta con mayor complejidad la propuesta usando conocimientos del área.
- **Tecnología:** Identifica servicios públicos.
- **Educación Agropecuaria:** Identifica y describe la huerta familiar. Reconoce los pasos para hacer una huerta. Reconoce cultivos que se producen en la huerta familiar.
- **Computación:** Identificar periféricos de entrada y salida. Reconoce medios de almacenamiento.
- **Inglés:** Identifica el vocabulario sobre meses y días. Reconoce de manera global el vocabulario y construcción de oraciones en relación con las partes de la casa y preposiciones.

Instrucciones para comenzar el juego

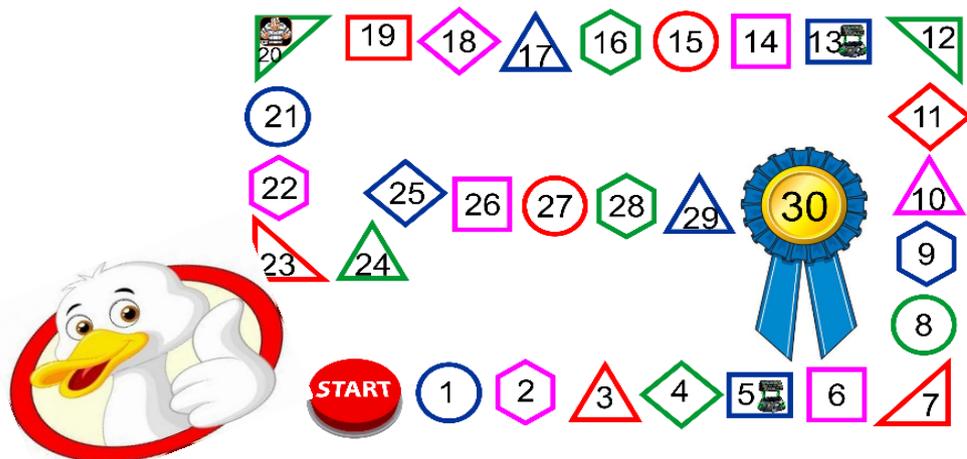
(Para realizar este juego vamos a necesitar la ayuda de los papás o de una persona mayor y alguien que se anime a jugar contigo)

El **juego de la oca** es un **juego** de mesa para dos o más jugadores. En su turno cada jugador tira un dado que le indican el número de casillas que debe avanzar o retroceder. Gana el **juego** el primer jugador que llega a la casilla N°30.

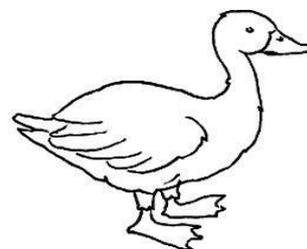
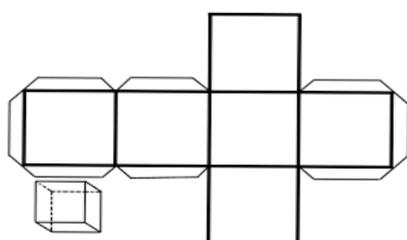


Actividad N°1

Armado del tablero: Dibuja en un papel afiche blanco el siguiente JUEGO DE LA OCA, pinta cada casillero con colores secundarios. Remarca con una línea gruesa negra el contorno de cada casillero. Usa tu creatividad y construye un cubo de forma tal que puedas usarlo como dado. Puedes utilizar materiales que tengas en casa.



Moldes opcionales para armar fichas y armado de un cubo



Actividad N°2

Armado de fichas: Utiliza los moldes para armar las fichas o busca tapitas, círculos de cartón, o distintos materiales reciclados. Distinguir cada ficha con un color diferente.

Actividad N°3:

¡Ahora a jugar! Lanza el dado y avanza según el número que salga.

Cada casillero contiene un desafío que debes cumplir; para poder seguir disparando el dado debes asegurarte de que el reto esté correctamente realizado.

El objetivo del juego es llegar al casillero N°30 con el número exacto, si no es así debes retroceder y tirar nuevamente. **¡Te deseamos mucha suerte!**

Retos y prendas para jugar:

<p>1. Realiza 12 saltos con rodillas al pecho.</p> <p>2. "Foto-drama"</p> <p>1- Elige una de las siguientes imágenes para <u>redactar un breve texto dramático.</u></p>	<p>19. Realiza 10 pases con otra persona. con mano izquierda y sin q se caiga la pelota</p> <p>20. "Puesta en escena de producciones"</p> <p>Para esta tarea necesitarás el texto que redactaste en el casillero N°2, en caso de no tenerlo deberás redactarlo ahora para poder continuar.</p>
---	--



2- Escribe el borrador de la historia, respetando principio, nudo o conflicto y desenlace. No olvides utilizar todos los elementos de la estructura dramática: sujetos, acciones, conflicto (sin conflicto no hay teatro), entorno (tiempo, espacio, circunstancias dadas). Redacta el texto de los diálogos y las acotaciones.

3- Pasa en limpio el borrador y afina detalles, cuidando ortografía y signos de puntuación.

4- Envía a tu seño de 5° grado el texto que has producido.

3. En un cartón dibuja en grande las letras de tu nombre. A unas letras pntalas con colores alegres y a otra pega papeles de distintos estampados.

4. Señala con color la opción correcta ¿Dónde se realiza la huerta familiar? Dibújala.

- En cooperativas.
- En la escuela.

- 1- Representa la obra con ayuda de tu familia, distribuye los personajes, ensaya los diálogos y las distintas voces.
- 2- Utiliza en la representación los elementos de la construcción escénica que diseñaste.
- 3- Envía a tu seño de 5° grado fotos y audios o grabación de la representación.



21. PRISIÓN: PARA PODER SALIR DE LA PRISIÓN TIENES QUE SACAR EL NÚMERO 5 O SUPERAR UN RETO QUE TE HAGAN.

22. Arma una escultura con formas abstractas usando botellas, tapitas, tubos de cartón, alambre, etc.

23. Draw a house (dibuja una casita y escribe sus partes)

24. Busca, recorta y pega dos medios de almacenamiento.

25. Escribe nombres de los distintos vegetales que se producen en la huerta familiar y dibuja cada uno de ellos.

26. Carla necesita ir a la biblioteca a llevar un libro que pidió para leer.

¿Qué servicio público puede utilizar para ir a la biblioteca? Dibuja el servicio público que utilizó Carla

- En la casa.
- En la comunidad.

5. **POZO:** SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA **START**.

6. Lanza 10 veces una pelotita con una mano y la otra. Si se cae pierdes turno.

7. Canta el estribillo del Himno Nacional Argentino.

8. Observa las siguientes imágenes e indica cuales son bienes y cuales servicios.



9. Dibuja un periférico de entrada, un periférico de salida. Argumenta tu respuesta.

10. Write (escribir)

3 Days of the week (días)

4 Months of the year (meses)

11. "Elementos de la construcción escénica"
Para esta tarea necesitas el texto que redactaste en el casillero N°2. En caso de no tenerlo, deberás redactarlo ahora para continuar.

1- En base al texto redactado, juega con el cuerpo y la voz a representar el personaje que más te agrada, utilizando la técnica de teatro leído. Envía audios a tu seño de 5° grado.



27. A qué familia pertenecen el violín y la guitarra. Argumenta tu respuesta.

28. Realiza 12 abdominales.

29. Rodea con un los servicios domiciliarios que encuentres:

wasñacueductowzesdñplkomnitelec
omunicacioneszñxwmaasaneamient
oñwqxzkrgasnaturalñwqzxenergiae
ectricañpkij

30. ¡EXCELENTE! ¡FINALIZASTE TU JUEGO DE LA OCA EN CASA!

2- Diseña formas de emplear los elementos de la construcción escénica para el texto que escribiste (sonido, iluminación, escenografía, vestuario, maquillaje, utilería)



12. En la hoja dibuja alternando figuras geométricas regulares y pinta con colores cálidos (verde, amarillo) logrando una composición.

13. (tecnología)

14. **POZO:** SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA NÚMERO 6.

15. Enumera, describiendo los pasos para realizar una huerta familiar.

16. Dibuja tres íconos y señala a qué corresponden.

17. Translate:(escribir estas oraciones en español)

-The lamp is next to the sofá.

-The TV is on the table.

-The portrait is under the window.

18. Nombra dos instrumentos de la Orquesta.

ACTIVIDAD N°5: Deberán registrar la realización de cada desafío (puede ser una foto, un audio) y enviarlas al grupo de WhatsApp de la seño; con nombre y apellido del alumno.

Directora: Nancy Campillay