
GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Constancio C. Vigil

CUE: 700013800

Docente/s: Rosalba Ester López, Natalia Ocaña, Neri Rivera, Emilio Castro

Grado: 4° Grado

Turno: Mañana

Área/s: Educación Tecnológica, Educación Física, Educación Musical, Artes Visuales

Grupo 3**Título de la propuesta: "JUGANDO APRENDEMOS"****Capacidad:**

- **Resolución de problemas:** describir, comparar, analizar y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas en diferentes niveles de complejidad

Desafío integrado con las áreas de Educación Tecnológica, Educación Musical, Artes Visuales, Educación física: "JUEGO DE LA OCA"

El **juego de la oca** es un **juego de mesa** para dos o más jugadores. Cada jugador tira un dado y avanza su ficha (de acuerdo al número obtenido) por un tablero en forma de caracol, con consignas propuestas por los docentes de Especialidades. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicado un castigo. En su turno cada jugador tira el dado el cual indica el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el primer jugador que llega al final de la oca.

Hay que tener en cuenta las dificultades de los casilleros en donde se encuentran las materias de Especialidades.

- ❖ **Casillero N° 3: Artes Visuales:** Cuando llegas a este casillero pierdes un turno. **Debes frota con tus manos los muebles de tu casa.**
- ❖ **Casillero N° 7: Educación Tecnológica.** En este casillero se pierden dos turnos. **Debes nombrar cuatro materiales que sean flexibles**
- ❖ **Casillero N° 11: Educación Musical:** Que suerte tienes, debes volver a tirar el dado. **Debes leer la letra de la siguiente canción**

<p style="text-align: center;">Fray Santiago, Fray Santiago ¿Duerme usted? ¿Duerme usted? Suenan las campanas, suenan las campanas Ding, dong, dang. Ding, dong, dang</p>

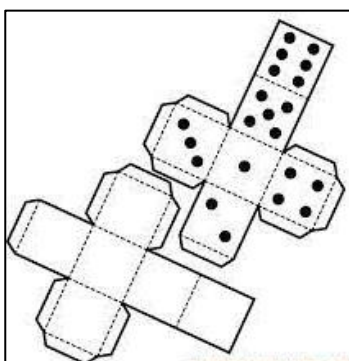
- ❖ **Casillero N° 15: Educación Física.** El jugador que cae en este casillero, debe esperar a que otro jugador pase por sobre él, de esta forma queda liberado. **Debes realizar 3 vueltas a la mesa trotando**
- ❖ **Casillero N° 19: Artes Visuales:** Sos de tener mucha suerte, avanzas 5 casilleros. **Debes explicar y escribir en la carpeta con tus palabras qué sentiste en la actividad del casillero N°3**
- ❖ **Casillero N° 23: Educación Tecnológica.** Hoy estas de suerte, debes adelantar 5 casilleros. **Debes responder ¿Con qué se fabrica el papel?**
- ❖ **Casillero N° 27: Educación Musical:** En este casillero pierdes 3 turno. **Debes acompañar la canción con el cuerpo:**
Cuando dices "Fray Santiago, Fray Santiago" dar golpes con las palmas.
Cuando dices "¿Duermes usted? ¿Duerme usted?" dar golpes en el muslo con las palmas.
Cuando dices "Suenan las campanas, suenan las campanas", dar golpes con el pie en el piso.

Cuando dice "Ding, dong, dang, ding, dong, dang", dar golpes muslo, muslo, palmas, muslo, muslo, palmas

- ❖ **Casillero N° 31: Educación Física.** Tuviste suerte al caer en este casillero, avanzas dos casilleros más. Debes hacer 5 abdominales
- ❖ **Casillero N° 35: Artes Visuales:** No todo es suerte en este juego, ahora pierdes 2 turnos. Debes explicar cómo son esos muebles
- ❖ **Casillero N° 39: Educación Tecnológica.** Vuelves a tener suerte, este casillero te da la posibilidad de volver a tirar el dado. Debes contestar ¿Qué son los metales?
- ❖ **Casillero N° 43: Educación Musical:** vuelve la suerte, debes avanzar 5 casilleros. Debes acompañar la canción con algún elemento que tengas en casa: una cuchara, un vaso
- ❖ **Casillero N° 47: Educación Física.** Que mala suerte tuviste tienes que retroceder hasta el casillero N° 30. Debes hacer 5 sentadillas.
- ❖ **Casillero N° 51: Artes Visuales:** vuelves a tener mala suerte, tienes que retroceder 10 casilleros. Debes dibujar y utilizar material reciclado para realizar los muebles de tu casa.
- ❖ **Casillero N° 55: Educación Tecnológica.** No siempre se tiene suerte retrocedes 2 lugares. Debes nombrar 2 materiales que sean rígidos
- ❖ **Casillero N° 59: Educación Musical:** Uy es el casillero que a ningún jugador le gusta llegar, debes retroceder hasta el casillero N° 40. Debes cantar la canción e ir aumentando la velocidad cada vez más rápido.
- ❖ **Casillero N° 63: Educación Física.** Cuando caes en este casillero pierdes dos turnos. Debes hacer 5 flexiones, sentados en el piso tocas la punta de los pie
- Gana el juego el participante que llega primero al casillero N° 63

Pasos para hacer un dado de cartón:

1. Lo primero que tienes que hacer es **copiar el diseño de la foto en un cartón**. El tamaño dependerá del tamaño que quieras para el dado, puede ser pequeño o grande, según lo que necesites.



2. Cuando le hayas dado forma al dado, el último pliegue tienes que pegarlo por dentro. **Presiona durante unos segundos** para fijarlo bien. Ahora con una revista que no utilices, recorta 21 puntos del mismo tamaño, serán los puntos del dado.
3. Pega los círculos en su cara correspondiente y deja que se seque todo... ¡y ya terminaste de hacer un dado!

Pasos a seguir para realizar el tablero de la oca

1. Desarmar y unir cuatro cajas de cartón, luego pegarlas con cinta entre si hasta formar una base rectangular
2. Ampliar y copiar el diseño de la foto sobre ese cartón
3. Dibujar en cada casillero la consigna indicada con sus respectivos números
4. Una vez terminado el tablero dejar secar y luego a jugar en familia

Art. Visuales								
3	2	1	<i>Salida</i> ←					
4								
5		41	40	Educ. Tecno.	39	38	37	36
6		42	<i>Meta</i> ←				Art. Visuales	35
Educ. Tecno.		Educ. Musical		Educ. Física	63	62		34
7		43						
8		44				61		33
9		45				60		32
10		46				Educ. Musical		Educ. Física
Educ. Mus.		Educ. Física				59		31
11		47				58		30
12		48				57		29
13		49				56		28
14		50				Educ. Tecno.		Educ. Musical.
Educ. Física		Art. Visuales				55		27
15		51	52	53	54			26
16								25
17	18	Art. Visuales	20	21	22	Educ. Tecno.	23	24

Área: Educación Tecnológica**Profesora: Rosalba Ester López****Contenido:**

- Transformación de materiales

Criterios:

- Experimentación de diferentes maneras de dar formas a los materiales, reconociendo aquellos con propiedades similares
- Valoración del vocabulario propio de la disciplina utilizando en diferentes momentos en la resolución de problemas

Indicadores de logro:

- Nombra materiales argumentando su uso según sus propiedades

Actividades:

- Pienso y recuerdo lo que ya estuvimos viendo
¿Con qué materiales se hacen los siguientes productos?
Cuaderno:
Mesa:
Escribo 3 materiales con los que se pueden hacer dichos productos
- Nombro tres (3) material:
Flexible:
Frágil:
Elástico:
Rígido:
- Ahora a poner en práctica lo aprendido en el JUEGO DE LA OCA

Área: Artes Visuales**Profesor: Emilio Castro****Contenido:**

- TEXTURA.COLOR.

Criterio:

- Utilizar diferentes herramientas materiales para la construcción de imágenes

Indicador:

- Utiliza diferentes colores y formas para construir imágenes.

Actividad:

1. Estas en el casillero de ARTES VISUALES, tendrás que recopilar, material descartable no convencional (botellas, maderas, hojas, etc., y algún material que pueda ser utilizado para pintar) para elaborar un paisaje de campo.

2. Con la ayuda de un mayor dibuja el juego de la oca en el patio de tu casa con tizas de colores.

- Responde: ¿Te gusto la actividad? ¿Te gusto dibujar en el piso?

Área: Educación Musical

Profesor: Neri Rivera

Contenido:

- Cualidades del sonido.

Criterio:

- Abordar la relación entre fuente sonora y sonido considerando la relación entre cuestiones tímbricas y las cualidades referenciales.

Indicador:

- Responde a la propuesta sobre cualidades del sonido.

Actividades:

1- Leemos la letra de la siguiente canción tradicional:

Fray Santiago

Fray Santiago, Fray Santiago

¿Duerme usted?, ¿Duerme usted?

Suenan las campanas, Suenan las campanas

¡Ding, dong, dang; Ding, dong, dang!

2- Incluimos junto a la letra la siguiente percusión corporal que se encuentra entre paréntesis respetando las sílabas. Quedaría así:

Fray San tia go, Fray San tia go
 (palma) (palma) (palma) (palma) (palma) (palma) (palma) (palma)
 ¿Duer me us ted?, ¿Duer me usted?
 (palma) (palma) (muslo) (palma) (palma) (muslo)
 Sue nan las cam pa nas, Sue nan las cam pa nas
 (pie) (pie) (pie) (pie) (muslo) (muslo) (pie) (pie) (pie) (pie) (muslo) (muslo)
 ¡Ding, dong, dang; Ding, dong, dang!
 (muslo) (muslo) (palma) (muslo) (muslo) (palma)

***Referencia:**

Palma: entrechocar las palmas de las manos.

Muslo: golpe en el muslo con la mano.

Pie: golpe con el pie sobre el piso.

3- Puedes hacer la palma más débil, el muslo un poco más fuerte y el pie fuerte.

Área: Educación Física

Profesor: Ocaña M. Natalia

Contenido:

- Capacidades condicionales

Criterio:

- Explorar y utilizar su cuerpo a partir del movimiento.

Indicadores:

- Utilizo los distintos movimientos del cuerpo tanto en miembros superiores e inferiores.

Actividades

1. ¿Qué son las capacidades condicionales?

Leo atentamente el siguiente texto.

Las capacidades condicionales son cualidades funcionales y energéticas desarrolladas como consecuencia de una acción motriz que se realiza de manera consciente. ... La acción motriz provoca que ciertas sustancias sean liberadas o se intercambien en el organismo.

2. Las 4 capacidades son: fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad. Busco en el diccionario su significado y elaboro un pequeño resumen.
3. Entrada en calor: con ayuda de otra persona, hacemos trote
4. Resistencia 9 minutos de trote activo.
5. Velocidad, 3 aceleraciones en un recorrido de 40 metros. Realizo 1 y descanso 3 minutos. Así continuo con las otras.
6. Abdominales 4 series de 14 repeticiones.
7. Vuelta a la calma 10 minutos de trote activo. Charla activa con los padres, preguntamos ¿qué juegos tradicionales jugaban en su infancia? Elaboro un pequeño resumen escrito

¡DESAFÍO FAMILIAR!

Te desafiamos a elegir un juego tradicional para construirlo y jugarlo en familia

¿Cómo ayuda un familiar al niño/a a construir su juego tradicional?

Haciendo junto a ellos/as, dialogando y reflexionando, respecto a la elección, la selección de materiales según el juego, a las distintas resoluciones para superar situaciones que se plantean en el hacer....

Saca fotos a tu juego, has un video y luego a compartirlo con tu seño y amigos



Directora: Roxanna Martín