

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN –GRUPO 2-**

**ESCUELA** PROVINCIA DE BUENOS AIRES

CUE: 700060900

**DOCENTES:** Valeria Fagale-Mónica Maturano- Andrea Blanc-Paola Noroña- Cintia Montaña- Claudio Pantano (residentes: Guerrero, José. - Orellano, Santiago. - Porolli, Ornella.)- Natalia Dávila- Patricia Ortiz.

**GRADO:** 6° Grado

**SEGUNDO CICLO**

**NIVEL:** Primario

**TURNO:** Jornada Completa

**ÁREAS INTEGRADAS:** INGLÉS-TEATRO-ARTES VISUALES-MÚSICA- EDUCACIÓN AGROPECUARIA-EDUCACIÓN FÍSICA-COMPUTACIÓN.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** APRENDIENDO EN CASA

**CONTENIDOS:**

**Educación Física:** Prácticas corporales expresivas y comunicativas

**Música:** cancionero popular, género y estilo. Elementos del Ritmo: ritmo, pulso y acento. Instrumentos de la orquesta. Familias de instrumentos, según el elemento vibrante.

**Tecnología:** Análisis de las diferentes formas de uso de energía en distintos contextos. Análisis de procesos/generación de energía a fin de reconocer las distintas operaciones.

**Teatro:** Comunicación .Expresión oral.

**Agropecuaria:** Huerta. Tipos de riego.

**Inglés:** Comprensión lectora. Estructuras varias. Partes de la casa, muebles. Diferentes tipos de animales. Números hasta 100.

**Artes Visuales:** Figura y fondo – Círculo cromático.

**Computación:** Microsoft Word: sus herramientas (tamaño de letra, fuente y color). Edición básica de textos

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

**Música:** Reproduce con un elemento sonoro frases rítmicas. Reconoce las familias de instrumentos según el elemento vibrante.

**Tecnología:** Identifica etapas del proceso de generación de la energía. Identifica el aprovechamiento de la energía teniendo en cuenta el contexto.

**Agropecuaria:** Reconoce huerta urbana- Identifica tipos de riego.

**Teatro:** Crea un personaje-Interpreta un personaje.

**Inglés:** Logra reconocer vocabulario y estructuras variadas y la revisión de vocabulario y estructuras vistos en años anteriores en forma escrita y oral.

**Educación física:** Logra expresar las emociones-muestra creatividad-se expresa con claridad y fluidez.

**Artes Visuales:** Realiza gráficamente el tablero para el juego de la OCA, diferenciando figura y fondo en la producción. Pinta con colores del círculo cromático.

**Computación:** Elabora textos utilizando el procesador de textos Word. Utiliza el programa Word para insertar o crear imágenes en un texto.

**DESAFÍO:** Representación artística de áreas integradas por medio de juegos, lecturas, fotos y videos realizados por los alumnos desde sus hogares.

### **ACTIVIDADES DE ARTES VISUALES, AGROPECUARIA Y TECNOLOGÍA**

1- El juego de la oca ya empezó, ia – ia – ó. Las señas de artes visuales, de agropecuaria y de tecnología te proponen a qué construyas el juego de la oca, para que te diviertas y disfrutes en familia.

Recuerda que el juego está compuesto por un tablero, con un camino a seguir; tiene reglas que respetar, y las referencias para los casilleros especiales, que serán inventados por vos  
Para construir el tablero, ten en cuenta las actividades anteriores de artes visuales: figura y fondo - color el círculo cromático.

Materiales: cartulina blanca, cartón, tijera, plasticola, témperas de colores primarios, una de color blanco y una de color negro, pincel, lápices de colores o fibras, marcador negro y un dado.

Diseño del tablero:

- En la cartulina blanca realizar un cuadrado de 30 cm x 30 cm, y recortar.
- Dibujar 30 casilleros iguales, distribuidos en el cuadrado, realizado en el paso

Docentes: Valeria Fagale-Mónica Maturano- Andrea Blanc-Paola Noroña- Cintia Montaña- Claudio Pantano (residentes: Guerrero, José. - Orellano, Santiago. - Porolli, Ornella.)- Natalia Dávila- Patricia Ortiz.

anterior, de la manera que más te guste.

Diseña el fondo del tablero, con algunos dibujos referidos a los desafíos, que debes pasar (preguntas de tecnología y agropecuaria), para llegar a la meta. Coloca la entrada (donde comienza el juego) y la salida (al final de los casilleros). No olvides dibujar la Oca, (un pato) la protagonista del juego.

2- Pinta los casilleros con témperas de colores primarios, secundarios, y utiliza el color negro y blanco a las mezclas que hayas realizado, para generar nuevos tonos de colores.

3- Pinta los dibujos del fondo, con lápices o fibras de colores, con un marcador negro, enumerar los casilleros del 1 al 30. Recuerda también, escribir en los casilleros especiales, las preguntas de tecnología y agropecuaria.

4- Una vez terminado el diseño del tablero, pegarlo en el cartón que realizamos en el paso 1 para que tenga mayor resistencia.

Las referencias para los casilleros especiales serán en total 10 (5 casilleros corresponden con las preguntas de agropecuaria y 5 casilleros con las de tecnología), éstas estarán formadas por preguntas, que si responden bien, avanzan, y si responde mal, retroceden (la cantidad de avances o retrocesos lo definirás vos). Estas preguntas estarán relacionadas en:

**Agropecuaria:** ¿Qué es una huerta urbana? ¿Qué materiales se pueden utilizar para hacer una huerta urbana? ¿Qué necesita una planta para su buen desarrollo? ¿En qué consiste el riego por goteo? ¿Cómo se llama el riego, en dónde el agua, llega en forma de lluvia a las plantas?

**Tecnología:** Recuerda lo que viste sobre energía, sobre los productos tecnológicos

¿Un calefón solar, para que funcione, qué energía utiliza?

¿Qué energía se necesita para cocinar los alimentos?

La pava eléctrica ¿con qué energía funciona?

Recuerda el viaje que realiza la energía eléctrica

¿Para qué se utiliza un transformador de voltaje medio?

¿Para qué sirve un medidor?

-No olvides de escribir las preguntas en las casillas especiales.

-Escribe las preguntas y respuestas en las tarjetas, para que los jugadores comprueben si respondieron bien o mal.

Ahora juega!! Saca una foto al juego con sus referencias (tarjetas) y se lo envías a las señas por WhatsApp.

### **ACTIVIDADES DE TEATRO**

1-Inventa un diálogo entre 2 personajes (A y B) jugando al “Juego de la oca”. El personaje A tiene que ser un personaje muy tranquilo, mientras que el personaje B tiene que ser muy nervioso e histérico.

2- Representa el diálogo. ¿Qué ocurriría entre ellos?

3-Realiza un video mostrando tu trabajo.

### **ACTIVIDADES DE COMPUTACIÓN**

a) Escribe con el Procesador de textos Word el diálogo que realizaste en la obra de Teatro: “**El juego de la Oca**”.

b) Selecciona el tipo de letra, tamaño y color que te guste. Controla la ortografía del texto.

c) Diseña los personajes con el graficador Paint o con las herramientas de Word.

d) Guarda los trabajos realizados en tu dispositivo (Ej.: computadora, tablet, etc.).

#TE ANIMAS!! TRABAJAMOS EN WORD!!

### **ACTIVIDADES DE INGLÉS**

***A. Susan is playing the goose game with her friends. Read about her and write T (true) or F (false). (Susan está jugando al juego de la oca con sus amigos. Leo sobre ella y escribo verdadero o falso)***

Hello. My name is Susan. I’m twelve years old. I’m from San Juan. My parents are John and Mary. Our house is beautiful. There is a big TV and a sofa in the living-room. There is a black fridge in the kitchen. There are four chairs and a table in the dining-room. The bathroom has a

bath. I have my bedroom. The walls are pink. And my brother has a bedroom with 2 beds, a desk and a bedside table, with a football lamp on it. The garden has many colourful flowers and two tall trees.

1. She is 12 (.....)
2. She has a brother. (.....).
3. There is a white fridge in the kitchen. (.....)
4. There are 5 chairs in the dining-room. (.....)
5. There is a lamp on the bedside table. (.....)
6. The trees in the garden are short. (.....)

**B.Help Susan with the game, complete and draw:** (ayudo a Susan con el juego, completo y dibujo)

1- This is a wild animal. It is black and white. It has a big body and short legs. It can run but it can't swim. It lives in Africa. It is the.....

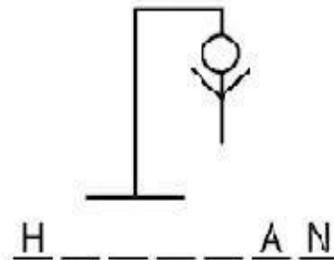
2- This is a farm animal. It is pink. It has a big body and short legs. It can walk but it can't fly.

3- This is a pet. It is black, white, brown, etc.. It has a small body and a long tail. It can climb but it can't swim. It is the.....

4- This animal is black, white, brown, etc... It has a small body and wings. It can sing but it can't run. It is the.....

**C.NUMBERS UP TO 100: Show your family the numbers. We play The Hangman with them!!!**

(Le mostramos a nuestra familia los números hasta 100. Jugamos con ellos al ahorcado)



### **ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN FÍSICA**

Realiza una coreografía de elección libre y la grabas, pueden realizarlo solo o con la familia. En dicho video podrás ocupar diferentes temas (humorísticos, bailes, imitaciones, etc.) Está permitido utilizar la aplicación TIK TOK o solo video normal.

Espero que se animen y se diviertan en familia.

- Realiza un lanzamiento con gestos técnicos de algún deporte, la familia deberá adivinar

Docentes: Valeria Fagale-Mónica Maturano- Andrea Blanc-Paola Noroña- Cintia Montaña- Claudio Pantano (residentes: Guerrero, José. - Orellano, Santiago. - Porolli, Ornella.)- Natalia Dávila- Patricia Ortiz.

con qué emoción lo está realizando. Debes realizar tres lanzamientos con diferentes emociones.

Por ejemplo:

- Patear pelota de fútbol con ENOJO.
- Lanzar con tiro de handball con FELICIDAD.
- Lanzar con tiro de Básquet con TRISTEZA.
- Terminado los lanzamientos, la familia deberá adivinar, qué emociones sentían en cada lanzamiento.

### **ACTIVIDADES DE MÚSICA**

1- Toma un tarro vacío de pintura o un balde y un par de palos de madera o metal. Luego de ver el vídeo <https://youtu.be/0wuh7NPeB6Q> elige uno de los ritmos que escuchas para practicar en casa con tus elementos. Una vez que hayas logrado el ritmo que elegiste, pide a un familiar que te grabe audio o vídeo ejecutando los ritmos con tu instrumento, y los envías por WhatsApp a la profesora, indicando tu nombre y apellido. Puedes comentar cómo te sentiste con las actividades de música y qué te gustó más.

2- En San Juan hay orquestas pequeñas, con 20 o 25 músicos llamadas orquestas de cámara o Camerata, y Orquestas Sinfónicas que tienen entre 50 y 100 músicos. Según el elemento vibrante tenemos cuatro familias: Aerófonos (de viento), cordófonos (de cuerda), de percusión que se divide en idiófonos (el sonido lo produce su propio cuerpo) y membranófonos (estos últimos tienen parche o membrana).

MIRAMOS el link [https://youtu.be/TL\\_P7pnZrJs](https://youtu.be/TL_P7pnZrJs) Escribe en tu cuaderno qué tipo de orquesta es la del vídeo según su cantidad de músicos y nombra dos ejemplos de instrumentos de cada familia, saca una foto de tu respuesta y envía con nombre y apellido por WhatsApp a la profesora.

**¿Te gustó lo que aprendiste? Puedes consultar tus dudas o pedir los vídeos de los links escribiendo al whatsapp de profesores de especialidades.**

**Directora: María Verónica Soria**