GUÍA PEDAGÓGICA N° 21 DE RETROALIMENTACIÓN DE ESPECIALIDADES

Escuela: Miguel de Cervantes **CUE:** 7000261-00

Docentes de Especialidades: Cabrera, Mercedes - Rodríguez, Griselda - Fonzalida, Anita Peralta, Gabriela - Sánchez, Norma - Pérez, María del Valle -Tello, Hebe - Herrera, Claudia.

Grado: 5° **Turno:** Jornada Completa

Áreas Curriculares: Inglés - Computación - Educ. Física - Agropecuaria - Teatro - Educ. Tecnológica - Educ. Musical - Artes Visuales.

Título de la propuesta: "La solución está en usar la imaginación, la creatividad y el conocimiento" Contenidos:

- **Educación Musical:** Familia de instrumentos. Forma. Genero. Dinámica. Estilo.
- **Computación:** -Pensamiento computacional: Algoritmo secuencial. Seguimiento y escritura. -Periféricos de entrada: mouse y teclado. -Teclas especiales del teclado.
- **Agropecuaria:** Industrialización de productos. Las Conservas.
- **Educación Tecnológica:** Reconocimiento y Análisis de Máquinas. Mecanismos.
- **Inglés:** saludos – emociones – partes de la casa – there is/are – partes de una ciudad - preposiciones: opposite, between, next to.
- **Artes Visuales:** Bidimensión y tridimensión. Figurativo y Abstracto.
- **Educ. Física:** Resolución de situaciones problemáticas por medio de las capacidades coordinativas que involucren la ejecución de habilidades motrices combinadas y especificas locomotivas y no locomotivas**.**
- **Teatro:** Estructura dramática, elementos.

Indicadores de Evaluación :

- **Educ. Musical**: 1- Reconoce auditivamente y clasifica objetos sonorosa e instrumentos musicales convencionales según su elemento vibrante.
- **Computación:** 1- Escribe en forma ordenada y correcta los pasos para resolver el problema. 2- Identifica la función de mouse y teclado. 3- Reconoce las teclas especiales del teclado y su función.
- **Agropecuaria:** 1- Identifica los métodos de conservación de los alimentos.
- **Educ. Tecnológica**: 1- Realiza el Análisis de Máquinas identificando los materiales. 2- Reconoce el mecanismo de la manivela.

- **Inglés:** 1- Comprende información escrita en un texto para diseñar diferentes alternativas de solución a problemas. 2- Selecciona vocabulario para completar un texto. 3- Aplica el vocabulario visto en un contexto.
- **Artes Visuales:** 1- Diferenciar la bidimensión y la tridimensión. 2- Reconocer y diferenciar lo figurativo y abstracto.
- **Educ. Física:** 1- Resuelve situaciones problemáticas con combinación y acople de habilidades locomotivas: desplazamientos, saltos, apoyos, rodadas y rolidos.
- **Teatro:** 1- Conocer y organizar elementos de la estructura dramática a través de la exploración de diferentes roles, la resolución de conflictos y las diversas secuencias de acción.

Desafío: Elabora un **collage fotográfico** con las fotos de todas las actividades del juego resueltas.

Actividades (16/11 al 18/11)

En esta guía las profes de especialidades te proponemos **un juego en el que deberás dejar volar tu imaginación aplicando todo que aprendiste durante este año** para resolver algunas situaciones que te iremos presentando.

El juego se llama **"Imagina que eres… o estás…"**

Educ. Musical hebetello@gmail.com

Imagina que eres un luthier (persona que arregla y fabrica instrumentos), y tienes que arreglar varios instrumentos. Mira las fotos de cada instrumento y responde:

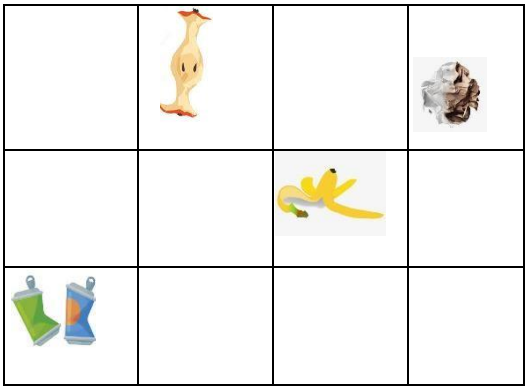
1- ¿Qué parte está rota? ¿De qué materiales esta hecho?

2- ¿Que produce el sonido? ¿Cómo se ejecuta?

3-¿De qué estilo de música son característicos estos instrumentos?

Computación profe.griselda.rodriguez@gmail.com

Imagina que eres un programador de videojuegos. La empresa donde trabajas te pide que escribas un programa para que el siguiente videojuego funcione.



Las únicas órdenes que obedecerá el personaje son:

1. Mover a la derecha
2. Mover a la izquierda
3. Mover abajo
4. Mover arriba
5. Levantar basura

1- **Observa y analiza** el dibujo. ¿Qué debe hacer el personaje? ¿Hacia dónde se moverá primero? ¿Qué sucede si en ese cuadro hay basura? ¿Hay pasos que se repiten? ¿Cuándo terminará el juego?

2- **Escribe** en tu cuaderno en forma ordenada y prolija cómo quedaría el programa.

3- **Analiza y responde:** Si el videojuego es para computadoras ¿necesitarás de un mouse o un teclado para jugar?

4- **Dibuja y nombra** las teclas del teclado que necesitarás para poder jugar ¿Si el personaje pudiera saltar qué tecla usarías? ¿Y si deseas salir del juego?

¡Espero la foto de tu trabajo por Whatsapp o por mail!

Agropecuaria gabrielavaninaperaltacaceres@gmail.com **Imagina que tienes un cajón de tomates.**

PIENSA ¿Qué productos harías? Has un listado. ¿Podrías explicar cómo lo hiciste?

- ✓ En un afiche escribe y dibuja las conservas que puedes realizar.
- ✓ Elige una de ellas y explica el proceso de elaboración.
- ✓ Cuando termines tu trabajo sácale una foto y envíala por WhatsApp al número 2646618035. Te envío mis saludos seño Gaby.

Educ. Tecnológica tecnologiacervantes777@gmail.com

Imagina que vives en la época Colonial y conociendo los medios de transportes.

1- **Compara, nombra y dibuja** 1 medio de transporte de antes y de ahora.

2- Elige un transporte, **explicando brevemente** los 3 Análisis que aprendiste.

3- Magalí va tirando de su carro para llevarlo hasta el galpón. **Diseña y ubica** el mecanismo para subir el carro por la pendiente. (Contesta y manda fotos)

Inglés mercedescabrera572@gmail.com

Imagina que Alan, un turista inglés, viene a San Juan y desea conocer la casa de Sarmiento.

1) Completa el diálogo entre el turista y vos, con las palabras del recuadro. ¡Atención! En el primer espacio debes escribir tu nombre.

there is goodbye opposite happy good morning

Vos: Hola, yo soy …….. Turista: ……..., I´m Alan Vos: Buen día. ¿Cómo está?

Turista: I´m ……...

Vos: ¿Usted sabe dónde es la casa de Sarmiento?

Turista: Yes, it is ……..the tourism office.

Vos: La casa de Sarmiento tiene muchos objetos antiguos, entremos. Este es el dormitorio.

Turista: ……. one bed !

Vos: Si, hay una sola cama. Ahora pasemos al patio, ¿puede ver la higuera?

Turista: Yes!

Vos: ¿Qué le pareció la visita? ¿Cuál fue su parte favorita?

Turista: My favourite object is “el telar” Vos: Fue un gusto conocerlo. ¡Adiós!

Turista: ……..

2) Escribe un dialogo similar completando los lugares vacíos de las respuestas del turista con otras palabras en inglés, que sean apropiadas para la situación.

Artes Visuales lalaherrg@gmail.com

Imagina que eres un artista plástico y exponen tu obra en una Sala o Museo de Arte, van muchas personas a verte y tiene que expresar en palabras de que se trata tu obra.

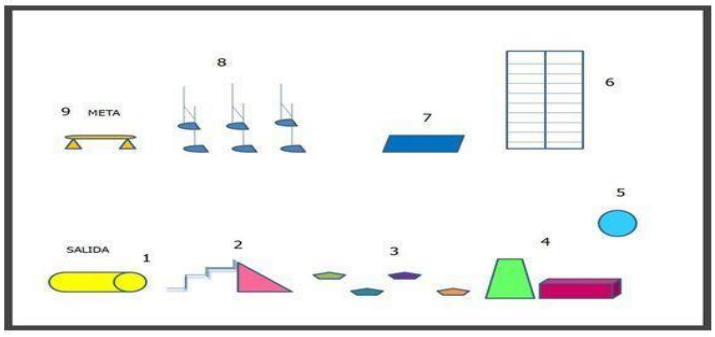
¿Cuáles son las diferencias entre lo bidimensional y lo tridimensional? ¿Cuáles son las diferencias entre el Arte Figurativo y el Arte Abstracto?

1. Realizar un collage figurativo o abstracto.
2. Realizar una construcción tridimensional abstracta con elementos que tengas en casa.
3. Realizar una grabación de la obra terminada y tu explicación del concepto.
4. Enviar las actividades al correo de la Profesora.

Educ. Física anifonzalida@hotmail.com

Imagina que sos un atleta y estas participando en los Juegos Atléticos, del Departamento de Santa Lucia.

- Arma el siguiente circuito combinando capacidades físicas con habilidades motrices básicas y practícalo:



1. Saltar un obstáculo.
2. Subir las escaleras y bajar por una rampa.
3. Saltar los círculos con un pie.
4. Subir el obstáculo y caer a la colchoneta.
5. Abdominales dentro del circulo (6)
6. Saltar alternando con uno y dos pies la escalera dibujada en el piso.
7. Rol adelante.
8. Saltar las vallas (bastón entre dos sillas)
9. Realizar espinales (8)

Al realizar el circuito grabar un video y enviarlo al correo de la profesora o por vía whatsapp 2646733076

Teatro monasanchez812@gamil.com

Imagina que eres autor de obras de teatro. Escribe un pequeño guión. Dramatízalo con tu familia. Imagina que eres jurado de un concurso, ¿Qué puntaje le pondrías? Saca una foto y envíasela a tu profesora al mail monasanchez812@gmail.com

Directora Beatriz Benegas