GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO Nº 3

Escuela: **Carlos Guido Spano** **CUE: 700013700**

Docente/s: Rosalba Ester López, Amanda Menéndez, Emilio Castro, Marcelo Ruiz, Bibiana Molini

Grado: 5°Grado **Turno:** Mañana

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

Título de la propuesta: "SEGUIMOS JUGANDO Y ASÍ SEGUIMOS APRENDIENDO"

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 e Inglés: "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. **Frota con tus manos los objetos que se encuentran en el fondo o en el patio de tu casa.**

- **Casillero N° 6: Educación Tecnológica.** En este casillero se pierden dos turnos. **Debes contestar ¿Qué es un producto tecnológico?**

- **Casillero N° 9: Ingles:** Al caer en este casillero avanzas dos lugares. **Debes hacer la siguiente consigna "DRAW A RULER."**

- **Casillero N° 12: Educación Musical:** Que suertes tienes, debes volver a tirar el dado. **Debes leer el trabalenguas**
  La araña con maña
  Amaña la laña
  La araña con maña teje la telaraña
  La araña con maña es una tacaña

- **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 diez galopes**

- **Casillero N° 18: Artes Visuales:** Sos de tener mucha suerte, avanzas 5 casilleros. **Explica y escribe en la carpeta con tus palabras qué sensaciones sentiste al pasar por el casillero 3.**

- **<u>Casillero N° 21:</u> Educación Tecnológica.** Hoy estas de suerte, debes adelantar 5 casilleros. **Debes decir un producto tecnológico que satisface las necesidades**

- **<u>Casillero N° 24:</u> Ingles:** Tienes mucha suerte en este casillero vuelves a tirar. **Tu compañero de la derecha debe** "**HACE UNA ORACIÓN CON VACA EN INGLÉS"**
- **<u>Casillero N° 27:</u> Educación Musical:** En este casillero pierdes 3 turno. **Debes acompañar el trabalenguas con el cuerpo: palmas, pie golpeando el piso**

- **<u>Casillero N° 30:</u> Educación Física.** Tuviste suerte al caer en este casillero, avanzas dos casilleros más. **Debes realizar dos vueltas de trote a la vuelta de la mesa**

- **<u>Casillero N° 33:</u> Artes Visuales:** No todo es suerte en este juego, ahora pierdes 2 turnos. **¿Cómo son esos objetos? ¿Ásperos? ¿Lisos? ¿Suaves?**

- **<u>Casillero N° 36:</u> Educación Tecnológica.** Vuelves a tener suerte, este casillero te da la posibilidad de volver a tirar el dado. **Debes nombrar dos "RECURSOS RENOVABLES"**

- **<u>Casillero N° 39:</u> Ingles:** No todo es suerte al caer en este casillero debes retroceder 10 lugares. **Debes contar HASTA 10 EN INGLÉS**

- **<u>Casillero N° 42:</u> Educación Musical:** vuelve la suerte, debes avanzar 5 casilleros. **Acompaña la rima con algún elemento que tengas en casa: cuchara, vasos, palo de amasar**

- **<u>Casillero N° 45:</u> Educación Física.** Que mala suerte tuviste tienes que retroceder hasta el casillero N° 30. **Debes hacer 3 minutos trote con elevación de rodilla.**

- **<u>Casillero N° 48:</u> Artes Visuales:** vuelves a tener mala suerte, tienes que retroceder 10 casilleros. **Dibuja y utiliza material reciclado para realizar los objetos que se encuentran en el patio o fondo de tu casa.**

- **<u>Casillero N° 51:</u> Educación Tecnológica.** No siempre se tiene suerte retrocedes 2 lugares. **Debes nombrar dos "RECURSOS NO RENOVABLES"**

- **<u>Casillero N° 54:</u> Ingles:** Si caes en este casillero, es una condena cortita, solo pierdes 2 turnos. **Tu compañero de la izquierda debe contestar "\ T COLOUR IS THE DOG?"**

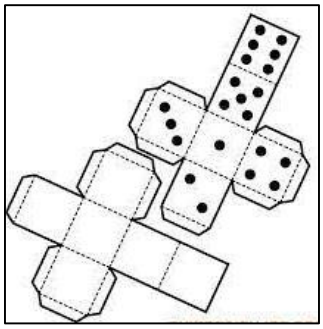
- **<u>Casillero N° 57:</u> Educación Musical:** Huy es el casillero que a ningún jugador le gusta llegar, debes retroceder hasta el casillero N° 40. **Debes decir el trabalenguas aumentando la velocidad cada vez más rápido.**

- **<u>Casillero N° 60:</u> Educación Física.** Cuando caes en este casillero pierdes dos turnos. **Debes hacer 10 galope con balanceos de brazos**

- Gana el juego el participante que llega primero al casillero N° 63

<u>Pasos para hacer un dado de cartón:</u>

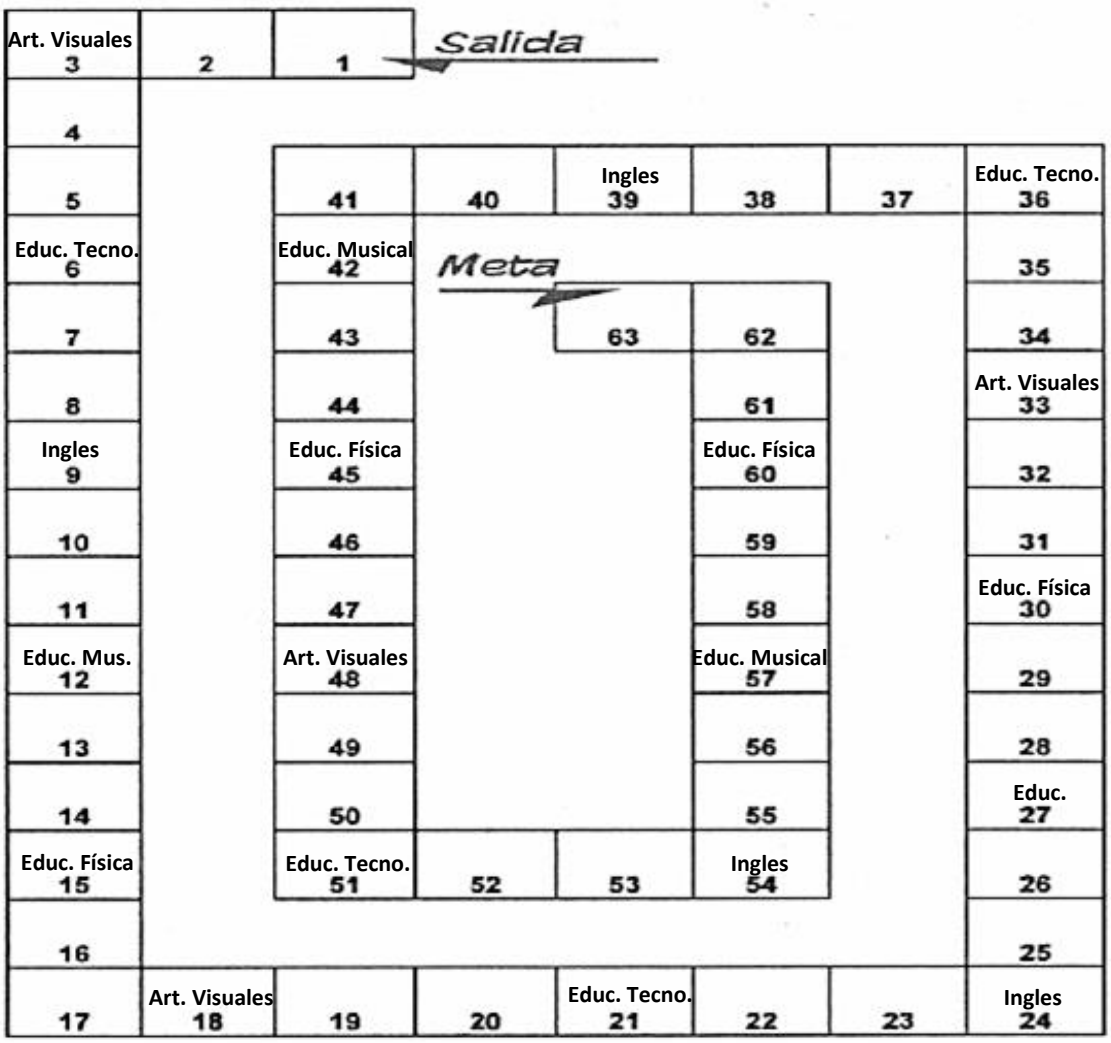
1. Lo primero que tienes que hacer es **copiar el diseño de la foto en un cartón**. El tamaño dependerá del tamaño que quieras para el dado, puede ser pequeño o grande, según lo que necesites.



2. Cuando le hayas dado forma al dado, el último pliegue tienes que pegarlo por dentro. **Presiona durante unos segundos** para fijarlo bien. No pongas mucha cantidad para que no sobresalga y se estropee el dado.
3. Ahora con una revista que no utilices, recorta 21 puntos del mismo tamaño, serán los puntos del dado.
4. 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



Área: Educación Tecnológica

Contenidos:

- Análisis y reflexión acerca de los productos tecnológicos.
- Valoración del vocabulario propio de la disciplina utilizando en diferentes momentos en la resolución de problemas

Indicadores

- Analiza y reflexiona acerca de los productos tecnológico de nuestro entorno cotidiano

Actividades:

- Recuerdo y respondo a las siguientes preguntas

a) ¿Qué es un producto tecnológico?
b) ¿Para qué sirve un producto tecnológico?
c) Nombro un (1) productos tecnológicos

Los recursos naturales

Los recursos naturales son todas las **FUENTES** de **materias primas** que el hombre puede utilizar para satisfacer sus necesidades. El modo de empleo de los mismos está influenciado por su cultura y desarrollo tecnológico.
Podemos mencionar dos tipos de recursos naturales: los **recursos renovables** y los **recursos no renovables**.
Los primeros son aquellos que se producen en forma espontánea, podemos contar permanentemente con ellos si el empleo que realizamos de los mismos no supera su capacidad natural de reposición. Ejemplo: suelo, agua, aire, solo, los cultivos y los animales.
Los segundos no se renuevan naturalmente en tiempo humano pero si en tiempos geológicos. Ejemplo: el petróleo, los minerales

a) ¿Qué son los recursos naturales?
b) Nombra un (1) recursos renovables y un (1) recursos no renovables

Área: Educación Musical

Contenidos

- ✓ La voz hablada a través del recitado.

Indicadores:

- ✓ Interpreta un repertorio de canciones atendiendo a las características de la obra musical

Actividades:

- ✓ Lee la siguiente rima: “Bale bale pata zum”
- ✓ Aprende la rima : zum , zum, zum
- ✓ Recita la rima.

Bale, Bale, bale pata zum zum zum.
Bale Zum zum, zum, Bale zum zum zum.
Pata zum zum zum, pata zum zum zum

Bale, Bale, bale pata zum zum zum.
Bale Zum zum, zum, Bale zum zum zum
Bale zum zum zum
Bale zum
Pata zum
Bale zum zum zum.

Área: Artes Visuales

Contenido:

- TEXTURA.COLOR.

Criterio:

- Utilizar diferentes herramientas y materiales para la construcción de imágenes.

Indicador:

- Utiliza diferentes colores y formas para construir imágenes.

Actividad:

1. Estas en el casillero de ARTES VISUALES deberás realizar una obra abstracta con todo el material de reciclaje no convencional que encuentres. Se debe observar TEXTURA en dicha construcción.

- Responde: ¿Te gusto la actividad? Describe como la realizaste.

Área: Educación Física

Contenido:

- Habilidades motoras básicas.
- Atletismo: Carrera y lanzamiento

Actividades: Jugamos en familia

1. Trote
2. Galope
3. Galope con balanceo de brazos
4. Trote con elevación de rodillas
5. Lanzamiento con pelota de tenis o similar tamaño (hacemos una línea tomo carrera y lanzo sin pisar la línea lo más lejos posible).
6. Realizar partida baja, haciendo carreras de 30metros aproximadamente

Área: Inglés

Contenido:

- La elaboración de oraciones demostrando lo aprendido.

Criterio:

- Identificar y utilizar diferentes vocabularios y verbos en la ejecución de oraciones breves.

Indicador:

- Identifica las palabras del vocabulario aprendidos en el ciclo lectivo actual.
- Utiliza dichas palabras para elaborar oraciones breves.

Actividades para realizar con ayuda de la familia:

- 1-Repasa el vocabulario aprendido de colores, números, útiles escolares Y animales.
- 2- Luego escribe 7 (siete) oraciones EN TU CUADERNO con algunos de ellos ,de la siguiente manera:

THIS IS A …….. BOOK. IT´S YELLOW.(En el caso de los útiles escolares)

IT´S THREE . IT´S BLUE.

IT´S A RABBIT . IT´S BRC

¡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: Liliana Aracena